

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Agama memiliki peran yang sangat penting dan krusial dalam membentuk kualitas dan kesejahteraan kehidupan manusia, baik secara individu maupun sosial. Salah satu agama yang memberikan pedoman hidup dan mengajarkan prinsip-prinsip kehidupan yang komprehensif adalah agama Islam. Islam dipandang sebagai panduan hidup holistik, yang tidak hanya mengatur hubungan vertikal manusia dengan penciptanya, tetapi juga hubungan horizontal sesama makhluk hidup dan alam sekitarnya. Nilai-nilai kebaikan, moral, akhlak mulia merupakan inti dan nilai-nilai luhur yang diajarkan dalam agama Islam. Nilai-nilai tersebut disampaikan secara sistematis melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah sebagai upaya membentuk pribadi siswa yang beriman, bertakwa dan berakhlak mulia. Namun, dalam praktiknya seringkali tujuan tersebut belum sepenuhnya tercapai secara optimal. Pembelajaran masih cenderung berjalan secara *teacher-centered*, di mana guru lebih banyak menyampaikan materi sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar. Kondisi ini menyebabkan siswa memiliki sedikit kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, yang berdampak pada rendahnya motivasi, terbatasnya interaksi, serta lemahnya penguasaan konsep karena siswa hanya menjadi penerima informasi pasif (Pertiwi et al., 2022). Metode pembelajaran yang monoton dan minim variasi membuat siswa kurang tertantang untuk berpikir kritis, tidak mau berpartisipasi, serta jarang mendapatkan kesempatan untuk bekerja sama dan menyampaikan pendapat. Akibatnya, tujuan pembelajaran PAI tersebut belum sepenuhnya tercapai (Damris & Putra, 2025).

Berdasarkan pengamatan di kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi, ditemukan bahwa tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI masih tergolong rendah dan belum mencapai pembelajaran yang optimal. Siswa sebagian besar pasif, mereka hanya mendengarkan tanpa memberikan timbal balik selama proses pembelajaran. Ketika diberi stimulus dalam bentuk pertanyaan, hanya beberapa siswa yang merespons dan yang lain hanya diam atau menunggu teman tertentu untuk

menjawab pertanyaan. Dalam pembelajaran kelompok, aktivitas seringkali bergantung dan didominasi oleh beberapa siswa saja, sementara siswa lainnya cenderung pasif dan hanya mengikuti arahan tanpa memberikan kontribusi yang berarti dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berimplikasi pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PAI yang ditetapkan sekolah adalah 75. Namun, berdasarkan hasil analisis di kelas XI C2 menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai KKM. Dari jumlah keseluruhan 40 siswa, sebanyak 19 siswa (47.5 %) yang memperoleh nilai di bawah KKM, sedangkan hanya 21 siswa (52.5 %) yang mencapai KKM. Pada umumnya, jika siswa ikut terlibat aktif didalam proses pembelajaran, maka hasil belajar yang dicapai akan baik sehingga keaktifan siswa mempengaruhi hasil belajar didalam kelas. Dalam jurnal tersebut, penulis juga mengacu pada pernyataan Sriyono, dkk (1992: 78) yang menyatakan bahwa didalam buku Teknik Penyajian Materi yang diperbanyak oleh Sekteratiat BP7 Jateng dijelaskan: “Bila murid hanya mendengarkan, maka hasilnya 15%, bila murid mendengarkan dan memperhatikan (melihat), maka hasil 35%-55%, bila murid mendengar, melihat, mengerjakan sendiri, dan berfikir, maka hasilnya 80%-90%” (Kurniawati et al., 2017).

Melihat kondisi tersebut, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat membangkitkan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa kurang termotivasi, sehingga diperlukan model pembelajaran yang mampu meningkatkan interaksi, motivasi, serta partisipasi aktif siswa secara langsung. *Game Based Learning* (GBL) menjadi salah satu model yang relevan karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kompetitif, dan menantang. GBL secara signifikan meningkatkan konsentrasi, komunikasi, dan motivasi siswa karena unsur permainan mampu menarik perhatian serta mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif. Dengan karakteristik tersebut, GBL dipandang sesuai untuk mengatasi pola pasif siswa, karena interaksi siswa yang meningkat membuat pembelajaran menjadi lebih hidup (Indriyani & Tofaynudin, 2025). Selain itu, dalam perspektif Islam, perubahan ke arah yang lebih baik diperlukan adanya usaha dari individu itu sendiri. hal ini sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt QS. Ar-Ra'd ayat 11 berikut:

لَهُ مُعَقِّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۖ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: “Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.

