

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 10 Bandung pada 6-13 November 2025, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran PAIBP pokok bahasan Dinasti Umayyah. Permasalahan tersebut adalah motivasi belajar siswa rendah yang ditandai dengan: (1) kebanyakan siswa tampak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran bahkan tampak pasrah sebelum memahaminya, (2) siswa tampak menunjukkan gejala rendahnya motivasi belajar seperti mengantuk, tidak fokus sehingga tidak dapat sampai pada tujuan pembelajaran, (3) siswa masih tidak familiar dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Dinasti Umayyah itu sendiri, (4) kurangnya kesesuaian pendekatan mengajar dengan gaya belajar siswa yang lebih visual, interaktif, dan kolaboratif pada pokok bahasan dinasti umayyah. Temuan tersebut kemudian diperkuat melalui wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru PAIBP yaitu Ibu Ade Kurnia dan Bapak Acep. Keduanya menyampaikan bahwa pembelajaran SKI merupakan pembelajaran yang penting namun kendala utamanya adalah siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Isi materi pelajarannya berisi banyak nama-nama tokoh sejarah, tahun, dan tanggal serta nama-nama kota yang jarang mereka dengar yang tentunya tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Akibatnya sebelum masuk pada pemahaman, mereka sudah terlebih dahulu mengalami penurunan tingkat motivasi karena tidak relevannya materi, terlalu banyaknya daftar nama, tanggal, dan tahun disertai materi yang penuh hafalan.

Oleh sebab itu, untuk menanggulangi masalah tersebut dan mendukung pembelajaran PAIBP dalam pokok bahasan Dinasti Umayyah, diperlukan adanya inovasi dari Model dan media pembelajarannya. Maka peneliti mencoba melakukan pendekatan yang relevan untuk membantu memahami Model *Adaptive learning* Berbantu Media Interaktif untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 10 Bandung. Dalam implementasinya, model *adaptive learning* ini menguji dua media interaktif untuk mengukur media mana yang paling efektif dalam pemberlakuan di pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), utamanya materi Dinasti Umayyah.

Penerapan model *adaptive learning* berbantu media interaktif untuk meningkatkan motivasi siswa di SMP sebelumnya telah dikaji oleh sejumlah peneliti terdahulu. Seperti yang dilakukan oleh Sufia & Vebriyanto, 2024, Rofiq Sofa, Firdausiyah, Dwi Irmawati Setiawan Putri, Romli, & Imam Bukhori, 2025; Rofiqoh & Khairani, 2024 serta banyak peneliti terdahulu lainnya. Meskipun demikian masih terdapat celah (gap) riset yang belum disentuh. Seperti dari beberapa penelitian yang disebutkan, masih menggunakan pendekatan R&D atau *mix methods* tanpa menguji pengaruhnya secara langsung terhadap motivasi belajar siswa SMP, kemudian beberapa masih bersifat konseptual, dan belum ada pengujian empiris pada siswa SMP.

Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini saya menjembatani dari kesenjangan yang ada. Dengan menambahkan kebaruan yaitu menggunakan pengujian empiris dan bukti yang kuat. Diuji dengan Model *Quasi* Eksperimen dengan *One Group Pretest Posttest Design* kemudian mengintegrasikan Model *Adaptive learning* berbantu Media Interaktif, yaitu media interaktif *Genially* dalam mata pelajaran PAIBP.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan model *Adaptive learning* berbantu media interaktif *Genially* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 kota Bandung?
2. Bagaimana efektivitas penerapan model *Adaptive learning* berbantu media interaktif *Genially* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model *Adaptive learning* berbantu media interaktif *Genially* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 kota Bandung.
2. Untuk menganalisis efektivitas penerapan model *Adaptive learning* berbantu media interaktif *Genially* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMP Muhammadiyah 10 kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai karya ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan khazanah keilmuan terkait pembelajaran PAI, khususnya teori mengenai model pembelajaran *adaptive learning* berbantuan media interaktif *Genially* serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mendukung penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi, seperti jaringan internet yang memadai, serta pentingnya pelatihan penggunaan media pembelajaran digital bagi guru.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran PAIBP serta meningkatkan motivasi belajar, sehingga siswa dapat lebih aktif dan mandiri dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang disediakan.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti lain yang ingin meneliti pengaruh model pembelajaran *adaptive learning* berbantuan media interaktif Genially terhadap motivasi belajar siswa, baik dengan memperluas cakupan penelitian, menggunakan desain penelitian yang lebih kuat, maupun mengkaji variabel lain yang relevan.

