BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan aspek yang sangat fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia karena proses pembelajaran tidak hanya mentransfer informasi, tetapi juga mengembangkan potensi intelektual, afektif, dan keterampilan peserta didik secara holistik. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh berbagai komponen pembelajaran, termasuk strategi, metode, dan media yang digunakan oleh pendidik (Herdian, 2021). Ranah kognitif yang meliputi kemampuan berpikir kritis, analitis, dan pemecahan masalah berperan penting dalam menentukan sejauh mana siswa benar-benar memahami materi pelajaran (Anderson & Krathwohl, 2001 dalam Wicaksono, 2022). Tetapi dalam hal ini praktik pembelajaran di banyak kelas, model yang terlalu berpusat pada guru masih menjadi norma, sehingga keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran masih rendah dan berimplikasi pada motivasi serta hasil belajar kognitif yang kurang optimal(Nurhadi & Dewi, 2024).

Dalam konteks Mata Pelajaran Sejarah Kebudayan Islam (SKI) di madrasah, idealnya pembelajaran tidak hanya menyajikan fakta sejarah, tetapi juga memfasilitasi siswa untuk menggali nilai-nilai budaya, keteladanan tokoh, serta relevansi nilai sejarah dengan kehidupan kekinian (D. Rahmawati, 2023). Namun, banyak siswa memandang SKI sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan semata, karena metode ceramah masih dominan dan minimnya variasi pendekatan pembelajaran yang menstimulasi berpikir aktif. Kondisi ini menyebabkan ketercapaian tujuan pembelajaran kognitif seperti pemahaman konsep, analisis peristiwa terhadap sumber sejarah menjadi kurang maksimal. Permasalahan pembelajaran di SKI ini bermuara pada keterbatasan strategi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan siswa, terutama dalam memfasilitasi keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keterlibatan aktif peserta didik.

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif seperti game-based learning, dapat meningkatkan hasil kognitif siswa secara signifikan. Oleh karena itu, perubahan pendekatan pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan siswa sangat penting untuk mengatasi akar masalah rendahnya ketercapaian ranah kognitif dalam pembelajaran SKI di madrasah (Putra & Lestari, 2022). Berdasarkan hasil observasi awal dan informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran SKI, diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran SKI adalah 75. Namun, hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena nilai rata-rata siswa berada pada angka 65.

Rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih berlangsung secara satu arah, di mana guru lebih dominan dalam menjelaskan materi sementara siswa hanya menerima informasi fasif. Interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran juga masih terbatas sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Kondisi ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa metode ceramah dalam pembelajaran dapat menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan kurang optimalnya pemahaman konsep pembelajaran (Darunnajah, 2025).

Selain pengamatan guru, hasil survei informal di kelas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran SKI kurang menarik dan sering kali sulit dipahami ketika hanya melalui ceramah. Banyak siswa menyatakan bahwa mereka lebih menikmati pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung seperti diskusi, permainan pendidikan, atau penggunaan media digital yang relevan (Rohman, 2020). Permasalahan ini sejalan dengan penelitian yang menemukan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan berbasis aktivitas dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran sejarah (Nisyah et al., 2025).

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI di kelas IX masih memerlukan inovasi dalam strategi pengajaran untuk memaksimalkan partisipasi dan pemahaman siswa. Pendekatan pembelajaran yang lebih variatif seperti tanya jawab, pembelajaran berbasis proyek, permainan pendidikan, atau yang

memanfaatkan media digital bisa menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Resky et al., 2025). Seiring perkembangan teknologi informasi, inovasi dalam pembelajaran menjadi sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik peserta didik.

Seiring dengan perkmbangan pada masa sekarang Pemanfaatan media digital, seperti aplikasi edukatif dan model game-based learning, memungkinkan siswa belajar secara aktif melalui simulasi, tantangan, dan interaksi digital (Hidayat & Fitriani, 2021). Salah satu pendekatan inovatif yang efektif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi yaitu adalah Game-Based Learning (GBL) berbasis aplikasi Gimkit model ini adalah pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Kemudian salah satu aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan adalah Gimkit merupakan platform digital yang menyajikan kuis interaktif dengan sistem poin, umpan balik langsung, dan unsur kompetisi. Penggunaan Gimkit memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar kaerna aplikasi gimkit mrupakan salah satu media pembelajaran yang dafat di gunakan dalam bentuk permainan digital (Azizah & Romdhani, 2025).

