

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Transformasi pendidikan dalam beberapa tahun terakhir di era digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran di sekolah. Ada kebutuhan untuk strategi pembelajaran yang lebih adaptif dan relevan karena kemajuan teknologi informasi, peningkatan akses internet, dan karakteristik siswa generasi digital. Pembelajaran pasif tidak lagi cukup bagi siswa. Sekarang mereka membutuhkan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan terhubung dengan teknologi digital. Akibatnya, pembelajaran kontemporer harus mampu memenuhi kebutuhan ini sehingga proses belajar menjadi lebih signifikan dan efektif (Rahmawati & Suryadi, 2021).

Secara teoretis, paradigma pendidikan abad ke-21 menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik atau pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Teori konstruktivisme, yang berakar pada paradigma ini menyatakan bahwa siswa membuat pengetahuan mereka sendiri dengan berinteraksi dengan lingkungan belajar mereka. Guru tidak hanya memberi tahu siswa, tetapi juga membantu mereka belajar. Menurut *Partnership for 21st Century Learning* (2020), pembelajaran yang efektif harus mampu meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Teori pembelajaran sosial juga dikenal sebagai teori pembelajaran yang menekankan bahwa belajar terjadi melalui interaksi sosial dan kerja sama antar individu. Teori ini menjadi dasar pentingnya pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Dengan demikian, kurikulum bebas yang saat ini digunakan di Indonesia menekankan pembelajaran interaktif dan diferensiatif, dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mandiri, dan kreatif dalam proses belajar mereka (Kemendikbudristek, 2022).

Motivasi belajar menurut psikologi pendidikan adalah salah satu komponen utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mendorong seseorang untuk melakukan dan

mempertahankan tugas belajar (Sari & Nugroho, 2022). Menurut teori kemandirian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka merasakan keterhubungan, otonomi, dan kompetensi selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, menghadapi tantangan yang sesuai, dan terlibat dalam interaksi sosial yang positif dapat membantu meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Selain itu, beberapa faktor dapat digunakan untuk menentukan motivasi belajar. Ini termasuk perhatian terhadap pelajaran, partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, antusiasme, dan ketekunan dalam menyelesaikan tugas (Sari & Nugroho, 2022). Mereka yang memiliki tingkat motivasi belajar yang rendah akan menunjukkan sikap pasif, kurangnya perhatian, dan keterlibatan yang rendah dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki tingkat motivasi tinggi juga cenderung lebih fokus, terlibat dalam diskusi, dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap pelajaran.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran PAI seharusnya disajikan secara kontekstual, interaktif, dan bermakna agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kebanyakan kasus, pendekatan yang digunakan untuk mengajar PAI masih didominasi oleh metode ceramah dadakan (Aulia, 2021).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMAN 25 Bandung pada kelas XI, diperoleh gambaran kondisi pembelajaran sebagai berikut. Pertama, dalam hal kegiatan proses belajar mengajar (KBM), guru biasanya hadir di kelas dan melakukan pembelajaran menurut jadwal yang telah ditentukan. Namun, dalam praktiknya, ceramah masih merupakan metode pembelajaran yang paling umum. Guru lebih banyak berbicara tentang materi daripada menggunakan media pembelajaran, terutama digital. Pembelajaran dalam kondisi ini cenderung berlangsung satu arah dan kurang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Kedua, dari sudut pandang kondisi peserta didik, tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI dianggap baik. Pelajaran di kelas diikuti oleh sebagian besar siswa. Namun, kehadiran ini belum sepenuhnya mewakili keterlibatan belajar yang ideal. Beberapa siswa tampaknya tidak fokus, mudah terdistraksi, dan tidak siap untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan psikologis dalam proses belajar belum selalu diiringi dengan kehadiran fisik.

Ketiga, siswa masih kurang terlibat dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak banyak bertanya, menjawab pertanyaan, atau terlibat dalam diskusi kelas. Interaksi dua arah antara pendidik dan siswa belum sempurna. Hanya sejumlah kecil siswa yang aktif selama kegiatan tanya jawab, sementara sebagian besar siswa cenderung pasif dan menunggu jawaban dari teman mereka. Kegiatan pembelajaran kelompok juga tidak berjalan dengan baik. Akibatnya, mereka tidak dapat mendorong keterlibatan siswa secara merata.

Ketiga hasil tersebut menunjukkan bahwa ada satu masalah utama dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMAN 25 Bandung, yaitu rendahnya motivasi belajar peserta didik. Tidak ada perhatian, partisipasi aktif, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pelajaran menunjukkan betapa rendahnya motivasi belajar ini. Kondisi ini diduga disebabkan oleh penggunaan pendekatan pembelajaran yang kurang variatif, pemanfaatan media digital yang kurang, dan penerapan pembelajaran yang kurang berpusat pada siswa.

Secara teoritis, pembelajaran yang mampu meningkatkan keinginan untuk belajar adalah pembelajaran yang aktif, inovatif, kolaboratif, dan menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat menggabungkan semua pendekatan ini secara padu.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan penerapan model pembelajaran *Synectics Mind Map Cooperative Learning* (SM2CL) yang dipadukan dengan media digital seperti Bamboozle berfokus pada meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir analogi peserta didik melalui proses pengaitan konsep yang tidak biasa (Pratiwi, 2021). Mind Map membantu peserta didik mengorganisasi dan memvisualisasikan konsep pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami (Pratiwi, 2021). Cooperative learning mengutamakan kerja

sama siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama, yang dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi aktif siswa (Huda, 2021). Di sisi lain, penggunaan media digital interaktif seperti Bamboozle dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif (Hasanah, 2022).

Dengan menggabungkan ketiga model tersebut dan menggunakan media digital, pembelajaran diharapkan menjadi lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan peserta didik. Oleh karena itu, penerapan model SM2CL dianggap dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model *Synectics Mind Map Cooperative Learning* Berbantuan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 25 Bandung.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah, yakni:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Synectics Mind Map Cooperative Learning* (SM2CL) berbantuan Bamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 25 Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah diterapkannya model pembelajaran *Synectics Mind Map Cooperative Learning* (SM2CL) berbantuan Bamboozle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 25 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan proses penerapan model pembelajaran *Synectics Mind Map Cooperative Learning* berbantuan Bamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 25 Bandung.

2. Mengetahui motivasi belajar siswa sesudah penerapan model SM2CL berbantuan Bamboozle pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 25 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan dua manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis, adapun penjelasannya sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian model pembelajaran inovatif yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memperkuat landasan teoretis bahwa pembelajaran yang dirancang secara aktif dan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
- b. Memperkaya literatur akademik mengenai integrasi model *Synectics Mind Map Cooperative Learning* (SM2CL) dengan media digital berbasis permainan edukatif seperti Bamboozle. Melalui penelitian ini, diharapkan muncul perspektif teoretis baru mengenai efektivitas penggabungan pendekatan berpikir kreatif, visualisasi konsep, dan kerja sama kelompok yang didukung oleh media digital interaktif dalam pembelajaran.
- c. Menjadi rujukan teoretis dalam pengembangan teori motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran aktif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai bagaimana penggunaan model SM2CL berbantuan media digital mampu memengaruhi aspek motivasi belajar, seperti minat, keterlibatan, dan antusiasme peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan penelitian dan teori selanjutnya di bidang motivasi belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini menyajikan rincian jelas tentang penerapan model SM2CL yang dikombinasikan dengan media Bamboozle dalam kegiatan belajar. Pendidik dapat mengamati contoh tahapan pelaksanaan, pola interaksi yang terjadi di kelas, dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Temuan penelitian ini dapat memotivasi pendidik untuk memperbaiki kreativitas dalam pengajaran, mengurangi penggunaan metode ceramah yang dominan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Dengan cara ini, pendidik memperoleh pilihan model pembelajaran yang lebih inovatif dan lebih sesuai untuk diimplementasikan dalam mata pelajaran PAI serta mata pelajaran lainnya.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Model SM2CL yang kreatif dan kooperatif, ditambah dukungan media Bamboozle, dapat membantu meningkatkan antusiasme, rasa ingin tahu, serta partisipasi mereka selama kegiatan pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir kreatif, bekerja sama, dan bermain sambil belajar. Pengalaman ini dapat memperkuat motivasi intrinsik siswa serta membantu mereka memahami materi PAI dengan lebih bermakna dan mudah diingat.

c. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah, penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi serta mendorong inovasi dalam praktik mengajar. Temuan penelitian ini dapat membantu sekolah untuk menegaskan bahwa pemanfaatan media digital dan model pembelajaran kreatif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian dapat mendukung program pengembangan profesional pendidik, khususnya dalam hal penguasaan model pembelajaran modern dan media digital interaktif.