E. Kerangka Berpikir

Ditengah revolusi digital yang semakin cepat, kebutuhan dalam pendidikan bukan lagi terpacu hanya pada sampainya informasi kepada siswa saja namun lebih dari itu dalam revolusi digital ini pendidikan mendorong terciptanya kemampuan beradaptasi, berkolaborasi, berpikir kritis, komunikasi, dan kreativitas. (Rakhmadi dkk., 2025)

Terkait dengan kemampuan beradaptasi, pendidikan adaptif telah muncul sebagai pendekatan strategis untuk memastikan pembelajaran tetap relevan, inklusif, dan berorientasi masa depan(Rakhmadi dkk., 2025). Kemudian konstruktivisme sebagai teori belajar awalnya dikembangkan Jean Piaget (1970), yang menekankan bahwa tiap individu belajar secara aktif dan bukan hanya sebagai penerima informasi secara pasif.(Zahroni dkk., 2024)

Menurut Brusilovsky dan Millán model *adaptive learning* atau pembelajaran adaptif merupakan pembelajaran dengan sistem yang menyesuaikan materi, urutan, dan tampilan pembelajaran secara otomatis berdasarkan karakteristik, preferensi, gaya belajar atau latar belakang siswa. (Brusilovsky & Millán, n.d.)

Tahapan dalam penerapan model *adaptive learning* meliputi, (1)Guru menentukan & mengidentifikasi kebutuhan serta gaya belajar siswa; (2)Guru menyiapkan dan menyajikan materi SKI dalam *Genially* (timeline interaktif, navigasi bebas, narasi visual); (3)Siswa berinteraksi dan memahami konsep secara langsung dengan konten (klik, eksplorasi, memilih jalur materi); (4)Guru mengevaluasi kesenjangan pembelajaran berdasarkan respon dan keterlibatan

siswa.

Model pembelajaran adaptif berkembang sebagai paradigma baru yang menanggapi kebutuhan akan pembelajaran yang lebih personal di era digital. Melalui personalisasi tersebut siswa dapat memegang kendali yang lebih besar dalam proses belajar mereka sehingga partisipasi aktif dan keterlibatan siswa meningkat yang kemudian proses pembelajaran berjalan lebih efektif, relevan, dan bermakna. Selain memberikan dampak positif terhadap hasil akademik, model pembelajaran adaptif juga berperan penting dalam menumbuhkan kompetensi abad ke-21, yakni *critical thinking, creativity, colaboration, communication* (4C). Kompetensi ini sangat diperlukan dalam menghadapi berbagai tantangan global yang semakin kompleks dan dinamis. Dengan integrasi perangkat digital, siswa juga memperoleh peningkatan dalam literasi digital, yang kini menjadi syarat utama dalam dunia kerja modern. Oleh karena itu, manfaat pendidikan adaptif tidak terbatas pada aspek akademik saja, tetapi juga mencakup pengembangan karakter dan kemampuan belajar sepanjang hayat. (Rakhmadi, 2025)

Dalam penerapannya di kelas, model *adaptive learning* memerlukan sarana yang dapat mendukung interaksi dan keterlibatan siswa secara aktif. Salah satu sarana yang dibutuhkan adalah media interaktif. Dalam Teori media pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad yaitu Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. (Arsyad, 2013)

Media interaktif merupakan alat yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan interaksi aktif. Media ini sering memanfaatkan multimedia, aplikasi, game, simulasi dan lainnya untuk membuat pengalaman dalam proses pembelajaran lebih hidup dan menarik. Tujuannya untuk dapat memfasilitasi pembelajaran, memberikan umpan balik langsung, dan mempermudah proses pemahaman konsep abstrak sehingga proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran, media interaktif menjadi alat yang membantu siswa berinteraksi langsung secara efektif dengan materi pembelajaran. Yang mana Media ini tidak sekadar

menyajikan informasi secara satu arah, melainkan juga memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif secara langsung dalam proses pembelajaran (Yusnan, 2025). Dengan ini maka media interaktif sangat amat membantu dalam sistem pembelajaran adaptif dan relevan dengan kebutuhan di era digitalisasi saat ini.

