

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Metode menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan atau mempermudah pelaksanaan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Sedangkan menurut Djamarah mengatakan bahwa metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Ramdani dkk., 2023). Dalam konteks pembelajaran, pemilihan metode yang tepat menjadi faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar, salah satunya adalah metode *gamification*.

Metode *gamification* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, kompetisi, dan *reward* ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Metode ini dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses belajar. Secara teoritis, penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa merasakan kegembiraan, antusiasme, serta adanya dorongan untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan (Noviana dkk., 2024). Selain itu, metode *gamification* telah diterapkan di berbagai mata pelajaran dan memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Yuliasih dkk., 2023). Dalam konteks pembelajaran PAI, khususnya Akidah Akhlak, metode *gamification* dapat diimplementasikan melalui media *mystery box learning*, yaitu media berbasis permainan yang mendorong eksplorasi, rasa ingin tahu, serta interaksi aktif antar siswa dalam menemukan jawaban melalui petunjuk yang tersedia.

Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena menjadi pendorong internal yang mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar (Sumiati, 2025). Kondisi ini juga

ditemukan dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri, di mana proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah satu arah. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara verbal tanpa melibatkan siswa secara aktif, sementara penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas meskipun fasilitas seperti proyektor tersedia. Akibatnya, siswa cenderung kurang fokus, lebih senang berbicara dibanding mendengarkan penjelasan guru, serta menunjukkan rendahnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar yang monoton dan kurang menyenangkan ini menyebabkan menurunnya semangat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka.

Permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa yang ditemukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara terhadap kegiatan pembelajaran dan guru mata pelajaran akidah akhlak yang dilakukan di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung ditemukan bahwa kondisi perilaku siswa yang cenderung tidak fokus terhadap materi yang disampaikan, cepat jenuh, serta kurang merespons pertanyaan yang diberikan oleh guru. Hal ini mengindikasikan rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, yang diduga dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Hal tersebut perlu segera diatasi karena berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Motivasi belajar yang rendah menyebabkan siswa kurang aktif, tidak memiliki dorongan untuk memahami materi secara mendalam, serta kurang mampu menyelesaikan tugas dengan baik (Sumiati, 2025). Selain itu, proses pembelajaran yang tidak menyenangkan juga menjadi faktor yang memperburuk kondisi tersebut, sehingga siswa menjadi malas dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga harus mampu memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang inovatif serta memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Riyaldi & Harisah, 2024). Dalam hal ini, penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu solusi yang relevan, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Meskipun penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2021) berjudul “Penggunaan media pembelajaran audio visual dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar pendidikan agama Islam kelas VI SD Negeri 012 Rokan Hilir” terdapat peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan siswa semakin tertarik dan terdorong dalam mengikuti pembelajaran karena materi pembelajaran dibantu pemutaran video, penyampaian dan gambar yang menarik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Fauzi, t.t.) terkait penerapan gamifikasi *powtoon* dan *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak siswa SMA Negeri 6 Palangkaraya, hasil tinjauan para ahli menyatakan bahwa gamifikasi *powtoon* dan *quizizz* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak yang didukung dari hasil skor yang diraih pada evaluasi formatif dengan nilai 3,4 yang artinya sangat baik.

Metode *gamification* penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat MA, masih belum banyak dikaji secara mendalam. Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *mystery box learning* juga masih sangat terbatas, padahal media ini memiliki karakteristik yang mampu menciptakan pembelajaran berbasis eksplorasi, kolaborasi, dan rasa ingin tahu siswa. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada penggunaan *gamification* secara umum, namun belum secara spesifik mengkaji integrasi antara metode *gamification* dengan media *mystery box learning* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan untuk melakukan penelitian yang lebih spesifik guna mengetahui sejauh mana penerapan metode tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini memiliki relevansi yang penting bagi berbagai pihak dalam dunia pendidikan. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif dalam memilih metode pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi siswa, penerapan metode *gamification* melalui media *mystery box learning* diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan semangat dan partisipasi mereka dalam pembelajaran. Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan kebijakan dan

strategi pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan kajian terkait inovasi pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan agama Islam.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang telah dijelaskan di atas, terdapat kebutuhan nyata akan sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa secara lebih efektif, khususnya dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Metode *gamification* dengan menggunakan media *mystery box learning* dianggap sebagai solusi yang tepat karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, muncul pertanyaan mendasar yang menjadi landasan penelitian ini, yakni apakah motivasi belajar siswa dapat meningkat melalui pembelajaran metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak?