Ayat ini mengandung makna bahwa perubahan yang terjadi pada manusia atau suatu kaum tidak terlepas dari dua faktor utama, yaitu usaha manusia itu sendiri dan kehendak Allah Swt. Ayat ini menegaskan bahwa Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka berupaya mengubah keadaan diri mereka, sehingga perubahan berawal dari kesadaran dan tindakan individu maupun kelompok. Dalam konteks pendidikan, hal ini menunjukkan bahwa pendidikan pada dasarnya berperan sebagai upaya untuk meningkatkan potensi manusia, baik dari segi akal, sikap, maupun perilaku, namun tidak secara langsung mengubahnya, karena perubahan sejati tetap bergantung pada kemauan individu itu sendiri serta ketentuan Allah. Oleh karena itu, keberhasilan dalam meningkatkan kualitas diri, termasuk dalam proses belajar, sangat ditentukan oleh adanya kesadaran, usaha, dan partisipasi aktif dari individu tersebut dalam mengembangkan potensinya (Fajri & Saepudin, 2022).

Untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tetap tercapai melalui aktivitas permainan, GBL membutuhkan dukungan media yang dapat mengatur dan mendorong kolaborasi yang efektif. Salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah *Collaborative Worksheet*. Penggunaan *Collaborative Worksheet* mampu memfasilitasi siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi kelompok, melakukan pembagian tugas dan menyusun kesimpulan secara sistematis. *Collaborative Worksheet* ini juga berfungsi sebagai panduan aktivitas belajar yang mengarahkan siswa dalam mengamati, menganalisis, dan menarik kesimpulan

melalui interaksi anggaranggota kelompok, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih terstruktur dan bermakna (Nuha et al., 2023). Oleh karena itu, kombinasi antara *Collaborative Worksheet* dan GBL dianggap selaras dengan kebutuhan pembelajaran siswa, yang memerlukan strategi untuk meningkatkan keaktifan siswa. Ini juga membantu menjaga arah kegiatan pembelajaran, memperkuat interaksi antarsiswa, dan memastikan bahwa proses belajar tetap fokus pada tujuan pembelajaran PAI.

Berdasarkan analisis tersebut, penggunaan model *Game Based Learning* yang diintegrasikan dengan media *Collaborative Worksheet* diharapkan dapat menjadi pilihan yang tepat dan terukur dalam meningkatkan partisipasi siswa. Kombinasi ini tidak hanya membuat pembelajaran yang menyenangkan dengan elemen permainan, tetapi juga memastikan bahwa ada kerja sama, diskusi, penguatan konsep secara bersama serta proses pembelajaran yang tidak lagi berpusat pada guru, melainkan lewat siswa yang berperan aktif dalam membangun pemahaman dan pengalaman mereka sendiri. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengangkat judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media *Collaborative Worksheet* Pengaruhnya terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* dalam mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi?
2. Apakah terdapat perbedaan antara keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dalam mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* dalam mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi.
2. Mengetahui perbedaan antara keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional dalam mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur tentang penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar empiris untuk pembelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat pembelajaran PAI lebih menarik, aktif, dan menantang. Dengan menggunakan model GBL berbasis *Collaborative Worksheet*, siswa akan memiliki kesempatan untuk berbicara, bekerja sama, dan berpartisipasi dalam aktivitas kelompok.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan model pembelajaran alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keaktifan siswa. Guru dapat menggunakan temuan penelitian ini sebagai referensi saat memilih strategi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan siswa SMA.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Sekolah dapat menggunakan model pembelajaran ini sebagai rekomendasi untuk meningkatkan pembelajaran di mata pelajaran lain yang sebanding.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian tentang model pembelajaran berbasis permainan atau media kolaboratif dalam pendidikan PAI dan bidang lainnya. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut tentang berbagai variabel, tingkat pendidikan, dan teknik pengukuran.

E. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PAI, keaktifan siswa merupakan indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena keaktifan siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Indikator keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: 1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya, 2) Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, 3) Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, 4) Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, 5) Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) Siswa mampu

menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya dan 7) Siswa memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (Prasetyo & Abduh, 2021).

Namun, keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI masih relatif rendah, hal ini terjadi karena kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran masih berpusat pada guru, di mana guru lebih banyak menyampaikan materi sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar. Dalam pembelajaran PAI sering menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pelatihan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran, kesulitan guru dalam mengelola kelas dan kurangnya keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran agama anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal sangat mempengaruhi tinggi dan rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran (Rahmawati, 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat yang menegaskan bahwa kesulitan belajar siswa umumnya bersumber dari faktor internal dan eksternal (Hidayat & Abdillah, 2019).

Pembelajaran akan semakin efektif jika siswa terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh teori Wheatley, yang menyatakan bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, tetapi dibangun melalui struktur kognitif individu baik secara aktif maupun pasif, serta diinterpretasikan melalui pengalaman belajar langsung yang dialami oleh siswa itu sendiri (Lathifah et al., 2024). Oleh karena itu, model pembelajaran yang tidak melibatkan siswa secara aktif berpotensi menyebabkan rendahnya keaktifan belajar, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). Penerapan model *Game Based Learning* (GBL) memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menantang, sehingga mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir, memecahkan masalah dan membangun pemahaman melalui aktivitas permainan. Penerapan

Game Based Learning (GBL) pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa karena mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional dalam proses pembelajaran (N. F. Afriani et al., 2025). Sementara itu, penggunaan media *Collaborative Worksheet* berfungsi untuk memfasilitasi kerjasama antar siswa, mengarahkan aktivitas permainan agar sesuai dengan tujuan pembelajaran PAI, dan membantu guru dalam mengevaluasi keterlibatan siswa secara sistematis.

Berdasarkan landasan teori dan temuan empiris tersebut, dapat diasumsikan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa. Untuk menguji asumsi tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen model *Nonequivalent Control Group Design*. Kuasi eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan (Isnawan, 2020). Penelitian ini dimulai dengan membagi siswa ke dalam 2 kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbasis *Collaborative Worksheet*, berikut langkah-langkah penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbasis *Collaborative Worksheet*:

- a. Guru menentukan tujuan dan pencapaian pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan media *Collaborative Worksheet* sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Guru menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan aturan main.
- d. Guru membentuk siswa secara kelompok dan memimpin jalannya kegiatan pembelajaran.
- e. Guru memberikan *reward* atau apresiasi.
- f. Guru memberikan evaluasi kepada siswa (Syahada & Sundi, 2024).

Sedangkan dalam kelas kontrol diterapkan model pembelajaran konvensional, berikut langkah-langkah penerapan model konvensional berupa ceramah dan tanya jawab:

1. Tahap Persiapan

Sebelum memulai pembelajaran, guru memberikan pertanyaan terkait materi yang telah dipelajari, memberikan motivasi serta menjelaskan kepada siswa tentang tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menyiapkan mental siswa sebelum pelajaran dimulai.

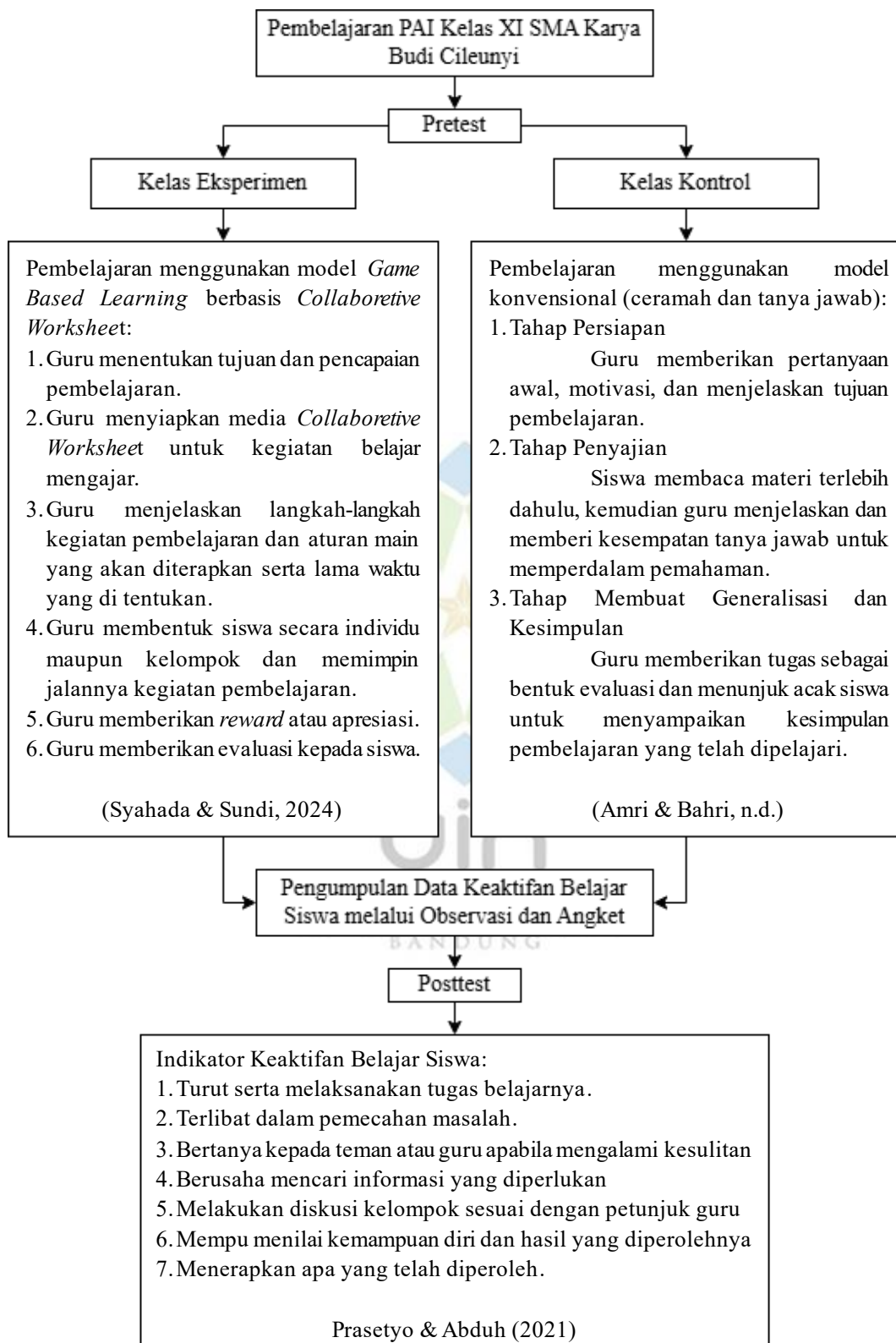
2. Tahap Penyajian

Pada tahap penyajian, siswa lebih dulu diberi kesempatan untuk membaca materi selama 5-15 menit. Lalu, guru menyampaikan bahan pelajaran dengan berceramah dan guru memberikan kesempatan untuk bertanya dan melempar pertanyaan kepada siswa lain untuk menjawab.

3. Tahap Membuat Generalisasi dan Kesimpulan

Guru memberikan tugas sebagai bentuk evaluasi pemahaman siswa. Setelah kegiatan penyajian materi dan penugasan selesai, guru menunjuk siswa secara acak untuk menyampaikan kesimpulan pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Amri & Bahri, n.d.).

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu diberikan pretest untuk sebagai tes pendukung untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, setelah proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan perlakuan masing-masing kelas, kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Sementara itu, data keaktifan belajar siswa diperoleh melalui lembar observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung serta angket yang diberikan kepada siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil observasi dan angket keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya dianalisis untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa setelah penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* dengan siswa yang menggunakan model konvensional dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi. Setelah itu, hasil pretest dan posttest dianalisis sebagai data pendukung untuk melihat keterkaitan antara proses pembelajaran dan keaktifan belajar siswa.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian yang kebenarannya harus dibuktikan melalui pengumpulan data di lapangan. Hipotesis juga dapat dipahami sebagai perkiraan ilmiah mengenai hubungan antar variabel yang memerlukan verifikasi secara empiris (Yusuf, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, dijelaskan pula bahwa hipotesis merupakan jawaban awal atas masalah penelitian yang masih perlu diuji melalui proses pengumpulan dan analisis data. Dengan kata lain, dalam penelitian kuantitatif, hipotesis berfungsi sebagai panduan untuk melakukan analisis dan menentukan apakah dugaan awal peneliti dapat diterima atau ditolak berdasarkan bukti statistik (Arikunto, 2013).

Dalam konteks penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) yang didukung media *Collaborative Worksheet* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi. Asumsi ini didukung oleh temuan Nurhasanah & Hamidah (2024), yang menunjukkan bahwa GBL dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, sedangkan *Collaborative Worksheet* memfasilitasi kerja sama kelompok dan menata tanggung jawab setiap anggota secara lebih terstruktur. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* dalam meningkatkan keaktifan siswa dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain *quasi-experiment*.

Untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut digunakan rumus pengujian statistik: jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Oleh karena itu, hipotesis statistik dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan model *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran PAI di Kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi.

G. Penelitian Terdahulu

1. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* dan Ceramah Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024

Penelitian Umi Lailatus Sa'adah (2024) dilakukan karena rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI ketika guru masih dominan menggunakan metode ceramah. Siswa cenderung pasif, hanya mendengarkan, dan kurang berpartisipasi dalam diskusi maupun interaksi kelas. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan keaktifan belajar antara siswa yang diajar dengan model *Game Based Learning* (GBL) dan metode ceramah. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, penelitian ini melibatkan dua kelas sebagai perlakuan berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan GBL memiliki keaktifan lebih tinggi dibandingkan kelas ceramah, karena GBL menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik, mendorong kerja sama, dan meningkatkan partisipasi aktif siswa. Jika dibandingkan dengan penelitian saat ini, persamaannya terletak pada fokus pada keaktifan belajar siswa dan penggunaan pendekatan eksperimen. Perbedaannya, penelitian saat ini mengintegrasikan GBL dengan media *Collaborative Worksheet* sehingga menekankan kolaborasi antar siswa, yang sebelumnya tidak dijadikan variabel penelitian.

2. Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbasis Web Gimkit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih

Faristianti Fathiani (2025) meneliti rendahnya aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Fikih akibat metode pembelajaran yang minim variasi dan kurang melibatkan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan *Game Based Learning* berbasis Gimkit, membandingkan aktivitas belajar antara siswa yang menggunakan GBL dan metode konvensional, serta melihat peningkatan aktivitas belajar melalui GBL. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain *Non-*

Equivalent Control Group Design pada dua kelas XI sebagai eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan GBL berbasis Gimkit meningkatkan keterlibatan, partisipasi, dan antusiasme siswa dibandingkan pembelajaran konvensional. Dibandingkan dengan penelitian saat ini, persamaannya adalah fokus pada peningkatan aktivitas belajar melalui GBL dan penggunaan kuasi eksperimen. Perbedaannya, penelitian ini hanya menggunakan satu media digital (Gimkit), sedangkan penelitian sekarang memadukan GBL dengan *Collaborative Worksheet* sehingga memperkuat kerja sama, diskusi, dan interaksi kelompok.

3. Studi Eksperimen Efektivitas Penerapan Metode *Game Based Learning* terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023

Fima Hintari (2023) melakukan penelitian karena rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha. Siswa cenderung pasif dan kurang terlibat, sedangkan inovasi media menarik belum banyak digunakan. Penelitian ini bertujuan menilai efektivitas *Game Based Learning* dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas X. Metode penelitian berupa eksperimen kuantitatif dengan *true experimental—posttest only control design*, melibatkan kelompok eksperimen yang menggunakan GBL dan kelompok kontrol yang belajar konvensional. Hasil menunjukkan GBL efektif meningkatkan keaktifan, ditandai dengan perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Persamaan dengan penelitian sekarang adalah penggunaan GBL untuk meningkatkan keaktifan siswa. Perbedaannya, penelitian terdahulu tidak menggunakan media tambahan, sedangkan penelitian sekarang memadukan GBL dengan *Collaborative Worksheet*. Selain itu, desain penelitian berbeda sebelumnya *true experimental*, sekarang *quasi-experimental*.

4. Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas V SD Muhamadiyah 01 Medan

Pebri Dayani Siregar (2023) meneliti rendahnya aktivitas belajar matematika siswa yang pasif, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi. Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh GBL terhadap peningkatan aktivitas belajar matematika. Pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen diterapkan pada dua kelompok, kelas eksperimen dan kontrol. Hasil menunjukkan perbedaan signifikan ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$), menandakan GBL meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dibandingkan penelitian saat ini, persamaannya pada penggunaan GBL dan fokus pada peningkatan keaktifan/aktivitas belajar melalui pendekatan eksperimen. Perbedaannya, penelitian ini pada matematika tingkat SD, sedangkan penelitian sekarang pada PAI tingkat SMA dengan integrasi *Collaborative Worksheet*.

5. Pengaruh Model *Game Based Learning* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Sistem Imun di SMAN 1 Temanggung

Sabrina Nur Pratiwi (2024) melakukan penelitian karena rendahnya keaktifan siswa dan hasil belajar kognitif yang belum optimal pada pembelajaran Biologi. Penyebabnya adalah penggunaan model konvensional dan media kurang variatif. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh GBL terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa kelas XI. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan desain *quasi-experiment pretest-posttest nonequivalent control group*. Sampel ditentukan *purposive sampling*, kelas XI-2 sebagai eksperimen dan XI-4 sebagai kontrol. Hasil menunjukkan GBL berpengaruh signifikan terhadap keaktifan ($\text{sig } 0,001 < 0,05$) dan hasil belajar kognitif ($\text{sig } 0,000 < 0,05$). Persamaannya dengan penelitian sekarang adalah penggunaan GBL dan fokus pada keaktifan siswa dengan pendekatan eksperimen. Perbedaannya, penelitian ini tidak menggunakan media tambahan, sedangkan penelitian saat ini mengintegrasikan *Collaborative Worksheet*. Selain itu, penelitian

Pratiwi menambahkan variabel hasil belajar, sedangkan penelitian sekarang fokus pada keaktifan belajar.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Umi Lailatus Sa'adah (2024) "Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> dan Ceramah Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024"	Meneliti keaktifan belajar siswa dan menerapkan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).	Penelitian terdahulu membandingkan GBL dan ceramah tanpa media tambahan, sedangkan penelitian saat ini mengintegrasikan GBL dengan <i>Collaborative Worksheet</i> .
2.	Faristianti Fathiani (2025) "Penggunaan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis Web Gimkit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih"	Meneliti aktivitas/keaktifan belajar siswa dan menerapkan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).	Penelitian terdahulu menggunakan Gimkit sebagai media pendukung, sedangkan penelitian saat ini mengintegrasikan GBL dengan <i>Collaborative Worksheet</i> .
3.	Fima Hintari (2023) "Studi Eksperimen Efektivitas Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> terhadap	Meneliti keaktifan belajar siswa dan menerapkan model	mengambil konteks Pendidikan Agama Buddha ditingkat SMK, sedangkan penelitian saat ini

	Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023”	pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).	mengambil subjek dan konteks PAI ditingkat SMA dan dengan mengintegrasikan <i>Collaborative Worksheet</i> .
4.	Pebri Dayani Siregar (2023) “Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> (GBL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhamadiyah 01 Medan”	Meneliti aktivitas/keaktifan belajar siswa dan menerapkan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).	Penelitian terdahulu mengambil konteks Matematika ditingkat SD, sedangkan penelitian saat ini mengambil subjek dan konteks PAI ditingkat SMA dengan mengintegrasikan <i>Collaborative Worksheet</i> .
5.	Sabrina Nur Pratiwi (2024) “Pengaruh Model <i>Game Based Learning</i> Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Materi Sistem Imun di SMAN 1 Temanggung”	Meneliti keaktifan belajar siswa dan menerapkan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).	Penelitian terdahulu fokus pada keaktifan dan hasil belajar tanpa media kolaboratif, sedangkan penelitian saat ini fokus pada keaktifan belajar dengan mengintegrasikan <i>Collaborative Worksheet</i> .

Berdasarkan tabel di atas, secara umum penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini, yaitu sama-sama meneliti tentang keaktifan/aktivitas belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) sebagai variabel perlakuan. Tetapi terdapat sejumlah perbedaan mendasar yang menegaskan kebaruan penelitian ini, khususnya pada aspek media dan konteks penerapan. Secara umum, penelitian terdahulu menerapkan GBL tanpa media kolaboratif, dilakukan pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang beragam. Adapun penelitian ini mengintegrasikan GBL dengan media *Collaborative Worksheet* dalam pembelajaran PAI ditingkat SMA, dengan memberikan unsur permainan dalam pembelajaran ini siswa dapat terdorong untuk terlibat aktif dan dapat bekerja sama secara kolaboratif.