Sejalan dengan itu penerapan model *adaptive learning* berbantu media interaktif memiliki keterkaitan erat dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan syarat mutlak dalam pembelajaran. Apabila hal ini belum ada maka bagaimana mereka ingin terlibat dalam pembelajaran apalagi memahami pembelajaran ataupun memberikan hasil belajar yang baik juga prestasi-prestasi lainnya. Motivasi belajar tersebut diukur berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno, yaitu: (1)Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2)Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;(3)Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4)Adanya penghargaan dalam belajar; (5)Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6)Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. (Uno, 2012) Enam indikator yang disebutkan tersebut saling berkaitan. Dan jika keenamnya terpenuhi maka siswa akan memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam dirinya, senang belajar, dan terdorong untuk meraih prestasi-prestasi. Sebaliknya, jika salah satu tidak terpenuhi maka siswa menjadi pasif dan cenderung rentan rendah motivasinya sehingga berpengaruh dan merambat pada banyak aspek lainnya. (Tarumingkeng, n.d.)

Dengan demikian penerapan sistem model pembelajaran adaptif yang berorientasi pada personalisasi sehingga mampu meningkatkan rasa percaya diri dan perasaan mampu dalam belajar. Serta penggunaan media interaktif yang berorientasi pada pengalaman belajar yang menarik dengan fokus pada dua penyaluran yaitu visual dan auditori yang baik sehingga mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Maka dapat diprediksi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan teori motivasi yang menyatakan bahwa motivasi akan meningkat ketika (1)Adanya hasrat dan keinginan berhasil;(2)Adanya

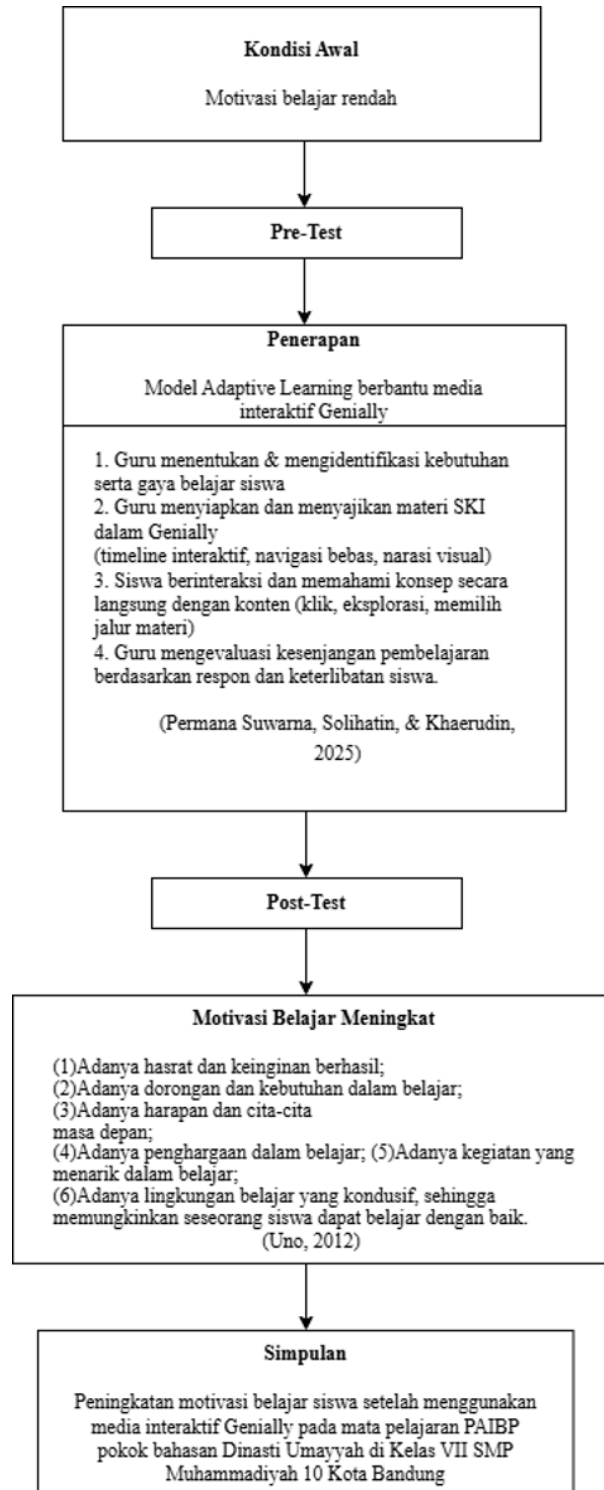
dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3)Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4)Adanya penghargaan dalam belajar; (5)Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6)Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP), khususnya pada materi dinasti umayyah penggunaan *adaptive learning* berbantu media interaktif diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sejarah dengan baik sehingga nilai-nilai keislamannya dapat dengan mudah diterima dengan efektif.