Penerapan model pembelajaran Game Beasd Learning berbasis aplikasi gimkit untuk mendorong siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan belajar secara aktif melalui pengalaman yang menyenangkan. Plass, (2015) Menjelaskan "game-based learning combines educational content with game mechanics to motivate learners and support cognitive processes". Pendapat ini menegaskan bahwa permainan dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk mendukung proses kognitif siswa secara sistematis. Gee, (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan perestasi belajar karena menghadirkan tantangan, kompetisi, dan umpan balik yang bersifat langsung.

Dalam konteks media digital Mayer, (2020) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dan digital akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam mengolah informasi. Ia menegaskan bahwa "students

learn better when they are actively engaged in selecting, organizing, and integrating information". Gimkit sebagai media digital interaktif memungkinkan siswa untuk melakukan proses tersebut melalui aktivitas menjawab soal, berpikir cepat, dan mengambil keputusan selama permainan. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan penerapan model Game-Based Learning memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2022) menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan (Agustia et al., 2025).

Meskipun penelitian mengenai Game-Based Learning dan penggunaan aplikasi Gimkit telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada mata pelajaran umumPenelitian yang mengkaji penerapan Game-Based Learning berbasis Gimkit pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), khususnya terhadap hasil belajar kognitif siswa madrasah, masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk memberikan alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penggunaan model Game-Based Learning (GBL) melalui media aplikasi Gimkit.(Resky et al., 2025). Berdasarkan kondisi dan potensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara lebih spesifik pengaruh penerapan model Game-Based Learning berbasis aplikasi Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam (SKI).

Pendekatan ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakter peserta didik di era digital, di mana integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran sudah menjadi kebutuhan edukatif yang tidak dapat diabaikan. Selain itu, literatur pendidikan kontemporer mendukung gagasan bahwa penggunaan media digital berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Prasetyo, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang penting untuk mengkaji lebih jauh bagaimana pengaruh penerapan model Game-Based Learning (GBL) berbasis Gimkit dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa .

Oleh karena itu, peneliti menetapkan judul penelitian."Pengaruh Penerapan Model Game-Baesd Learning Berbasis Aplikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayan Islam (Penelitian Quasi-Eksperimen MTs Miftahul Falah Kelas IX)"

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Model *Game-Based Learning* Berbasis Aplikasi Gimkit dalam peroses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX MTs Miftahul Falah?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan diterapkannya Model *Game-Based Learning* Berbasis Aplikasi Gimkit di kelas IX MTs Miftahul Falah?
3. Bagaimana pengaruh penerapan Model *Game-Based Learnin*g Berbasis Aplikasi Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX MTs Miftahul Falah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pelaksanaan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi gimkit dalam peroses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX MTs Miftahul Falah.
2. Mengetahui hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan diterapkannya *Game-Based Learning* berb asis aplikasi gimkit di kelas IX MTs Miftahul Falah
3. Mengetahui pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX MTs Miftahul Falah

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

   a. Dengan Memberikan ide dan sumber informasi untuk perbaikan model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
   b. Untuk mempromosikan ide-ide ilmiah dan sumber informasi dalam meningkatkan berbagai metode yang digunakan di sekolah.
   c. Sebagai dasar dan acuan kerja untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan keberhasilan belajar siswa dalam model *Game Beasd Learning* berbasis aplikasi gimkit

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      1) Meningkatkan hasil belajar siswa penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Gimkit diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan motivasi belajar melalui aktivitas interaktif, tantangan, dan kompetisi yang sehat
      2) Membantu pemahaman dan peningkatan hasil belajar kognitif melalui pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, siswa diharapkan lebih mudah memahami materi Sejarah Kebudayan Islam, sehingga kemampuan kognitif siswa

   b. Bagi Guru

      1) Sebagai alternatif strategi pembelajaran inovatif penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran bagi guru, khususnya guru Sejarah Kebudayan Islam, dalam menerapkan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbasis Gimkit untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.
      2) Sebagai referensi peningkatan hasil belajar hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru dalam meningkatkan keterlibatan aktif

siswa berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik

c. Bagi Lembaga

1) Peningkatan mutu proses pembelajaran hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan interaktif pada mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam.
2) Pengembangan kebijakan dan sarana pembelajaran digital Penelitian ini juga diharapkan dapat mendorong sekolah untuk merumuskan kebijakan yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti penyediaan sarana dan prasarana digital

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran *Lab Rotation* adalah salah satu turunan dari model pembelajaran *Blended Learning* yang mengkolaborasikan kegiatan pembelajaran offline (tatap muka) dengan kegiatan pembelajaran digital melalui penggunaan laboratorium. Dalam model pembelajaran ini, siswa berpindah sesuai jadwal dari satu stasiun pembelajaran ke stasiun lain termasuk stasiun mandiri yang menggunakan perangkat digital (Horn & Staker, 2015), sehingga proses pembelajaran mencakup interaksi digital dan mandiri, tidak hanya berpusat kepada guru.

Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayan Islam yang masih didominasi oleh metode konvensional dengan guru sebagai pusat pembelajaran dan siswa sebagai penerima informasi secara pasif. Pola pembelajaran ini banyak dilakukan di berbagai kalangan pendidikan menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, pembelajaran seperti ini berdampak pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Hasil belajar kognitif merupakan indikator penting keberhasilan pembelajaran karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan materi pelajaran (Sanjaya, 2020).

Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk menemukan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar kognitif

siswa. Pembelajaran yang mengasikkan rendahnya hasil belajar kognitif siswa merupakan salah satu bentuk permasalahan yang harus di selsaikan dengan berbagai cara salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu strategi pembelajaran tersebut adalah pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar, sehingga memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas interaktif, kompetisi yang sehat, serta umpan balik langsung(Hasanah & Maulana, 2022). Cara ini memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas interaktif, kompetisi yang sehat, serta umpan balik langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan berdampak pada hasil belajar kognitif siswa (Putri & Jayantika, 2023).

Pembelajaran seperti ini sejalan dengan teori konstruktivisme dalam teori ini menjelaskan bahwa belajar merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif mengonstruksi pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang dialaminya.

Selain itu, Vygotsky, (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar untuk membangun pemahaman yang lebih dalam pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengeksplorasi pengetahuan akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam (Sanjaya, 2020).

Dalam konteks pembelajaran modern, konstruktivisme menekankan pentingnya penggunaan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, seperti pembelajaran berbasis aktivitas dan pengalaman. Pendekatan ini sejalan dengan penggunaan *Game-Based Learning*, di mana siswa belajar melalui pengalaman bermain yang terstruktur dan bermakna. Dengan demikian, penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Gimkit dipandang mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Putri & Jayantika, 2023).

Game-Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar dengan tujuan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar kognitif siswa, dengan adanya model

pembelajaran ini *Game-Based Learning* diharapkan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga secara langsung meningkatkan hasil belajar kognitif siswa,sesuai dengan pendapat Prensky (2001) dan Hattie (2009).

Penerapan model *Game-Based Learning* dalam penelitian ini didukung oleh penggunaan media Gimkit, yaitu platform kuis interaktif berbasis permainan. Gimkit memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui sistem poin, tantangan, dan umpan balik real-time. Penggunaan Gimkit diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta fokus siswa selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran berperan sebagai variabel yang memediasi pengaruh *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa, sejalan dengan pandangan Gee, (2003) dan Hamari et al,(2016) tentang efektivitas media permainan digital dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa.

Agar penerapan model pembelajaran *Game-Based Learning* berbasis Gimkit dapat berjalan secara efektif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayan Islam (SKI), diperlukan langkah-langkah yang terstruktur dan sistematis sebagai berikut Zainuddin, (2022):

a. Pendidik menyiapkan materi dan soal Sejarah Kebudayan Islam dalam bentuk kuis interaktif pada platform Gimkit yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
b. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, aturan permainan, mekanisme pengerjaan soal, durasi waktu, serta sistem perolehan poin agar siswa memahami alur dan teknis kegiatan pembelajaran.
c. Siswa bergabung ke dalam permainan Gimkit menggunakan perangkat digital yang tersedia, baik secara individu maupun kelompok, sesuai dengan desain pembelajaran yang telah ditentukan oleh pendidik.
d. Pendidik memberikan aba-aba sebagai tanda dimulainya permainan, kemudian siswa mulai mengerjakan soal-soal SKI yang disajikan dalam bentuk permainan dengan batas waktu tertentu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

e. Selama permainan berlangsung, siswa secara aktif berpikir, mengingat, dan menerapkan materi SKI untuk memperoleh skor terbaik, sementara sistem Gimkit memberikan umpan balik langsung berupa poin, skor, dan peringkat sebagai bentuk penguatan *(reinforcement)*
f. Setelah permainan selesai, pendidik bersama siswa melakukan refleksi dan evaluasi pembelajaran dengan membahas soal-soal yang telah dikerjakan serta mengaitkannya kembali dengan materi SKI untuk memperkuat pemahaman siswa.