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti akan lebih memfokuskan pada beberapa permasalahan yang akan dibahas. Secara lebih rinci yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum diterapkan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana proses penerapan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan mempunyai beberapa tujuan, diantaranya untuk :

1. Mengetahui motivasi belajar siswa sebelum menggunakan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung.
2. Mengetahui proses penerapan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung.
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi perkembangan studi di bidang pendidikan, terutama terkait efektivitas metode *gamification* dan media *mystery box learning* dalam meningkatkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil yang diperoleh diharapkan bisa memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang metode pembelajaran yang menggunakan konsep *gamification*, sehingga bisa dijadikan acuan untuk penelitian lain yang fokus pada inovasi pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian ini juga bisa menjadi dasar teoritis terkait penerapan *gamification* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran

dengan menggunakan berbagai metode dan media mengajar, serta membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kreatif.

- b. Bagi guru, penelitian ini menawarkan cara belajar yang baru dan praktis yang bisa digunakan untuk meningkatkan semangat belajar siswa, serta bisa dijadikan acuan dalam memilih metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- c. Bagi siswa, menerapkan metode *gamification* dengan menggunakan media *mystery box learning* bisa membuat suasana belajar lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendorong semangat belajar mereka dalam pelajaran Akidah Akhlak.

E. Kerangka Berpikir

Metode *gamification* adalah cara menggabungkan unsur-unsur permainan seperti poin, level, bintang, daftar peringkat, dan tantangan ke dalam situasi yang bukan permainan, seperti pembelajaran. Tujuannya adalah memanfaatkan cara-cara permainan yang secara alami bisa membuat seseorang termotivasi dan tertarik, lalu menerapkannya dalam proses belajar agar bisa meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa. Dengan mengintegrasikan metode *gamification* ke dalam pembelajaran, diharapkan siswa tidak hanya merasa senang, tetapi juga lebih termotivasi belajar secara efektif. Menerapkan metode *gamification* dalam pembelajaran memiliki peluang besar untuk mengubah suasana kelas, membuat proses belajar lebih menarik dan sesuai dengan minat generasi siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi dan permainan digital (Riatmaja dkk., 2025).

Metode *gamification* kemudian diterapkan melalui media *mystery box learning*, yang merupakan alat berbasis teka-teki dan eksplorasi. *mystery box* adalah alat pembelajaran kreatif berbentuk kotak yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pelajaran. Alat ini dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan *mystery box*, siswa diajak untuk secara aktif mencari jawaban dan memahami materi pelajaran melalui interaksi yang menyenangkan dan menantang (Fausiah dkk., 2024). Media

ini memungkinkan siswa untuk menyelesaikan tantangan, menemukan petunjuk, serta terlibat aktif dalam proses belajar. Pendekatan ini dianggap mampu membuat suasana kelas lebih interaktif dan seru, sehingga bisa meningkatkan semangat belajar siswa.