Merujuk pada pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *adaptive learning* yang berbasis personalisasi terhadap kebutuhan siswa, dipadukan dengan media interaktif *genially* sebagai penghubung antara siswa dan materi Dinasti Umayyah, mampu memberikan stimulus belajar melalui multimedia dan aplikasi pendukung yang mengoptimalkan aspek visual maupun auditori siswa. Pendekatan ini pada gilirannya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa SMP Muhammadiyah 10 Kota Bandung.



Adapun alur berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis menurut Arikunto (2019) berasal dari 2 penggalan kata, “hypo” yang artinya “di bawah” dan “thesa” yang artinya “kebenaran”. Jadi awal katanya adalah hipotesa kemudian berkembang menjadi hipotesis. Dan Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan atau jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian, yang kebenarannya masih perlu diuji melalui data yang telah dikumpulkan. Kemudian juga dalam buku Yusuf (2017) dikemukakan bahwa hipotesis merupakan konstruksi pemikiran peneliti berupa dugaan sementara mengenai keterkaitan antara dua variabel atau lebih dalam suatu masalah penelitian, yang validitasnya baru dapat dipastikan setelah melalui proses pengujian ilmiah. Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, penelitian merumuskan hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha: Penerapan model *Adaptive learning* berbantu media interaktif *Genially* efektif meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAIBP di SMP Muhammadiyah 10 Koa Bandung.

G. Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang masih terkait dengan judul yang penulis teliti, diantaranya yaitu:

1. Neng Sufia dan Rian Vebriyanto (2024) berjudul "*Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning dengan Tema Zakat dalam Islam*". Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis web *Genially* dengan model e-learning, sedangkan variabel terikatnya adalah kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa pada materi Zakat dalam Islam. Penelitian dilakukan pada 30 guru dan 50 siswa kelas X di MAN 1 Plus Keterampilan Bengkalis dengan teknik *purposive sampling*. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert dan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media *Genially* mendapat penilaian "Sangat Setuju" dari guru pada delapan dimensi penilaian dengan skor tertinggi pada pencapaian objektif (4,76), sedangkan rata-rata skor penilaian siswa mencapai 4,7 dari skala 5. Dapat disimpulkan bahwa media *Genially* berbasis e-learning sangat efektif dan layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi zakat. (Sufia & Vebriyanto, 2024)

2. I Made Subandi, I Wayan Lasmawan, dan I Nengah Suastika (2022) berjudul "*Pengaruh Adaptive learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PPKn di SMKN 1 Mas Ubud*". Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Adaptive learning*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar dan hasil belajar PPKn siswa. Penelitian dilakukan pada seluruh siswa kelas XI SMKN 1 Mas Ubud yang berjumlah 338 siswa, dengan sampel sebanyak 148 siswa yang ditentukan melalui teknik random *sampling* — kelas XI AK1 dan XI AK2 sebagai kelas eksperimen, serta XI AP1 dan XI AP2 sebagai kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *Non-Equivalent Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan melalui angket/kuesioner motivasi belajar (25 butir) dan tes hasil belajar PPKn (40 butir soal). Data dianalisis menggunakan uji t-test dan uji MANOVA berbantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Adaptive learning* terhadap motivasi dan hasil belajar PPKn siswa, baik pada kelompok motivasi tinggi maupun rendah, dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen (86,475) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (74,950). (Subandi, Lasmawan, & Suastika, 2022)
3. Aufatus Syakira Mardhatillah, Liza Efriyanti, dan Fakhrur Razy (2025) berjudul "*Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Semi-Adaptif Berbasis Artificial Intelligence Terhadap Motivasi, Pemahaman, dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Islam*". Variabel bebas pada penelitian ini adalah pembelajaran semi-adaptif berbasis *Artificial Intelligence* (AI), sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar, pemahaman, dan kemandirian belajar