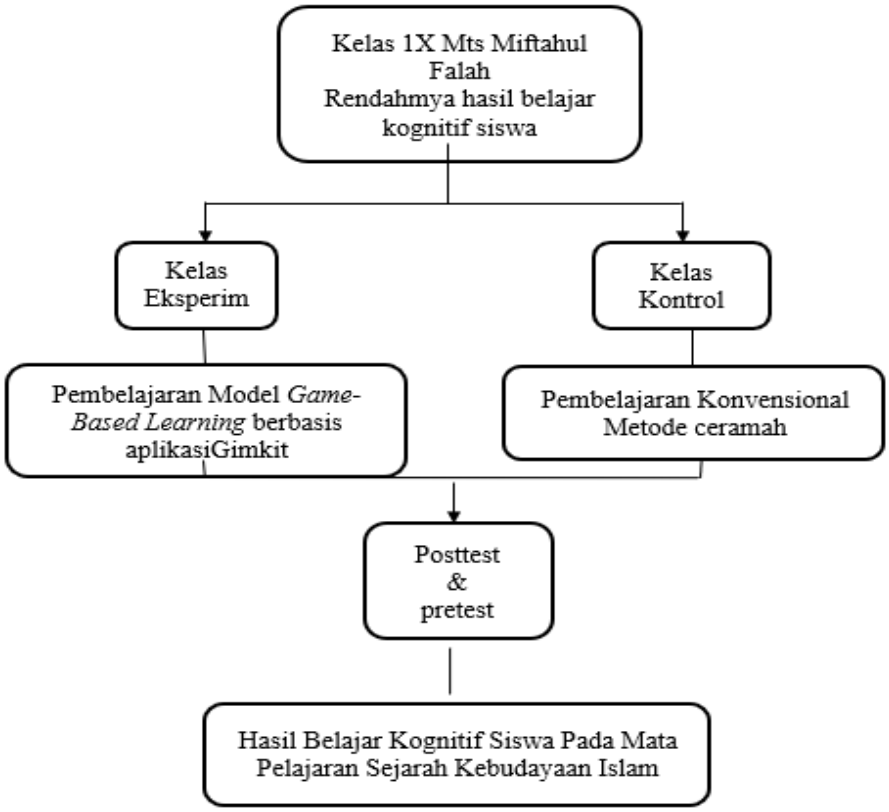
Selain konstruktivisme, penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Gimkit juga sejalan dengan teori behaviorisme. Dalam pembelajaran ini, stimulus berupa soal, skor, poin, dan penguatan *(reinforcement)* mendorong siswa untuk memberikan respons belajar secara aktif. Menurut pandangan behaviorisme, belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur, seperti peningkatan ketepatan jawaban dan hasil evaluasi belajar (Sudirman & Burhanuddin, 2024).

Berdasarkan kerangka teoretis tersebut, peneliti menyusun bahwa penerapan model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Gimkit berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam (SKI), yang ditunjukkan melalui:

a. Meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami konsep dan peristiwa Sejarah Kebudayan Islam.
b. Meningkatnya kemampuan siswa dalam mengingat dan menjelaskan kembali materi SKI.
c. Meningkatnya kemampuan berpikir kognitif siswa dalam menjawab soal-soal SKI secara tepat.
d. Aplikasi Gimkit membantu siswa memahami materi SKI secara lebih konkret dan menarik melalui tampilan visual serta umpan balik langsung.
e. Meningkatnya fokus dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran SKI berlangsung.
f. Meningkatnya hasil belajar kognitif siswa yang ditunjukkan melalui nilai evaluasi pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Berdasarkan uraian penelitian untuk menguji pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Gimkit terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI. Pengaruh tersebut terjadi melalui peningkatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdampak pada meningkatnya pemahaman kognitif siswa (Sari & Wahyudi, 2021).



Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir Penelitian

F. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2022), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan sementara karena kebenarannya masih harus diuji secara empiris melalui data yang diperoleh dari penelitian.Sementara itu, menurut John W. Creswell (2018), hipotesis adalah prediksi atau penjelasan yang dibuat peneliti mengenai hubungan antarvariabel, yang kemudian diuji dengan mengumpulkan dan menganalisis data menggunakan metode penelitian yang sesuai.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara mengenai hubungan atau pengaruh antara variabel penelitian yang disusun berdasarkan teori dan hasil penelitian sebelumnya, serta harus diuji kebenarannya melalui penelitian empiris.Maka dalam penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_1 (Hipotesis Alternatif): Diduga terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *Game-Based Learning* berbasis Aplikasi Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayan Islam.