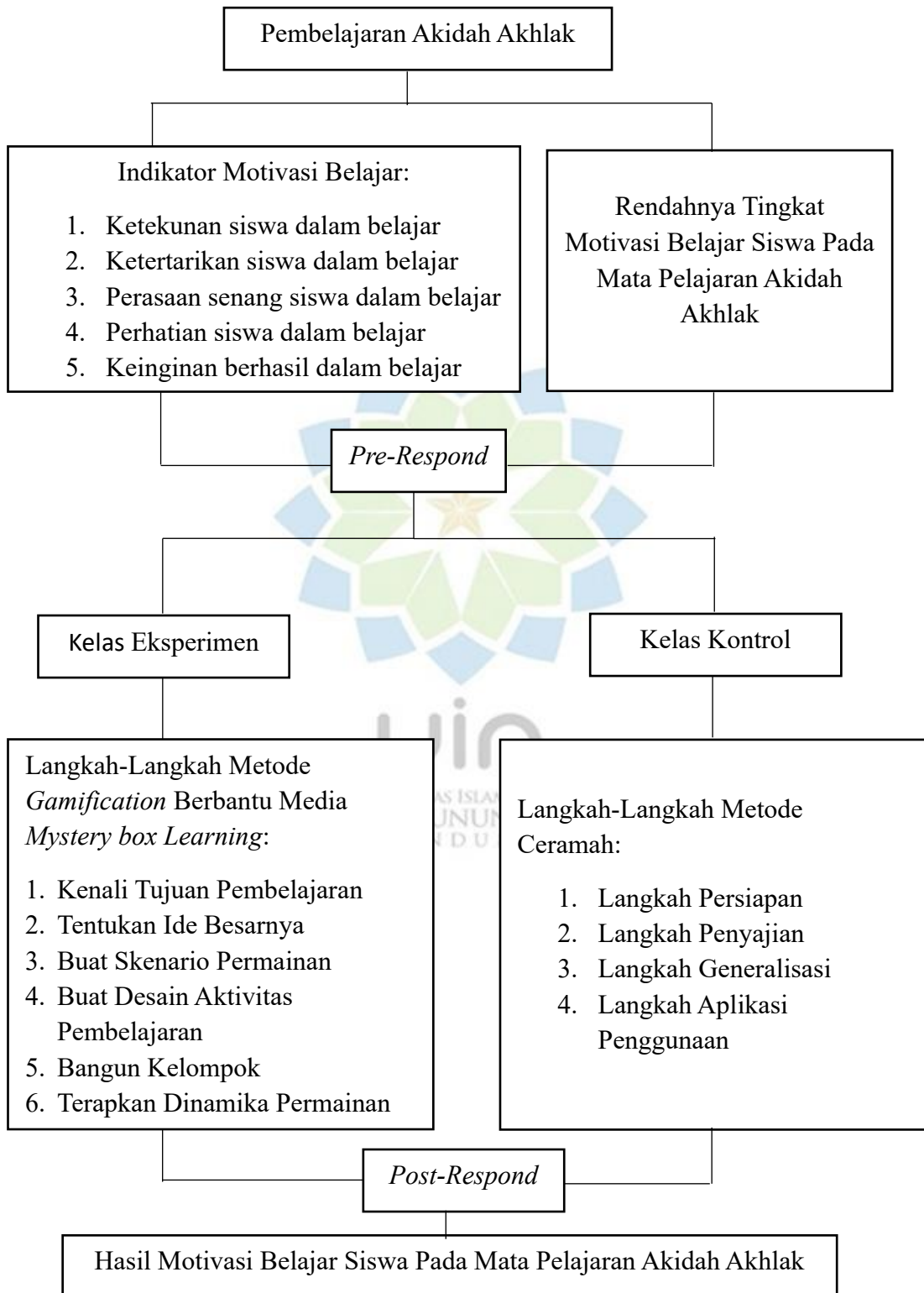
Menurut Saragi dkk (2024), indikator motivasi belajar siswa yaitu:

1. Ketekunan siswa dalam belajar
2. Ketertarikan siswa dalam belajar
3. Perasaan senang siswa dalam belajar
4. Perhatian siswa dalam belajar
5. Keinginan berhasil dalam belajar

Penggunaan metode *gamification* melalui media *mystery box learning* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, menurut teori *self-determination theory* motivasi siswa bisa meningkat jika mereka merasa terlibat aktif dalam kegiatan yang dilakukan. Terutama jika kegiatan itu memberikan rasa bebas, tantangan, dan masukan yang positif. Metode *gamification* melalui media *mystery box learning* sebagai alat pembelajaran bisa memberikan hal-hal tersebut. Dengan demikian, siswa diajak berpikir kritis, menyelesaikan masalah, serta bekerja sama dengan teman-temannya. Hal ini pada akhirnya bisa meningkatkan semangat belajar mereka (Hamzah, 2019).