siswa. Penelitian dilakukan pada 28 siswa kelas IX.A SMP Islam Al-Ishlah Bukittinggi menggunakan teknik total *sampling*. Metode yang digunakan adalah studi evaluatif dengan pendekatan mixed methods, yang mengombinasikan data kuantitatif deskriptif dan kualitatif. Data kuantitatif dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert 1–4 dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif berbantuan JASP, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan 3 guru dan 19 siswa serta observasi kelas, lalu dianalisis secara tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 92% siswa memiliki kesiapan tinggi terhadap penggunaan AI, 84% menilai AI efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar, serta 80–96,4% siswa melaporkan peningkatan motivasi melalui pembelajaran semi-adaptif. Adapun kemandirian belajar berada pada kategori sedang (53,57%) karena siswa masih memerlukan pendampingan guru. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan model semi-*Adaptive learning* bergantung pada kolaborasi guru–teknologi, kesiapan infrastruktur, literasi digital, dan integrasi nilai-nilai pendidikan Islam. (Fakhrur Razy, Mardhatillah, & Efriyanti, 2025)

4. Ainul Rofiq Sofa, Jannatul Firdausiyah, Indra Dwi Irmawati Setiawan Putri, M. Romli, Moh. Imam Bukhori, dan Syamsuddin (2025) berjudul "*Pengembangan Penilaian Pembelajaran PAI Berbasis Learning Analytics, IBM Watson Education, Adaptive learning AI: Motivasi dan Konsekuensi di MTs Mambaul Hikam*". Variabel dalam penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi *Learning Analytics* dan kecerdasan buatan (AI) dalam asesmen pembelajaran PAI, dengan motivasi belajar siswa sebagai salah satu variabel terikat utama. Penelitian dilakukan di MTs Mambaul Hikam dengan subjek penelitian meliputi guru PAI, siswa, kepala madrasah, dan administrator teknologi. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif berbasis studi kasus, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi dari platform seperti Edmodo, Moodle, dan Canvas AI. Data dianalisis menggunakan analisis tematik yang mencakup reduksi data, kategorisasi, dan interpretasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi *Learning Analytics* membantu pemetaan kompetensi siswa dan memberikan umpan balik real-time yang lebih akurat, sedangkan implementasi *Adaptive*

learning AI (Knewton, Smart Sparrow) terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Namun ditemukan tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan guru, serta sulitnya mengintegrasikan aspek afektif dan spiritual dalam sistem penilaian berbasis AI.(Rofiq Sofa et al., 2025)

5. Ridwal Trisoni, Febi Nuris Putra, Rizki Pebrina, Annisaul Khairat, dan Adam Mudinillah (2023) berjudul *“Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Adaptif terhadap Motivasi Belajar Siswa di Era Digital”*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan teknologi pembelajaran adaptif, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar siswa. Penelitian dilakukan pada siswa SMKN 1 Sawahlunto dengan melibatkan beberapa kelas sebagai responden yang dipilih secara acak. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui angket (Google Form). Data dianalisis menggunakan aplikasi SPSS dengan uji one-way ANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran adaptif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, serta mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kemandirian dalam belajar.(Trisoni, 2023).



Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Neng Sufia dan Rian Vebriyanto (2024) berjudul <i>"Efektivitas Penggunaan Media Web Genially Berbasis Model E-Learning dengan Tema Zakat dalam Islam"</i>	• Dalam variabelnya, sama-sama menggunakan media Genially sebagai variabel bebas dan meneliti efektivitasnya dalam pembelajaran PAI • Dalam metodenya, sama-sama mengevaluasi efektivitas media Genially dalam konteks PAI • Dalam modelnya, sama-sama memanfaatkan teknologi digital interaktif dalam pembelajaran PAI	• Dalam variabelnya, penelitian ini meneliti kualitas media dan pemahaman siswa; skripsi saya fokus pada motivasi belajar sebagai variabel terikat utama • Penelitian ini menggunakan Genially dengan pendekatan e-learning; skripsi saya mengintegrasikan Genially dalam model Adaptive Learning • Penelitian ini pada materi Zakat (Fiqih) kelas X MAN; skripsi saya pada materi Dinasti Umayyah (SKI) kelas VII