G. Penelitian Terdahulu

1. Fathiani Faristianti,2025. Penggunaan Model Game Beasd Learning Berbasis Web Gimkit untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih. (Skripsi)

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Game-Based Learning berbasis web Gimkit mampu memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Fikih. Penerapan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif secara positif, sehingga mendorong peningkatan keterlibatan, keaktifan, serta partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

   Penelitian yang dilakukan oleh Fathiani Faristianti memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengkaji penerapan model Game-Based Learning dengan memanfaatkan

platform Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis permainan. Kedua penelitian tersebut sama-sama menekankan pentingnya pembelajaran yang aktif, interaktif, dan berpusat pada siswa untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian Fathiani Faristianti dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus variabel dan tujuan penelitian. Penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada aktivitas belajar siswa sebagai indikator keberhasilan pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada hasil belajar kognitif siswa yang diukur melalui tes kemampuan kognitif. Selain itu, penelitian terdahulu lebih menekankan pada peningkatan proses pembelajaran, sementara penelitian ini menggunakan pendekatan pengaruh (impact) untuk melihat sejauh mana penerapan model Game-Based Learning berbasis Gimkit berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang perlu dikaji, yaitu belum adanya penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh Game-Based Learning berbasis Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru (novelty) dalam pengembangan pembelajaran SKI berbasis teknologi.

2. Khabibaturrohmah,2024 Pengaruh Media Game Beasd Learning Berbasis Gimkit pada Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa (Kelas X MA Sirojul Hikmah Kapas Bojonegoro (Skripsi).

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Game-Based Learning (GBL) dengan memanfaatkan platform Gimkit mampu memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penggunaan Gimkit menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, sehingga meningkatkan ketertarikan, perhatian, serta antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

   Penelitian Nana Khabibaturrohmah memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengkaji penerapan

media Game-Based Learning berbasis Gimkit pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) sebagai upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Kedua penelitian tersebut menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui pemanfaatan media digital berbasis permainan untuk menumbuhkan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian Nana Khabibaturrohmah dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus variabel dan tujuan penelitian. Penelitian terdahulu menitikberatkan pada minat belajar siswa yang berada pada ranah afektif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada hasil belajar kognitif siswa sebagai variabel terikat yang diukur melalui tes hasil belajar. Meskipun kedua penelitian sama-sama dilaksanakan pada mata pelajaran SKI dan jenjang yang relatif sama, penelitian ini menggunakan pendekatan pengaruh (impact) untuk melihat sejauh mana media Game-Based Learning berbasis Gimkit berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, terdapat celah penelitian yang belum dikaji secara spesifik, yaitu belum adanya penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh Game-Based Learning berbasis Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI, sehingga dapat memberikan kontribusi baru (novelty) dalam pengembangan pembelajaran SKI berbasis teknologi.

3. Agustia, 2025 Pengaruh Model Game Beasd Learning Berbantuan Media Gimkit terhadap Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (Skripsi).

   Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Game-Based Learning (GBL) berbantuan media digital Gimkit mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan Gimkit berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan fokus belajar, pemahaman konsep, serta pencapaian hasil belajar kognitif siswa .

Penelitian Yesi Agustia memiliki persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu sama-sama mengkaji penerapan model Game-Based Learning berbasis Gimkit sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, kedua penelitian tersebut sama-sama menempatkan hasil belajar kognitif siswa sebagai variabel terikat serta menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis permainan terhadap pencapaian akademik siswa.

Perbedaan antara penelitian Yesi Agustia dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, dan karakteristik subjek penelitian. Penelitian terdahulu diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan subjek siswa sekolah dasar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan diterapkan pada mata pelajaran SKI dengan subjek siswa jenjang madrasah/sekolah menengah yang memiliki tingkat perkembangan kognitif serta kompleksitas materi yang berbeda. Dengan demikian, terdapat celah penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut, yaitu belum adanya penelitian yang secara spesifik menelaah pengaruh model Game-Based Learning berbasis Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru (novelty) dalam pengembangan pembelajaran SKI berbasis teknologi

UIN
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG