BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah memberikan pengaruh signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Transformasi digital ini mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari metode tradisional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Pada era ini, peserta didik terbiasa menggunakan perangkat digital sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran perlu beradaptasi agar tetap relevan dan efektif.

Pendidikan di abad ke-21 menuntut pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Perkembangan teknologi digital sangat memberikan pengaruh pada dunia pendidikan. Untuk itu, pendidik dituntut tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengelola pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dalam proses membangun pemahaman. Akan tetapi, berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan peserta didik masih menjadi salah satu hambatan utama dalam mencapai hasil belajar yang optimal, khususnya pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

Ada beberapa tantangan utama dalam pembelajaran PAIBP salah satu tantangan utamanya adalah rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada peserta didik setelah proses pembelajaran selesai yaitu berupa penilaian dengan menilai beberapa aspek yaitu: kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik dengan adanya perubahan (Nurrita, 2018).

Dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, penerapan model pembelajaran yang interaktif seperti model *Project Based Learning* (PjBL) dapat menjadi solusi yang efektif. Pembelajaran berbasis proyek menekankan penyelesaian masalah, kreativitas, dan kolaborasi peserta didik dengan tujuan menciptakan dan memanfaatkan informasi baru (Agusdianita, 2023). Dalam model

Project Based Learning (PjBL) peserta didik tidak hanya dituntut untuk menerima ilmu saja, tetapi juga berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang aktif, seperti dalam perencanaan, pengorganisasian dan evaluasi pembelajaran mereka sendiri, sehingga meningkatkan kemampun memecahkan masalah, kemampuan berpikir kritis, kemampuan pengelolaan diri dan materi yang disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan peserta didik (Dahri, 2022).

Sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran, media *Gimkit* dapat dimanfaatkan untuk mendukung penerapan *Project Based Learning* (PjBL). *Gimkit* merupakan platform kuis interaktif yang menggunakan konsep pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dengan tujuan mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar. Melalui platform tersebut, peserta didik dapat mengikuti aktivitas pembelajaran secara kompetitif dan menyenangkan dengan hasil yang dapat diketahui secara langsung. Karakteristik tersebut menjadikan *Gimkit* relevan untuk diintegrasikan ke dalam tahapan PjBL, khususnya ketika melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran.

Penggunaan media sosial di era digital saat ini juga telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan peserta didik. Namun, pemanfaatan media sosial tanpa dibekali etika yang baik berpotensi menimbulkan dampak negatif, seperti maraknya penyebaran informasi palsu hoaks dan penggunaan bahasa yang kurang santun. Oleh karena itu, pembelajaran PAIBP khususnya pada materi Adab Bermedia Sosial memiliki peran strategis untuk membekali peserta didik dengan nilai-nilai etika Islam. Hal ini merujuk pada landasan al-Qur'an, di antaranya kewajiban menerapkan prinsip tabayyun yaitu meneliti dan memverifikasi kebenaran informasi. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur’an berikut:

﴿ يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِنْ جَاۤءَكُمْ فَاسِقٌۢ بِنَبَاٍ فَتَبَيَّنُوْٓا اَنْ تُصِيْبُوْا قَوْمًاۢ بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوْا عَلٰى مَا فَعَلْتُمْ نٰدِمِيْنَ ٦ ﴾
(الحجرٰت/49: 6)

Wahai orang-orang yang beriman, jika seorang fasik datang kepadamu membawa berita penting, maka telitilah kebenarannya agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena ketidaktahuan(-mu) yang berakibat kamu menyesali perbuatanmu itu.
(Q.S Al-Hujurat/49:6)

Ayat tersebut menegaskan pentingnya kehati-hatian dalam menerima dan menyebarkan informasi di era digital guna mencegah timbulnya kesalahpahaman, fitnah, maupun dampak negatif akibat penyebaran berita palsu hoaks. Selain prinsip kehati-hatian, Islam juga menuntut setiap muslim untuk memanfaatkan media komunikasi sebagai sarana dakwah dan ajakan kepada kebaikan. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an berikut:

﴿ وَلْتَكُنْ مِّنْكُمْ اُمَّةٌ يَّدْعُوْنَ اِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُوْنَ بِالْمَعْرُوْفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗوَاُولٰۤىِٕكَ هُمُ الْمُفْلِحُوْنَ ١٠٤ ﴾
(آل عمران/3: 104

Hendaklah ada di antara kamu segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Mereka itulah orang-orang yang beruntung. (Q.S Ali 'Imran/3:104)

Melalui ayat ini, ajakan untuk menyampaikan nilai-nilai kebaikan amar ma'ruf nahi munkar diperluas konteksnya hingga ke dalam ekosistem media digital. Pembelajaran PAIBP tidak hanya menargetkan pemahaman konsep secara teoritis, tetapi juga pembentukan sikap dan etika peserta didik saat berinteraksi di media sosial. Untuk menginternalisasi nilai-nilai dari kedua ayat tersebut secara nyata, model Project Based Learning (PjBL) diterapkan dengan menugaskan peserta didik merancang produk berupa poster singkat yang mengusung pesan moral dan etika berdigital, lalu diunggah ke platform media sosial sebagai bentuk implementasi langsung pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran PAIBP belum mencapai hasil yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran PAIBP di SMK Negeri 6 Bandung, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran di kelas XI Teknik Audio Video masih menghadapi kendala pada rendahnya keterlibatan dan keaktifan peserta didik. Sebagian besar peserta didik cenderung bersikap pasif. Saat guru memberikan pertanyaan pemantik atau memicu diskusi interaktif terkait materi PAIBP, respon hanya didominasi oleh 3–4 peserta didik yang sama. Dalam kegiatan kerja kelompok atau penyelesaian proyek, keterlibatan peserta didik belum merata, di mana sebagian peserta didik pasif dan menyerahkan beban tugas kepada anggota

lainnya.

Rendahnya keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran tersebut berimplikasi langsung pada capaian hasil belajar PAIBP yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari sekolah, kelas XI Teknik Audio Visual dari 28 peserta didik terdapat 14,29% yang memperoleh nilai 60, 25,00% memperoleh nilai 65, 32,14% memperoleh nilai 68, dan 28,57% memperoleh nilai 70. Hasil pengolahan data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai peserta didik sebesar 66,93, sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Dengan demikian, rata-rata hasil belajar peserta didik masih berada di bawah KKM yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa masih diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui proses pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Secara teoritis, Project Based Learning (PjBL) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan melalui pengalaman, penyelesaian masalah, kerja sama, dan pembuatan produk. Peserta didik tidak hanya menerima materi dari pendidik, tetapi terlibat langsung dalam proses merencanakan, mengerjakan, dan menyelesaikan suatu proyek. Keterlibatan tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam sekaligus menghubungkannya dengan situasi nyata.

Gimkit digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam penelitian ini. Gimkit merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan kegiatan evaluasi dan penguatan materi dilakukan secara interaktif. Penggunaannya tidak menggantikan tahapan dalam Project Based Learning, tetapi melengkapi proses pembelajaran melalui aktivitas evaluasi yang lebih menarik bagi peserta didik. Setelah mengikuti kegiatan proyek, peserta didik dapat kembali menguji pemahaman mereka terhadap materi melalui aktivitas dalam Gimkit.

Perpaduan antara Project Based Learning dan Gimkit memberikan fungsi yang saling melengkapi. PjBL memberikan pengalaman belajar melalui kegiatan proyek, kerja sama, pemecahan masalah, dan pembuatan produk, sedangkan Gimkit digunakan untuk memperkuat pemahaman melalui kegiatan evaluasi yang

interaktif. Materi Adab Bermedia Sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik juga memberikan ruang untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran dengan berbagai situasi yang ditemui dalam penggunaan media sosial.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memiliki pertanyaan untuk penelitian ini. Apakah penerapan model Project Based Learning (PjBL) dengan berbantuan media Gimkit dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI Teknik Audio Video pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMKN 6 Bandung?

