

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan tidak lain merupakan suatu system dalam kehidupan sosial. Sebagai sebuah sistem, pendidikan memiliki beberapa unsur yakni tujuan, adanya pendidik, adanya peserta didik, materi, metode dan/atau media pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran. Setiap unsur yang ada dalam pendidikan memiliki fungsinya bahkan setiap unsur juga memberi mempengaruhi satu sama lain yang saling berkaitan.

Media pendidikan merupakan salah satu unsur dalam pembelajaran yang memiliki peran cukup penting. Tanpa adanya media dalam membantu pembelajaran, proses pembelajaran yang tidak lain merupakan proses komunikasi akan sulit terlaksana dengan maksimal. Dalam penggunaan media pembelajaran harus digunakan agar sistem berfungsi secara efektif dan efisien (Khanifatul, 2013). Terlebih penggunaan media pembelajaran menjadi kunci sukses pada proses pendidikan masa pandemi yang sangat berbeda sebelumnya.

Wabah pandemi Covid-19 juga berdampak terhadap banyak aspek dalam kehidupan termasuk pendidikan hingga mengharuskan pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah saat ini dilakukan terbatas melalui pembelajaran online atau daring menggunakan aplikasi zoom, google class room atau sejenisnya agar memutus rantai penyebaran virus. Pembelajaran daring tetap harus berlangsung maksimal, meski proses belajar mengajar mengalami perubahan dari tatap muka secara langsung menjadi dalam jaringan (daring) agar generasi saat ini tidak ketinggalan dalam proses memajukan pembelajaran dan tetap melaksanakan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di SMKN 1 Rancaekek, pembelajaran PAI materi sejarah secara daring pada masa pandemi menunjukkan bahwa banyak siswa yang merasa jenuh saat proses pembelajaran daring berlangsung menggunakan aplikasi zoom meeting karena terbatasnya kegiatan

yang dapat dilakukan seperti hanya sebatas menonton bersama dan berdiskusi terbatas (Indra, Wawancara personal, Desember 5, 2021).

Penat dan bosan merupakan sumber dari munculnya hilang minat belajar dalam diri siswa. Penat pada siswa menjadi salah satu sebab lahirnya rasa bosan dan malas ketika pelaksanaan pembelajaran. Dampak negatif dari kejenuhan belajar adalah menurunnya minat belajar yang berpengaruh pada menurunnya hasil belajar siswa (Sugihartono, Nurhayati, & Harahap, 2007). Dalam era digital saat ini, media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Minat belajar dan hasil belajar siswa merupakan dua aspek yang sangat penting. Minat belajar yang tinggi dapat memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sementara hasil belajar yang baik mencerminkan pemahaman dan pencapaian akademik yang optimal (Daryanto, 2016). Oleh karena itu, penting untuk mencari metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terkini, minat belajar siswa di sekolah masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan oleh hasil survei yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Kependudukan dan Ketenagakerjaan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2022. Survei tersebut menunjukkan bahwa hanya 61,6% siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi (Badan Pusat Statistik, 2022). Berdasarkan data statistik dari BPS, beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa antara lain kurangnya motivasi belajar siswa sehingga siswa cenderung enggan untuk belajar dan tidak memiliki semangat untuk mencapai tujuan pembelajaran, metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar, serta lingkungan belajar yang tidak kondusif seperti lingkungan yang bising dan tidak nyaman dapat mengganggu konsentrasi siswa dan membuat mereka sulit untuk belajar.

Selain minat belajar, hasil belajar siswa juga masih menjadi permasalahan yang perlu dipecahkan. Berdasarkan penelitian terkini, hasil belajar siswa di sekolah masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan oleh hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) pada tahun 2022. Survei tersebut menunjukkan bahwa

hanya 53,1% siswa yang mencapai hasil belajar yang baik (Kemendikbudristek, 2022). Hal ini dikarenakan beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurang meratanya kualitas guru sehingga mempengaruhi kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, kurangnya sarana dan prasarana pendidikan sehingga dapat menghambat proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa, serta lingkungan keluarga yang kurang mendukung mempengaruhi motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya.

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam kurikulum pendidikan. Minat belajar dan hasil belajar yang optimal dalam mata pelajaran ini memiliki peran yang signifikan dalam membentuk pemahaman, sikap, dan nilai-nilai agama siswa. Namun, tantangan yang dihadapi oleh pendidik dan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah membuat pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa.

Kegiatan pembelajaran daring di SMKN 1 Rancaekek lebih sering menggunakan aplikasi zoom meeting dan sejenisnya, sehingga siswa menjadi jenuh karena melakukan kegiatan yang berulang-ulang setiap hari. Apabila kondisi tersebut tidak diperbaiki segera, maka minat dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan semakin menurun. Maka dari itu, dalam rangka meningkatkan kegiatan pembelajaran agar semakin menarik, pendidik perlu merangkai proses pembelajaran dengan menginternalisasikan aspek yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Kreativitas pendidik dalam mengelola dan menyampaikan materi pelajaran melalui suatu media sangat diperlukan dimana media merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada masa pandemi (Simbolon, 2014).

Optimalisasi pembelajaran daring pada pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak lepas dari penggunaan laptop, tablet atau handphone serta jaringan internet yang menjembatani kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk senantiasa menciptakan dan/atau memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mendorong respon aktif siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Ini mengingatkan dunia Pendidikan terkait adaptasi baru, yang mana tidak dapat ditolak maupun ditunda dan harus diterima.

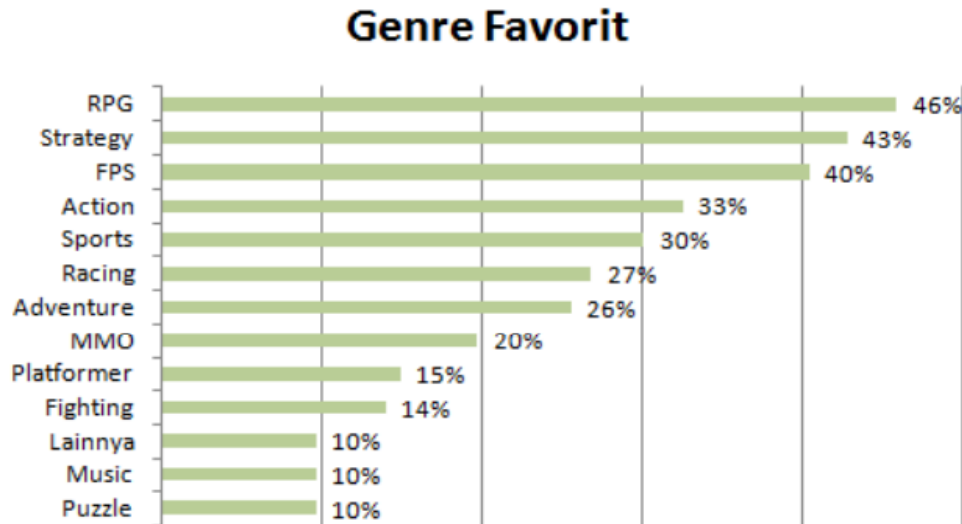
Menurut Irwan, Luthfi, dan Walidi (2019), media pembelajaran yang menarik memiliki sifat interaktif. Hal ini dikarenakan sifat interaktif menekankan pada aspek komunikasi, kerjasama, dan dapat mendorong interaksi antar sesama siswa melalui permainan yang mana memiliki karakteristik dapat memunculkan motivasi dalam belajar, antara lain keingintahuan (*curiosity*), tantangan (*challenges*) dan khayalan (*fantasy*).

Beberapa gagasan yang mendasari pentingnya permainan dalam pembelajaran menurut Arifin dan Setiawan (2020) yakni permainan mampu menghapus rasa bosan, memberikan tantangan untuk menyelesaikan permasalahan dengan suasana ceria. Ketika pendidik mengaplikasikan permainan, para siswa dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan tidak merasa bosan. Melalui belajar sambil bermain, siswa juga memperoleh dampak positif pada perkembangan intelektual, moral emosional, fisik, dan sosial dikarenakan fisik dan pikiran siswa bekerja secara optimal.