			SMP
2.	I Made Subandi, I Wayan Lasmawan, dan I Nengah Suastika (2022) berjudul <i>"Pengaruh Adaptive Learning terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PPKn di SMKN 1 Mas Ubud"</i>	• Sama-sama menggunakan model Adaptive Learning sebagai variabel bebas • Sama-sama meneliti motivasi belajar siswa sebagai salah satu variabel terikat • Sama-sama menggunakan uji statistik parametrik untuk menguji hipotesis • Sama-sama membuktikan Adaptive Learning lebih efektif dibanding pembelajaran konvensional	• Penelitian ini hanya menggunakan Adaptive Learning tanpa media Genially; skripsi saya menggabungkan Adaptive Learning dengan media interaktif Genially • Penelitian ini juga meneliti hasil belajar; skripsi saya fokus hanya pada motivasi belajar • Penelitian ini tidak menyertakan media Genially; skripsi saya memadukan dua variabel sekaligus (Adaptive Learning + Genially) sehingga lebih

			inovatif
3.	Aufatus Syakira Mardhatillah, Liza Efriyanti, dan Fakhrrur Razy (2025) berjudul <i>"Evaluasi Efektivitas Pembelajaran Semi-Adaptif Berbasis Artificial Intelligence Terhadap Motivasi, Pemahaman, dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Islam"</i>	• Sama-sama menggunakan model pembelajaran adaptif (Adaptive/Semi-Adaptive Learning) sebagai variabel bebas • Sama-sama menjadikan motivasi belajar sebagai variabel terikat utama • Sama-sama dilakukan di jenjang SMP Islam • Sama-sama mengkaji pembelajaran adaptif dalam konteks sekolah berbasis Islam • Sama-sama mengevaluasi efektivitas pembelajaran adaptif terhadap motivasi belajar • Sama-sama memadukan teknologi adaptif dengan nilai-nilai pendidikan Islam.	• Penelitian ini menggunakan semi-adaptive learning berbasis AI umum (ChatGPT, Quizizz, DeepSeek); skripsi saya secara spesifik menggunakan media Genially sebagai alat bantu Adaptive Learning • Penelitian ini juga meneliti pemahaman dan kemandirian belajar; skripsi saya fokus pada motivasi belajar saja • Penelitian ini menggunakan mixed methods (evaluatif); skripsi saya menggunakan

			Quasi Eksperimen murni
4.	Ainul Rofiq Sofa, Jannatul Firdausiyah, Indra Dwi Irmawati Setiawan Putri, M. Romli, Moh. Imam Bukhori, dan Syamsuddin (2025) berjudul <i>"Pengembangan Penilaian Pembelajaran PAI Berbasis Learning Analytics, IBM Watson Education, Adaptive Learning AI: Motivasi dan Konsekuensi di MTs Mambaul Hikam"</i>	• Sama-sama mengkaji penerapan teknologi Adaptive Learning dalam pembelajaran PAI di lembaga pendidikan Islam • Sama-sama menjadikan motivasi belajar siswa sebagai fokus penelitian • Keduanya mengkaji efektivitas teknologi adaptif dalam PAI • Sama-sama pada materi PAI di lembaga Islam	• Penelitian ini fokus pada asesmen/penilaian berbasis AI; skripsi saya fokus pada proses pembelajaran dan dampaknya terhadap motivasi belajar • Penelitian ini juga mengkaji konsekuensi teknologi AI secara luas; skripsi saya lebih spesifik pada motivasi belajar saja • Penelitian ini menggunakan platform Edmodo, Moodle, IBM Watson, Knewton; skripsi saya secara

			spesifik menggunakan media Genially • Penelitian ini pada materi akidah-akhlak dan fikih; skripsi saya pada materi Dinasti Umayyah (Sejarah Kebudayaan Islam)
5.	Ridwal Trisoni, Febi Nuris Putra, Rizki Pebrina, Annisaul Khairat, dan Adam Mudinillah (2023) berjudul <i>“Pengaruh Penggunaan Teknologi Pembelajaran Adaptif terhadap Motivasi Belajar Siswa di Era Digital”</i>	• Sama-sama menggunakan model/teknologi pembelajaran adaptif (Adaptive Learning) sebagai variabel bebas yang diteliti pengaruhnya • Sama-sama menjadikan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat utama • Sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dalam mengukur pengaruh pembelajaran adaptif	• Penelitian ini menggunakan teknologi pembelajaran adaptif secara umum tanpa mengintegrasikan media interaktif Genially secara spesifik; skripsi saya secara khusus memadukan Adaptive Learning + Genially sebagai satu kesatuan perlakuan

		terhadap motivasi belajar • Sama-sama mengakui pentingnya teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan adaptif	• Penelitian ini juga meneliti kepercayaan diri dan kemandirian belajar siswa secara lebih luas; skripsi Anda berfokus spesifik pada motivasi belajar saja • Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Sawahlunto jenjang SMK; skripsi Anda dilakukan di SMP Muhammadiyah 10 Kota Bandung jenjang SMP kelas VII
--	--	--	---