Secara keseluruhan, hubungan antara penggunaan metode *gamification* melalui media *mystery box learning* dan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana pendekatan pembelajaran ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan interaktif. Unsur-unsur permainan seperti tantangan, point, penghargaan, serta elemen kejutan dalam *mystery box* mendorong rasa ingin tahu dan antusiasme siswa. Aktivitas yang menarik dan memberikan umpan balik langsung melalui penyelesaian tugas-tugas dalam kotak misteri dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, menumbuhkan keterlibatan aktif, serta mengurangi kejenuhan dalam proses belajar. Dengan demikian, *gamification* berbasis *mystery box learning* berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut, skema kerangka berpikir pada penelitian ini adalah:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Menurut Arikunto dalam (Setyawan, 2014) hipotesis merupakan gabungan dari kata “hipo” yang artinya dibawah, dan “tesis” yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapatnya peningkatan motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung.

H_a: Terdapat peningkatan setelah diterapkan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* terhadap motivasi belajar siswa.

H_o: Tidak terdapat peningkatan setelah diterapkan metode *gamification* berbantu media *mystery box learning* terhadap motivasi belajar siswa.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukan studi yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan, antara lain:

1. Skirpsi yang disusun oleh Lusi Safitri (Safitri, 2021) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Menumbuhkan Minat dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VI SD Negeri 012 Rokan Hilir”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini karena dalam proses belajar mengajar, guru Pendidikan Agama Islam tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi juga menampilkan video dan gambar melalui infocus. Ketertarikan siswa terlihat dari sikap mereka yang lebih tertib, suasana kelas yang lebih tenang, serta keaktifan siswa dalam belajar. Sementara itu, motivasi belajar siswa meningkat terlihat dari kebiasaan mereka yang lebih rajin mengerjakan tugas yang diberikan, lebih sering membaca buku ajar, serta rasa ingin tahu yang semakin

bertambah.

2. Skripsi yang disusun oleh Safira Azzahra Imani (Imani, 2025) dengan judul “Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Di Surabaya (Studi Kasus: *Quizizz*)”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan merujuk pada model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dan Teori *Self-Determination (SDT)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor Relevance, Confidence, dan Satisfaction berdampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan gamifikasi. Hasil ini menegaskan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan rasa percaya diri, keterlibatan, dan kepuasan belajar siswa. Di sisi lain, variabel Attention dan Relatedness memiliki dampak positif, meski tidak signifikan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Latifah Fajeri, Liska Berlian, dan Lulu Tunjung Biru (Fajeri dkk., 2023) tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Talking Stick* Berbantuan Media *Mystery box* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari model pembelajaran tipe *Talking Stick* berbantuan media *Mystery box* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai rata dari kedua kelas yang dilakukan uji coba. Pada aspek kognitif di dapatkan nilai 54,9 untuk kelas kontrol dan nilai rata-rata 72,3 untuk kelas eksperimen. Pada aspek psikomotorik memperoleh nilai 77,8 di kelas kontrol dan 88,2 di kelas eksperimen. Selain itu, pada aspek afektif didapatkannya nilai 75,9 pada kelas kontrol dan 84,1 pada kelas eksperimen. Data tersebut menunjukkan peroleh dari setiap aspek kognitif, psikomotorik dan afektif mendapatkan skor terbesar pada kelas eksperimen.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Srimuliyani (Srimuliyani, 2023) tentang “Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas”. Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan teknik gamifikasi secara nyata meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Siswa tunjukkan motivasi yang lebih tinggi, semangat yang

lebih besar, dan partisipasi lebih aktif dalam pembelajaran yang melibatkan elemen-elemen gamifikasi. Selain itu, terlihat peningkatan hasil belajar pada kelompok siswa yang ikut dalam metode gamifikasi tersebut. Namun, penelitian lanjutan diperlukan agar bisa memahami secara lebih dalam mekanisme serta faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas penggunaan teknik gamifikasi dalam berbagai konteks pendidikan.