Video game adalah bentuk hiburan interaktif yang melibatkan keterlibatan pemain dengan sistem atau platform digital, biasanya mencakup elemen audio dan visual, dan pemain berinteraksi dengan game melalui pengontrol, keyboard, atau perangkat input lainnya (Aziz, A., & P., 2011). Video game dapat dimainkan di berbagai platform, termasuk konsol, komputer, dan perangkat seluler, menawarkan berbagai genre dan gaya permainan, melayani beragam minat dan preferensi. Namun, perlu diketahui bahwa tidak semua video game mempunyai nilai manfaat bagi perkembangan anak. Salah satu yang mencerminkan hal ini adalah video game yang bertema kekerasan yang dikhawatirkan dapat membentuk sifat keras dan kasar. Anak-anak cenderung meniru apa yang mereka lihat, maka dari itu anak-anak sebaiknya tidak memainkannya.

Berdasarkan survei oleh Agate Studio mengenai genre permainan yang paling diminati, 5 genre *game* yang menjadi favorit antara lain *Role Play Game* (RPG) dengan 46%, game strategi dengan 43%, game FPS dengan 40 %, game aksi dengan 33%, dan game olahraga dengan 30% peminat. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa game yang paling disukai di Indonesia adalah game bergenre RPG yang menduduki peringkat teratas dengan persentase 46%. Namun,

pengembang game edukasi bergenre RPG masih sedikit. Maka dari itu, diperlukan pengembangan lebih banyak game edukasi bergenre RPG.



Gambar 1. 1 Survei Genre Game yang Paling Disukai di Indonesia

Role Play Game (RPG) yaitu game atau permainan dimana pemain dapat mengendalikan suatu karakter yang merupakan karakter utama cerita dalam permainan tersebut. Sebagai karakter utama, pemain dapat berperan, berinteraksi, dan menjelajah keseluruhan cerita dalam game. Salah satu jenis media pembelajaran yang menjanjikan adalah Role Playing Game (RPG). RPG adalah sebuah media yang menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran, di mana siswa berperan sebagai karakter dalam simulasi situasi atau skenario terkait mata pelajaran yang sedang dipelajari (Ariyanto, 2017).

Umumnya, game RPG dirangkai seperti sebuah drama yang memiliki alur cerita panjang, sehingga membutuhkan waktu untuk menyelesaikan suatu game RPG (Aziz, A., & P., 2011). Keunggulan dari game genre RPG yaitu tampilan gambar yang menarik. Materi Pendidikan Agama Islam yang ideal diaplikasikan adalah materi sejarah karena memiliki tokoh dan cerita. Maka dari itu, memainkan game dengan genre RPG menjadi suatu hal yang menarik pada materi sejarah pendidikan agama Islam. Keutamaan belajar sejarah sendiri telah dituliskan dalam Al-Quran surat Yusuf ayat 111 yang mana Allah kembali mengingatkan bahwa

terkandung pesan-pesan pada kisah para nabi dan rasul untuk dihayati dan dipelajari oleh manusia. Pada kisah-kisah mereka terdapat pengajaran bagi orang yang berakal dimana kisah-kisah dalam Al-Qur'an bukanlah cerita yang dibuat-buat seperti dongeng, melainkan berisi kisah-kisah yang membenarkan kandungan kitab-kitab yang sebelumnya.

Video game merupakan sebuah aktivitas hiburan, bukan tidak mungkin menjadikan video game sebagai sarana meningkatkan kemampuan otak. Hal ini dikuatkan dengan hasil penelitian oleh peneliti dari Jerman yang mengemukakan bahwa terdapat peningkatan daerah tertentu di otak dengan bermain video game setidaknya 30 menit per hari. Apabila video game dipergunakan secara tepat, maka akan memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, bagi anak-anak yang belajar melalui video game akan menganggap kegiatan belajar yang dilaksanakan sebagai kegiatan bermain, tetapi sebenarnya merupakan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik.

Penggunaan media pembelajaran RPG menurut pemikiran peneliti sangat tepat untuk menjadi alternatif media atau metode pembelajaran pendidikan agama Islam di masa pandemi maupun pembelajaran tatap muka, selain media atau metode pembelajaran yang biasa digunakan materi sejarah ada menonton film, bermain lakon, wayang, atau dongeng. penggunaan media pembelajaran RPG memiliki kelebihan bisa digunakan tanpa terikat ruang dan waktu dan memanfaatkan minat siswa bermain game sehingga siswa aktif belajar.

Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang berpihak pada siswa dan menjadikan siswa terlibat secara aktif. Pembelajaran yang mengikutsertakan siswa dalam proses perumusan sebuah pemahaman lebih penting daripada hanya mentransfer pengetahuan kepada siswa. Namun, pendidik banyak mengimplementasikan model pembelajaran ekspositori pada pembelajaran daring dimana pendidik menyampaikan materi pelajaran langsung kepada siswa. Pendidik sepatutnya dapat menjadikan siswa aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga pendidik perlu untuk kreatif menciptakan dan mengaplikasikan suatu hal baru pada setiap pembelajarannya agar siswa jauh dari rasa bosan terhadap kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran hendaknya berorientasi pada siswa dan mengikutsertakan siswa dalam memahami konsep-konsep (Arsyad, 2014). Secara beriringan, pendidik juga melakukan kegiatan pembimbingan sehingga siswa tetap mendapat pemahaman yang benar. Belajar tidak akan menjadi hal yang menakutkan maupun membosankan apabila pembelajaran yang menyenangkan dapat terwujud. Membuat aktivitas bermain sebagai kegiatan belajar salah satunya dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya komputer.

Sedikitnya referensi menyebabkan kurangnya pemanfaatan game berbasis teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Selain itu, banyak pendidik yang kesulitan membuat media game edukasi berbasis komputer. Umumnya, para pendidik jarang memanfaatkan game edukasi berbasis komputer dalam proses belajar mengajar karena kesulitan membuat media berbasis komputer. Selain itu, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media pembelajaran Role Playing Game terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan pengetahuan ini dan mengeksplorasi pengaruh penggunaan media pembelajaran Role Playing Game terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik mengambil penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Role Playing Game* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.”

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk menghindari timbulnya penyimpangan dan pelebaran pokok permasalahan sehingga penelitian lebih terarah dan mencapai tujuan penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran RPG pada mata pelajaran PAI materi sejarah Nabi Muhammad SAW.
2. Penilaian hasil belajar hanya berfokus kepada hasil belajar kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.” dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seberapa tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek?
2. Seberapa tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas SMKN 1 Rancaekek?
3. Seberapa tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek
2. Untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas SMKN 1 Rancaekek.
3. Untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam keilmuan di bidang pembelajaran, terutama dalam hal yang berkaitan dengan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi kepustakaan serta bagi mahasiswa yang melakukan penelitian serupa.

b. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan perumusan kebijakan dan pengambilan keputusan terkait mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi guru PAI

Penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan gagasan terhadap peningkatan kompetensi profesional guru PAI di SMA.

d. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini menjadi kontribusi terhadap wawasan dan pemahaman mengenai pembelajaran PAI di sekolah.

F. Kerangka Pemikiran

Media game edukasi adalah salah satu media yang tergolong baru, pendidik dapat menggunakan media ini dalam proses pembelajaran. Game edukasi merupakan permainan yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa mengenai pembelajaran tertentu dalam rangka mengembangkan pemahaman dan konsep, melatih kemampuan, serta memotivasi siswa untuk belajar dengan memainkannya. Game edukasi mempunyai tujuan untuk memupuk minat belajar siswa terhadap materi pelajaran dengan mengemas pembelajaran menjadi permainan sehingga dengan menikmati permainan tersebut, diharapkan siswa dapat lebih mudah menginternalisasi materi yang disampaikan pendidik (Novaliendry, 2013).

Terdapat beberapa hal menarik dalam media game edukasi seperti proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan efektif membantu siswa belajar dan

menumbuhkan minat belajar. Game edukasi RPG adalah sebuah genre dimana pemainnya (siswa) memerankan tokoh tertentu yang dihadapkan pada sebuah masalah yang akan membentuk sebuah cerita, *Role Playing* bersifat terstruktur, improvisasi, kooperatif dan bentuk lain dari suatu "cerita interaktif". Saat memainkan sebuah game, umumnya pemain dalam keadaan senang dan rileks sehingga memudahkan penerimaan materi yang disalurkan melalui game. Sebagai contoh, secara umum terdapat dialog dalam game RPG yang membentuk sebuah cerita. Secara ilmiah, hal ini terbukti dapat meningkatkan dan mendorong keterampilan membaca pemainnya. Dalam bermain game RPG, pemain seringkali mendapat informasi bidang pengetahuan tertentu seperti bahasa, politik, sejarah, dan sebagainya. Penggunaan media game edukasi RPG mendorong siswa untuk bisa merangkai pengetahuannya sendiri (*student centered learning*) baik secara individu maupun berkelompok dan pendidik berperan sebagai fasilitator.

Dalam proses pembelajaran, permainan edukatif menjadi hal yang penting bagi siswa dikarenakan beberapa hal (Ariyanto, 2017), antara lain permainan edukatif dapat : 1) mendorong perkembangan diri siswa; 2) kemampuan siswa berkomunikasi dapat meningkat; 3) mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam berkreasi hal-hal baru; 4) mendorong peningkatan kemampuan berpikir siswa; 5) mengasah emosional dan *soft skill* siswa; 6) menguatkan kepercayaan diri siswa 7) menstimulasi imajinasi siswa; 8) menjadi sarana melatih kemampuan berbahasa siswa; 9) menjadi sarana melatih keterampilan motorik kasar dan halus siswa; 10) menjadi sarana pembentukan moralitas siswa; 11) menjadi sarana melatih keterampilan siswa; 12) mendorong pengembangan kemampuan bersosial terhadap lingkungan sekitar siswa; dan 13) menjadi sarana pembentukan spiritualitas siswa.

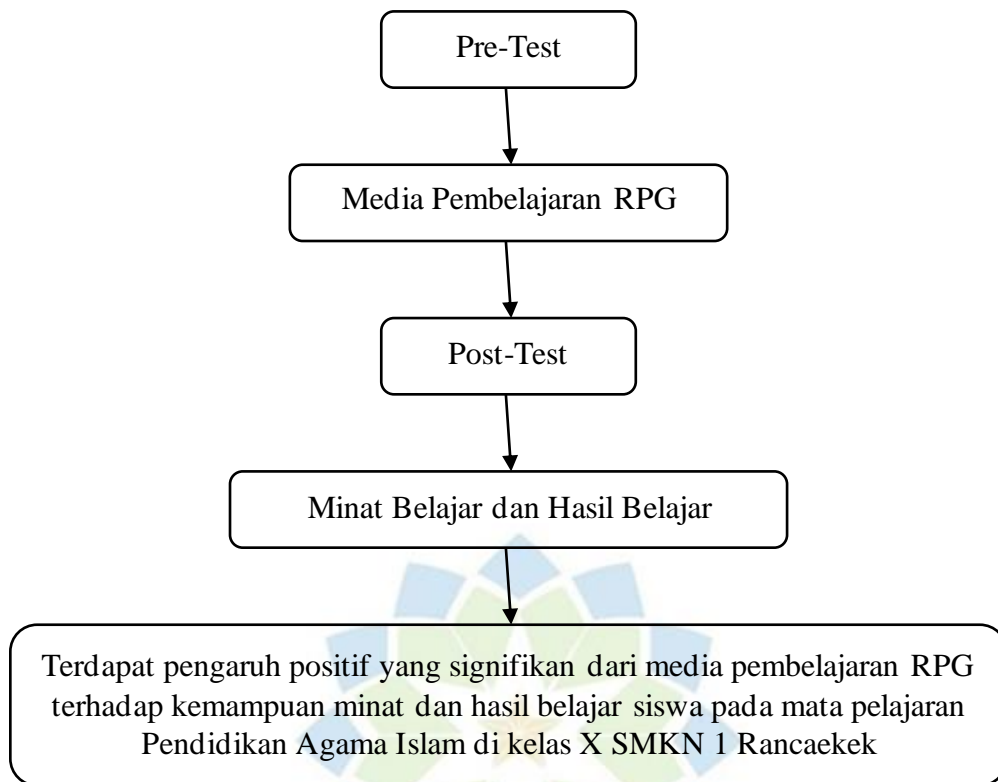
Media game edukasi juga akan menstimulasi pemahaman siswa terkait pelajaran diterima. Ketertarikan siswa terhadap pemaparan pendidik saat penyampaian materi akan meningkat dengan mengkondisikan pembelajaran menjadi menyenangkan, dimana selanjutnya siswa akan mensitimus minat belajar sehingga percaya diri dan tidak canggung untuk menyampaikan pendapat dan bertanya. Dengan pengkondisian tersebut, perhatian siswa akan meningkat

dan menjadi aktif terlibat dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Seperti yang diungkapkan Skinner dalam Syah (2003) bahwa terdapat beberapa hal yang bisa mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran dimana seorang pendidik perlu fleksibel dalam mengkondisikan proses pembelajaran yang membosankan menjadi sebuah kegiatan belajar yang menyenangkan dengan cara sebagai berikut:

a. Variasi metode pembelajaran yang digunakan dapat membangkitkan minat siswa terhadap pembelajaran; b. Siswa akan lebih tertarik pada materi pelajaran jika dikenalkan pada tujuan pembelajaran terlebih dahulu; c. Memberi tahu siswa akan kegunaan dan manfaat suatu pelajaran terhadap dirinya juga dapat meningkatkan minat belajar siswa; d. Materi pembelajaran yang diberikan harus menarik agar memunculkan suasana baru, misalnya mengkondisikan pembelajaran dalam bentuk pengerjaan tugas di luar sekolah, diskusi atau permainan sebagai variasi pengalaman belajar.

Terdapat beberapa indikator dalam mengidentifikasi minat belajar sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa : a. Rasa tertarik, merupakan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran; b. Perasaan senang, merupakan kesukaan siswa terhadap materi pembelajaran; c. Perhatian, merupakan keaktifan jiwa siswa terhadap materi yang dipelajari; d. Partisipasi, merupakan keterlibatan siswa terhadap proses belajar mengajar; e. Kesadaran atau keinginan, merupakan tingginya rasa keingintahuan siswa tanpa unsur paksaan (Herlina, 2010).

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan atau *outcome* yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran (Firmansyah, 2015). Salah satu kriteria penggunaan media adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pada aspek materi sejarah terdapat pada ranah kognitif. Adapun indikator dalam ranah kognitif yaitu, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi, dan kreasi (Mulyadi, 2010). Berikut merupakan kerangka pemikiran yang digambarkan secara skematik :



Gambar 1. 2 Kerangka Pemikiran

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan anggapan atau usulan penjelasan yang dibuat berdasarkan bukti yang terbatas untuk penyelidikan lebih lanjut. Terdapat dua tipe hipotesis, yang pertama adalah hipotesis nol yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan antara kedua variabel yang diteliti, dengan kata lain tidak akan ada perubahan variabel dependen karena manipulasi variabel independen. Yang kedua adalah hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara dua variabel yang diteliti. Hipotesis eksperimental memprediksi perubahan apa yang akan terjadi pada variabel dependen ketika variabel independen dimanipulasi (Arikunto, 2019). Sejalan dengan kerangka pemikiran yang dijelaskan sebelumnya, maka berikut hipotesis penelitian yang dapat diajukan, antara lain :

1. Ho : Tidak terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media pembelajaran RPG terhadap kemampuan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMKN 1 Rancaekek.

H₁ : Terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media pembelajaran RPG terhadap kemampuan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMKN 1 Rancaekek.

H. Hasil Penelitian

Hasil tinjauan terhadap beberapa penelitian terkait yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya, didapati tiga penelitian yang relevan, antara lain:

1. Hardianti Hamsat (2020). dari Universitas Negeri Makassar dalam tesisnya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Minat Belajar Siswa Sdn Maccini Ii Kota Makassar.” Fokus penelitian yang dilakukan oleh Hadianti adalah melihat tingkat pengaruh pemanfaatan model pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT terhadap hasil dan minat belajar.

Model Pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe NHT sebagai salah satu komponen sistem pendidikan sama halnya dengan media pembelajaran memiliki peran dan fungsi membantu proses keberhasilan pembelajaran siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah tipe pembelajaran yang bisa mendorong minat belajar karena sintaks pada model pembelajaran ini memberikan siswa kesempatan untuk saling memberikan pertimbangan jawaban dan gagasan.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini adalah mencari tingkat pengaruh penggunaan salah satu komponen sistem pendidikan terhadap minat belajar siswa. adapun pada aspek perbedaan penelitian yang akan dilakukan adalah a. fokus peneliti adalah mencari tingkat pengaruh model pembelajaran terhadap minat belajar siswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah mencari tingkat keterpengaruhan media game edukasi sebagai salah satu komponen sistem pendidikan terhadap minat dan hasil belajar siswa. b. pada tingkat satuan

pendidikan yakni SD sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada tingkat satuan pendidikan SMK

2. Ririn Windawati (2021) dari Universitas Kristen Satya Wacana dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.”

Penelitian ini menggunakan game edukasi yang dapat dijalankan pada sistem operasi android, dimana sistem operasi android ini banyak digunakan pengguna handphone di Indonesia. penggunaan media game edukasi yang bisa dijalankan di android memiliki kelebihan karena dapat digunakan mandiri oleh siswa tanpa terikat ruang dan waktu, dimana media game edukasi seperti ini menjadi alternatif yang tepat digunakan pada pembelajaran online maupun tatap muka di sekolah. hasil penelitian menunjukkan dimana media game edukasi layak dipakai dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi beberapa indikator keabsahan suatu media pembelajaran. Penelitian ini berjenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*.

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya penggunaan media game edukasi yang tidak terikat ruang dan waktu dalam peningkatan hasil belajar siswa. Aspek yang membedakan adalah: a. penggunaan tipe media game edukasi, penelitian sebelumnya yakni menggunakan game edukasi aplikasi android berbasis flash game arcade sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah game edukasi bergenre Role Play Game (RPG) multi perangkat, b. penelitian sebelumnya berfokus pada materi tema 7 muatan IPA dan bahasa Indonesia, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berfokus pada materi sejarah. c. pada tingkat jenjang pendidikan, penelitian sebelumnya dilakukan pada jenjang SD, sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah akan meneliti pada jenjang SMK, d. penelitian sebelumnya menggunakan penelitian R&D sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti selanjutnya adalah penelitian kuantitatif kuasi eksperimen, dapat

diambil kesimpulan bahwa penelitian yang akan dilakukan berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya atau belum ada penelitiannya.

3. Suka Maryana (2018) dari Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas.” Penelitian ini menggunakan media game edukasi berbasis software pemrograman *visual basic* yang hanya bisa digunakan di Komputer dengan sistem operasi Windows.

Materi pelajaran dimuat di dalam game sebagai sebuah misi-misi yang harus dikerjakan siswa, setiap misi adalah materi sesuai KI/KD bilangan deret. Siswa tidak dapat melanjutkan pelajaran jika tidak menyelesaikan misi (materi pelajaran) yang diberikan jika tidak menyelesaikan misi sebelumnya). meskipun penelitian hanya sampai pada tahap *Development* namun dapat disimpulkan berdasarkan angket yang disebarakan kepada pendidik dan siswa bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis, efektif, dan valid sehingga layak digunakan dan dapat diterima sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi RPG memungkinkan diterima oleh siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat mata pelajaran PAI.

Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian ini diantaranya yakni penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran. sedangkan pada aspek perbedaannya adalah 1) penggunaan tipe media game edukasi, penelitian sebelumnya yakni menggunakan game edukasi aplikasi berbasis *Visual Basic (Desktop)* sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah game edukasi bergenre Role Play Game (RPG) *Multi Device*. 2) pada mata pelajaran, penelitian sebelumnya berfokus pada pembelajaran Matematika, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti berfokus pada mata pelajaran PAI yang berfokus pada materi sejarah.