d. Bagi Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI)

Penelitian ini memberikan manfaat strategis bagi jurusan PAI, baik di tingkat fakultas maupun prodi. Hasil penelitian dapat menjadi referensi akademik bagi mahasiswa, dosen, dan peneliti yang tertarik mengembangkan inovasi pembelajaran PAI yang relevan dengan perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini dapat memperkuat wacana bahwa pembelajaran PAI tidak harus selalu bersifat tekstual dan konvensional, tetapi dapat dikemas secara kreatif, visual, dan berbasis teknologi, tanpa menghilangkan nilai-nilai esensialnya. Penelitian ini juga dapat mendukung pengembangan kurikulum PAI yang lebih adaptif terhadap era digital serta membuka peluang penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas model SM2CL dalam topik-topik lain di Pendidikan Agama Islam.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam proses pendidikan yang memainkan peran penting dalam menentukan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai struktur yang mengatur aktivitas belajar siswa agar mereka dapat berinteraksi satu sama lain secara konstruktif. Pembelajaran berpusat pada siswa dapat meningkatkan keterlibatan, aktifitas, dan pengalaman belajar siswa (Setiawan, 2021).

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang digunakan adalah *Synectics Mind Map Cooperative Learning* (SM2CL). Model *Synectics* merupakan model pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir melalui penggunaan analogi dan asosiasi, sehingga peserta didik dapat memahami konsep secara lebih mendalam (Rachmawati, 2022). *Mind Map* merupakan teknik pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengorganisasi konsep secara visual dan terstruktur, sehingga memudahkan dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran (Wibowo, 2021). Sementara itu, *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama dalam kelompok

kecil untuk mencapai tujuan belajar bersama, sehingga mampu meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab, dan partisipasi aktif peserta didik (Hidayat, 2020).

Dengan menggabungkan ketiga model tersebut ke dalam SM2CL, model ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, kreativitas, dan sosial peserta didik. Secara teoretis, model SM2CL memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran karena Synectics mengajarkan mereka berpikir kreatif, Mind Map membantu mereka memahami konsep secara visual, dan Cooperative Learning membantu mereka bekerja sama dan berinteraksi satu sama lain.

Selain model pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media digital berbasis permainan seperti Bamboozle digunakan. Media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa sekaligus membuat belajar menyenangkan dan menantang. Game dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi intrinsik, perhatian, dan keterlibatan siswa karena mengandung elemen kompetisi dan interaktivitas (Li & Edmonds, 2021). Media digital juga sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21, yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi (Salsabila & Prasetyo, 2022).

Motivasi belajar siswa adalah variabel terikat dalam penelitian ini. Motivasi belajar, menurut Nugroho dan Sari (2022), adalah dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi partisipasi siswa dalam kelas. Menarik untuk belajar, memperhatikan pelajaran, terlibat dalam diskusi, dan tekun menyelesaikan tugas adalah beberapa tanda motivasi belajar. Peserta didik yang sangat bersemangat akan menunjukkan keterlibatan aktif, semangat, dan keinginan untuk memahami materi secara menyeluruh.

Faktor internal termasuk minat, kebutuhan, tujuan, dan kondisi psikologis siswa. Faktor eksternal termasuk faktor dalam diri siswa. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Di sisi lain, kebutuhan belajar berkaitan dengan dorongan untuk memahami materi sebagai bagian dari perkembangan diri. Selain itu, tujuan belajar yang jelas akan memberikan arah dan makna untuk aktivitas belajar. Faktor tambahan, seperti

kepercayaan diri, sikap terhadap pelajaran, dan kondisi emosional, juga memengaruhi keinginan siswa untuk belajar (Nugroho & Sari, 2022).

Sebaliknya, faktor eksternal, yang mencakup lingkungan belajar siswa, model pembelajaran yang digunakan, dan media pembelajaran yang mendukung proses belajar, juga sangat penting dalam membentuk motivasi belajar siswa. Siswa lebih termotivasi untuk belajar dalam lingkungan belajar yang kondusif, baik dari segi suasana kelas maupun hubungan sosial antara guru dan siswa. Menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bervariasi dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, khususnya media berbasis digital, dapat meningkatkan perhatian, minat, dan antusiasme siswa untuk belajar (Setiawan, 2021).

Oleh karena itu, motivasi siswa untuk belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor dalam diri mereka sendiri, tetapi juga oleh cara guru merancang dan menerapkan pelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mendukung faktor-faktor yang berasal dari luar, seperti penggunaan media interaktif dan model pembelajaran yang kreatif.

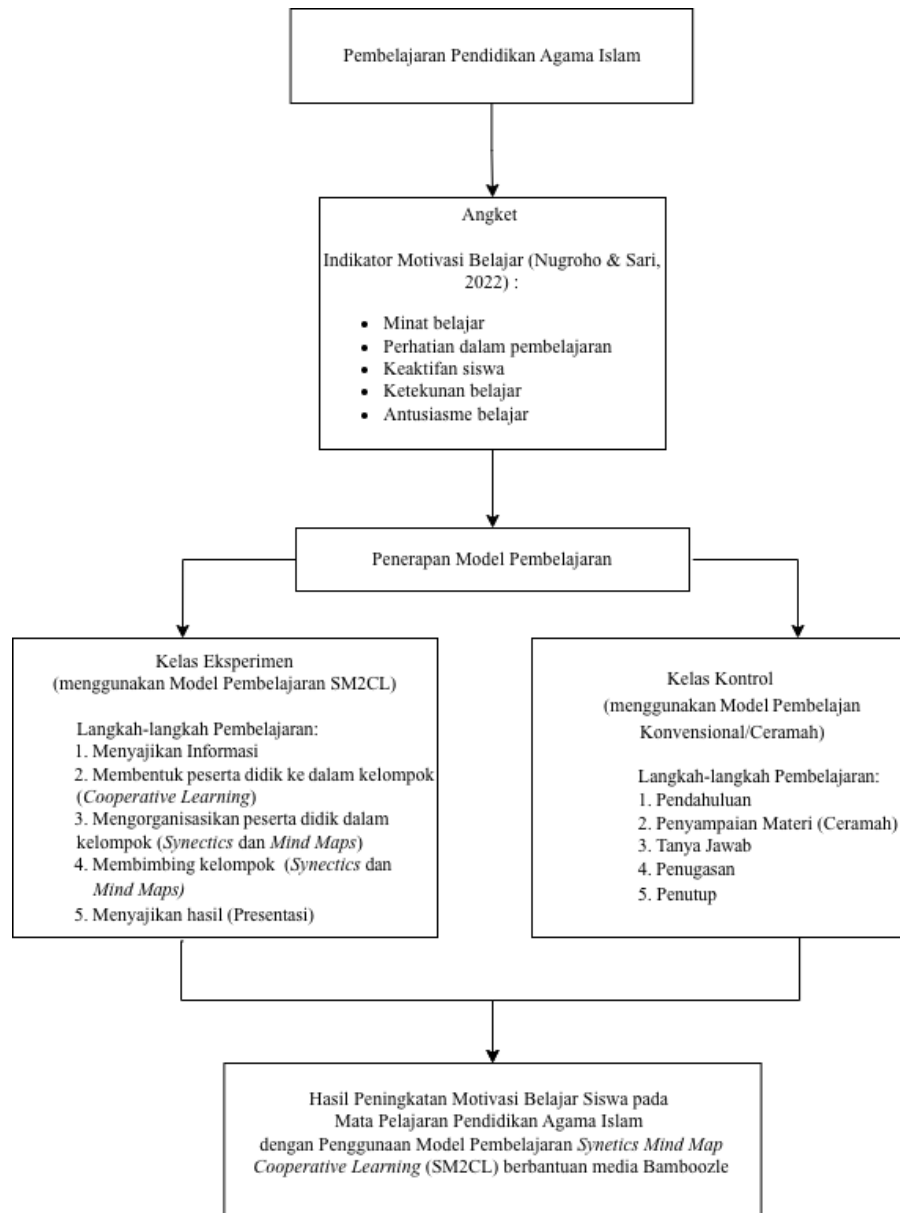
Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan model pembelajaran SM2CL yang dipadukan dengan media digital Bamboozle berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Model SM2CL mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan kolaboratif, sedangkan media Bamboozle mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir tersebut diuji melalui desain kuasi eksperimen dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran SM2CL berbantuan media Bamboozle dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sementara itu, kelas kontrol diberikan pembelajaran konvensional yang cenderung menggunakan metode ceramah tanpa penerapan model SM2CL dan tanpa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital.

Diharapkan tingkat motivasi belajar siswa berbeda karena perbedaan perlakuan kelas. Karena model pembelajaran yang inovatif dan penggunaan media digital yang interaktif, diharapkan kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Indikator seperti ketekunan dalam pembelajaran, partisipasi aktif, perhatian, dan minat dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa di kedua kelas. Oleh karena itu, hubungan antar variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: model pembelajaran SM2CL dengan bantuan media Bamboozle sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Hubungan ini diuji dengan membandingkan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Semakin baik penerapan model pembelajaran SM2CL dengan bantuan media Bamboozle, semakin besar keinginan siswa untuk belajar Pendidikan Agama Islam.

Kerangka berpikir ini menjadi dasar konseptual dalam merumuskan hipotesis penelitian bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang menggunakan model pembelajaran SM2CL berbantuan media Bamboozle dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Skema kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Hipotesis Kerja (H_a): "Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah di terapkan model pembelajaran *Synectics* Mind Map Cooperative Learning (SM2CL) berbantuan media Bamboozle."

Pengujian hipotesis dilakukan melalui uji statistik dengan kriteria sebagai berikut: apabila nilai signifikansi ($Sig.$) $< 0,05$, maka hipotesis kerja (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran SM2CL berbantuan media Bamboozle berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi ($Sig.$) $> 0,05$, maka hipotesis kerja (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima, yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran tersebut tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

G. Penelitian Terdahulu

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

1. Skripsi yang disusun oleh Sari (2021) berjudul "Penerapan Model *Synectics* untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Biologi." Penelitian ini mengkaji penerapan model *Synectics* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa melalui penggunaan analogi, asosiasi imajinatif, dan brainstorming terarah. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan pendekatan *Synectics* sebagai strategi pembelajaran kreatif. Adapun perbedaannya, penelitian Sari berfokus pada kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Biologi, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) serta mengintegrasikan *Synectics* dengan *Mind Map*, *Cooperative Learning*, dan media digital Bamboozle.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hasanah & Ramdhani (2019) berjudul “Penggunaan Kombinasi Metode *Synectics* dan *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA.” Penelitian ini mengombinasikan *Synectics* dan *Mind Mapping* untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan *Synectics* dan *Mind Map* sebagai strategi pembelajaran kreatif dan visual. Perbedaannya, penelitian ini belum mengintegrasikan pendekatan *Cooperative Learning* secara sistematis dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan digital, serta variabel terikatnya tidak secara khusus meneliti motivasi belajar siswa.
3. Skripsi Khairunnisa (2023) berjudul “Pengaruh *Mind Map* terhadap Minat dan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI.” Penelitian ini meneliti efektivitas *Mind Map* dalam meningkatkan minat dan pemahaman konsep siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan *Mind Map* sebagai media visual untuk membantu pemahaman dan keterlibatan siswa. Perbedaannya, penelitian Khairunnisa hanya menggunakan *Mind Map* sebagai satu strategi pembelajaran tanpa mengintegrasikannya dengan model pembelajaran lain maupun media digital, serta konteks mata pelajaran dan variabel penelitian berbeda dengan penelitian ini.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rachman (2022) berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe STAD terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMA.” Penelitian ini menunjukkan bahwa model *Cooperative Learning* tipe STAD berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Rachman terletak pada variabel terikat, yaitu motivasi belajar siswa, serta konteks mata pelajaran PAI. Perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Rachman hanya menggunakan *Cooperative Learning* tipe STAD, sedangkan penelitian ini mengembangkan model yang lebih

komprehensif melalui integrasi *Synectics*, *Mind Map*, dan *Cooperative Learning* dalam satu model pembelajaran (SM2CL), serta diperkuat dengan media digital berbasis permainan.

5. Penelitian dalam bentuk jurnal oleh Putri (2020) berjudul “*Efektivitas Gamifikasi Berbasis Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA.*” Penelitian ini meneliti efektivitas gamifikasi berbasis Bamboozle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media Bamboozle dan fokus pada motivasi belajar siswa. Namun, penelitian Putri menempatkan Bamboozle sebagai media utama tanpa integrasi dengan model pembelajaran tertentu. Sementara itu, penelitian ini memposisikan Bamboozle sebagai media pendukung yang memperkuat penerapan model pembelajaran SM2CL, sehingga tidak hanya mengandalkan aspek permainan, tetapi juga landasan pedagogis yang sistematis.