Tabel 1.1 Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Lusi Safitri	Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Menumbuhkan Minat dan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VI SD Negeri 012 Rokan Hilir	Penggunaan media audio visual membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini karena dalam proses belajar mengajar, guru Pendidikan Agama Islam	Mengkaji tentang peningkatan motivasi belajar serta menggunakan media pembelajaran sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.	Penggunaan media dan lokasi penelitian yang berbeda.

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			tidak hanya menggunakan metode ceramah, tetapi juga menampilkan video dan gambar melalui infocus. Ketertarikan siswa terlihat dari sikap mereka yang lebih tertib, suasana kelas yang lebih tenang, serta keaktifan siswa dalam belajar. Sementara itu, motivasi belajar siswa meningkat terlihat dari kebiasaan mereka yang lebih rajin		

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			mengerjakan tugas yang diberikan, lebih sering membaca buku ajar, serta rasa ingin tahu yang semakin bertambah.		
2	Safira Azzahra Imani	Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Di Surabaya (Studi Kasus: <i>Quizizz</i>)	Faktor Relevance, Confidence, dan Satisfaction berdampak positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa ketika pembelajaran menggunakan gamifikasi. Hasil ini menegaskan	Terdapat kesamaan antara penelitian Imani dengan penelitian ini, yakni mengkaji pengaruh penerapan metode gamifikasi terhadap motivasi belajar peserta didik dengan	Penelitian Imani memanfaatkan platform digital <i>Quizizz</i> sebagai media gamifikasi dengan mengacu pada model ARCS dan Teori <i>Self-Determination</i> pada peserta didik SMA di Surabaya, sedangkan penelitian ini menggunakan media <i>Mystery</i>

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			bahwa gamifikasi dapat meningkatkan rasa percaya diri, keterlibatan, dan kepuasan belajar siswa. Di sisi lain, variabel Attention dan Relatedness memiliki dampak positif, meski tidak signifikan.	menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai kerangka metodologis penelitian.	<i>box Learning</i> yang bersifat fisik dan kontekstual dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung.
3	Latifah Fajeri, Liska Berlian, dan Lulu Tunjung Biru	Pengaruh Model Pembelajaran Tipe <i>Talking Stick</i> Berbantuan Media <i>Mystery box</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa.	Terdapat pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibuktikan dengan aspek kognitif di dapatkan nilai	Penggunaan media <i>Mystery box</i> sebagai salah satu komponen dalam pendekatan pembelajaran.	Penelitian Fajeri mengintegrasikan media <i>Mystery box</i> dalam model pembelajaran <i>Talking Stick</i> dengan variabel terikat berupa hasil belajar pada aspek kognitif,

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			54,9 untuk kelas kontrol dan nilai rata-rata 72,3 untuk kelas eksperimen. Pada aspek psikomotorik memperoleh nilai 77,8 di kelas kontrol dan 88,2 di kelas eksperimen. Selain itu, pada aspek afektif didapatkannya nilai 75,9 pada kelas kontrol dan 84,1 pada kelas eksperimen.		psikomotorik, dan afektif peserta didik SD. Adapun penelitian ini mengintegrasikan media <i>Mystery box Learning</i> dengan metode <i>gamification</i> dan menempatkan motivasi belajar sebagai variabel terikat utama pada mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang Madrasah Aliyah
4	Srimuliyani	Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan	Penggunaan teknik gamifikasi secara nyata meningkatkan	Meneliti tentang penggunaan gamifikasi	Penelitian srimuliyani mengkaji penerapan gamifikasi secara

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas	keterlibatan siswa di kelas. Siswa tunjukkan motivasi yang lebih tinggi, semangat yang lebih besar, dan partisipasi lebih aktif dalam pembelajaran yang melibatkan elemen-elemen gamifikasi.		umum tanpa terikat pada mata pelajaran maupun jenjang pendidikan tertentu, sehingga cakupannya bersifat lebih luas dan tidak spesifik. Sebaliknya, penelitian ini secara spesifik mengintegrasikan metode <i>gamification</i> berbantu media <i>Mystery box Learning</i> dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MA Persis Ciganitri Kabupaten Bandung.