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gimkit* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi adab bermedia sosial?
2. Bagaimana proses penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gimkit* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi adab bermedia sosial?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gimkit* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi adab bermedia sosial?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui kondisi hasil belajar peserta didik sebelum diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gimkit* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi adab bermedia sosial.
2. Untuk mendeskripsikan proses penerapan model *Project Based Learning*

(PjBL) berbantuan media *Gimkit* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi adab bermedia sosial.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gimkit* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertidalam materi adab bermedia sosial.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pendidikan, terutama dalam penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Temuan penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi mengenai penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) yang didukung oleh media pembelajaran digital, khususnya *Gimkit*, dalam upaya mendukung pencapaian hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Peserta didik

      Membantu meningkatkan pemahaman materi sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

   b. Bagi Pendidik

      Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif. Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) yang dipadukan dengan media *Gimkit* dapat dimanfaatkan untuk menciptakan kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif serta mendukung proses evaluasi pembelajaran.

   c. Bagi Sekolah

      Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Hasil penelitian juga dapat digunakan sebagai masukan untuk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

mendukung penerapan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran digital dalam penerapan model pembelajaran inovatif. Penelitian ini juga dapat menjadi salah satu dasar untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai *Project Based Learning* (PjBL) dan pemanfaatan *Gimkit* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Kerangka Berpikir

Hasil belajar merupakan salah satu gambaran mengenai ketercapaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, hasil belajar tidak terlepas dari bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan di SMKN 6 Bandung, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih belum optimal. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Kondisi tersebut menjadi perhatian karena keterlibatan peserta didik selama pembelajaran dapat membantu mereka dalam memahami materi dan mencapai hasil belajar yang diharapkan.

Salah satu hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah peran guru sebagai faktor eksternal yang turut memengaruhi hasil belajar peserta didik. Guru tidak hanya berperan dalam menyampaikan materi, tetapi juga menentukan bagaimana kegiatan pembelajaran dirancang, model pembelajaran yang digunakan, serta media yang dapat mendukung keterlibatan peserta didik. Pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi bagian penting agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu rancangan konseptual yang menjadi pedoman pendidik dalam mengatur dan melaksanakan kegiatan pembelajaran agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai (Wulandari, 2024). PjBL menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama pembelajaran melalui kegiatan proyek yang mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, pemecahan masalah, serta penerapan pengetahuan dalam menghasilkan suatu produk. Penerapan PjBL tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, tetapi juga dapat mendukung pencapaian hasil belajar kognitif peserta didik (Nurkomala dkk., 2024) serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Wahid dkk., 2025).

Dalam pelaksanaannya, PjBL dapat didukung oleh media pembelajaran yang membantu menciptakan proses belajar yang lebih interaktif. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian informasi antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Hasan dkk., 2021). Salah satu media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Gimkit*, yaitu media pembelajaran berbasis permainan yang menyediakan aktivitas interaktif bagi peserta didik. Penggunaan unsur permainan dalam *Gimkit* dapat mendorong keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh umpan balik selama proses pembelajaran (Agustina dkk., 2024). Dengan demikian, *Gimkit* ditempatkan sebagai media pendukung dalam penerapan PjBL agar proses pembelajaran dan evaluasi dapat berlangsung secara lebih interaktif.

Penerapan PjBL berbantuan *Gimkit* dalam penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami dan mengolah materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Peserta didik tidak hanya menerima penjelasan dari pendidik, tetapi terlibat dalam proses merancang, mengerjakan, dan menyelesaikan proyek secara individu maupun kelompok. Pada proses tersebut, *Gimkit* digunakan sebagai media pendukung untuk memperkuat pemahaman dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Rangkaian kegiatan tersebut

diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, mengingat informasi yang telah dipelajari, menerapkan pengetahuan dalam penyelesaian tugas, serta mengembangkan kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran.

Penerapan PjBL berbantuan *Gimkit* dalam penelitian ini mengikuti enam tahapan, yaitu menentukan pertanyaan mendasar, merancang proyek, menyusun jadwal kegiatan, memantau perkembangan proyek, melakukan penilaian terhadap hasil proyek, serta mengevaluasi pengalaman belajar (Junita dkk., 2023). Tahap pertanyaan mendasar memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mengidentifikasi dan memahami permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Tahap perancangan dan penyusunan jadwal proyek mendorong peserta didik untuk menentukan langkah penyelesaian serta mengorganisasi kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap pemantauan proyek, peserta didik menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam proses pengerjaan proyek, sedangkan pendidik memberikan arahan dan memantau perkembangan kegiatan. Tahap penilaian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan hasil pemahamannya melalui produk yang dihasilkan, sementara tahap evaluasi pengalaman membantu peserta didik merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Penggunaan *Gimkit* sebagai media pendukung dapat dimanfaatkan dalam proses penguatan dan evaluasi pemahaman peserta didik melalui aktivitas permainan dan pertanyaan interaktif.

Dengan demikian, hubungan dalam kerangka berpikir penelitian ini dapat dijelaskan bahwa permasalahan hasil belajar peserta didik yang belum optimal memerlukan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. PjBL dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman, kolaborasi, pemecahan masalah, dan penyelesaian proyek. Penerapan PjBL kemudian didukung oleh *Gimkit* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan penguatan dan evaluasi terhadap pemahaman peserta didik. Melalui penerapan PjBL berbantuan *Gimkit* yang dilaksanakan secara sistematis, peserta didik diharapkan lebih aktif dalam membangun pengetahuan dan memahami materi pembelajaran. Peningkatan proses

tersebut selanjutnya diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Maka dari itu, kerangka berpikir dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang jelas antara model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai strategi pembelajaran, media *Gimkit* sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik sebagai variabel yang dipengaruhi. Semakin tepat penerapan model PjBL dan pemanfaatan media *Gimkit* dalam proses pembelajaran, maka semakin besar peluang peningkatan hasil belajar peserta didik.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara yang dibuat oleh peneliti dan harus dibuktikan kebenarannya melalui proses pengujian. Istilah hipotesis berasal dari kata *hypo* (di bawah) dan *tesa* (kebenaran), yang berarti bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah tersebut telah dirumuskan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Abubakar, 2021).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang positif signifikan dari penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *Gimkit* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI pada materi adab bermedia sosial di kelas XI Teknik Audio Video SMKN 6 Bandung.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil eksplorasi menggunakan website dengan kata kunci "*Project Based Learning*, *Gimkit* dan Hasil Belajar". Keluarlah hasil yang relevan terkait penelitian ini. Berikut hasilnya:

1. Arsyliany dan Sanusi (2026): "Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SMA Al-Hadi Kota Bandung". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMA Al-Hadi Kota Bandung. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu keduanya menggunakan model *Project Based Learning* sebagai variabel pembelajaran dan sama-sama mengkaji hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, kedua penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui perubahan atau pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap hasil belajar. Adapun perbedaannya terletak pada media

pembelajaran yang digunakan. Penelitian Arsyliany dan Sanusi hanya berfokus pada penerapan model *Project Based Learning*, sedangkan penelitian ini mengombinasikan model *Project Based Learning* dengan media *Gimkit* sebagai media berbasis permainan yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar peserta didik.

2. Yulisnawati dkk. (2025): "Efektivitas Model *Project Based Learning* (PjBL) Melalui Game Edukasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa". Temuan dari penelitian dalam jurnal ini mengungkapkan bahwa terdapat hasil yang signifikan pada hasil *posttest* dan skor *N-Gain* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Serta, dalam hasil angket menunjukan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran dengan model *Project Based Learning* (PjBL) melalui game edukasi ular tangga. Adapun persamaan penelitian yaitu keduanya menggunakan model PjBL sebagai pendekatan utama yang menekankan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya, penelitian Yulisnawati dkk. (2025) menggunakan media berbasis gamifikasi ular tangga, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media berbasis gamifikasi *Gimkit,* yaitu sebuah media evaluasi berbasis permainan yang dirancang untuk memberikan umpan balik langsung dan meningkatkan hasil belajar melalui kuis interaktif.
3. Hamidah & Citra (2021): "Efektivitas Model *Project Based Learning* (Pjbl) Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa". Hasil penelitian Hamidah, Citra. 2021 menunjukkan bahwa minat dan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen (XI IPA 1) lebih tinggi daripada kelas kontrol (XI IPA 2) dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Yang mana dapat disimpulkan, model *Project Based Learning* (PjBL) efektif digunakan sebagai salah satu model pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar biologi siswa. Adapun persamaannya yaitu keduanya menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai pendekatan utama yang menekankan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun perbedaannya, penelitian yang dilakukan oleh Hamidah & Citra, (2021) tidak menggunakan media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

pembelajaran berbasis gamifikasi, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi *Gimkit,* yaitu media evaluasi berbasis permainan yang menyajikan kuis interaktif dengan umpan balik langsung guna meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Ariana dkk. (2025): Penelitian berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Palembang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran Gimkit dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain eksperimen semu (Non-Equivalent Control Group Design). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 70,28 pada pretest menjadi 83,19 pada posttest, serta terdapat perbedaan hasil posttest yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Ariana et al., 2025). Persamaan penelitian Ariana dkk. (2025) dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran Gimkit dan variabel terikat, yaitu hasil belajar peserta didik. Selain itu, kedua penelitian dilaksanakan pada jenjang kelas XI dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Adapun perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Ariana dkk. berfokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Palembang dengan menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI Teknik Audio Video SMKN 6 Bandung dengan menerapkan model Project Based Learning (PjBL) berbantuan Gimkit. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah Adab Bermedia Sosial. Dengan demikian, penelitian ini memiliki perbedaan dalam penerapan model pembelajaran, konteks sekolah, dan materi yang dipelajari.
5. Nurdin (2024): "Pengaruh Model PjBL Berbasis Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Bioteknologi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pamboang". Temuan dari penelitian

ini mengungkapkan bahwa ada pengaruh penggunan model PjBL berbasis pendekatan pembelajaran berdiferensiasi pada materi bioteknologi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas X di SMAN 1 Pamboang pada kelas eksperimen. Hal ini dilihat dari hasil *posttest*, kelas eksperimen diperoleh nilai *posttest* kelas eksperimen rata rata 79,18% dan kelas kontrol diperoleh nilai *posttest* rata-rata 54,36%. Adapun persamaannya terletak pada penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) sebagai variabel (X) dalam proses pembelajaran. Adapun perbedannya yaitu pada pendekatan pembelajaran, variabel terikat, dan konteks mata pelajaran. Penelitian Nurdin, (2024) berfokus pada pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dengan variabel terikat berupa kemampuan berpikir kreatif pada mata pelajaran bioteknologi, sedangkan penelitian ini berfokus pada efektivitas model PjBL yang dipadukan dengan media *Gimkit* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Arsyliany dan Sanusi (2026) "Pengaruh *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SMA Al-Hadi Kota Bandung"	keduanya menggunakan model *Project Based Learning* sebagai variabel pembelajaran dan sama-sama mengkaji hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan	media pembelajaran yang digunakan. Penelitian Arsyliany dan Sanusi hanya berfokus pada penerapan model *Project Based Learning*, sedangkan penelitian ini mengombinasikan model *Project*

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Agama Islam.	*Based Learning* dengan media *Gimkit* sebagai media interaktif.
2.	Yulisnawati dkk. (2025) "Efektivitas Model *Project Based Learning* (PjBL) Melalui Game Edukasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa"	Sama-sama menggunakan model PjBL yang menekankan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	Penelitian Yulisnawati menggunakan game edukasi ular tangga, sedangkan penelitian ini menggunakan *Gimkit* sebagai media gamifikasi berbasis kuis interaktif.
3.	Hamidah & Citra, (2021) "Efektivitas *Model Project Based Learning* (PjBL) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa"	Sama-sama menggunakan model PjBL sebagai pendekatan utama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Penelitian Hamidah tidak menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, sedangkan penelitian ini menggunakan *Gimkit* sebagai media pembelajaran

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			interaktif.
4.	Ariana dkk. (2025) “ Penerapan Media Pembelajaran Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas XI di MAN 1 Palembang”	Sama-sama menggunakan media *Gimkit* dalam proses pembelajaran.	pada mata pelajaran dan model pembelajaran yang digunakan. Penelitian Ariana dkk. berfokus pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Palembang dengan menggunakan Gimkit sebagai media pembelajaran.
5.	Nurdin, (2024) “Pengaruh Model PjBL Berbasis Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Materi Bioteknologi terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pamboang”	Sama-sama menggunakan model PjBL sebagai variabel bebas dalam pembelajaran.	Penelitian Nurdin menggunakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan berfokus pada kemampuan berpikir kreatif, sedangkan penelitian ini mengombinasikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			PjBL dengan media *Gimkit* dan berfokus pada hasil belajar PAI.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG