

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pemahaman siswa terhadap Pendidikan Agama Islam (PAI) akan menentukan sikap dan perilaku keagamaannya. Pendidikan agama Islam tidak tertuju untuk meningkatkan kemampuan intelektual seseorang saja. Ilmu agama belum tentu memungkinkan seseorang untuk memahami sesuatu secara mendalam. Selain ilmu, pemahaman agama seseorang juga penting. Seseorang yang memahami agama akan menjalankan ajaran agamanya dengan tulus kepada Allah. Tujuan proses pendidikan agama Islam adalah untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan, pengalaman, dan pengamalan agama siswa. Ini juga bertujuan untuk menumbuhkan ketakwaan atau kualitas pribadi, serta menumbuhkan kesalehan sosial. Dengan kata lain, diharapkan bahwa sifat-sifat ini disosialisasikan dalam aktivitas sehari-hari masyarakat (Muhaimin, 2004).

Metode belajar yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran secara signifikan. Model pembelajaran merujuk pada strategi atau pendekatan yang digunakan oleh guru untuk mengajar topik tertentu kepada siswa. Penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Model atau metode pembelajaran ini merupakan bagian krusial dari keseluruhan proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa melalui Game-Based Learning merupakan tren yang terus berkembang dalam dunia pendidikan. Metode ini mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Model pembelajaran berbasis permainan melibatkan penggunaan berbagai jenis permainan seperti permainan

komputer, permainan papan, permainan peran, dan simulasi virtual dalam proses pembelajaran. Setiap model memiliki pendekatan dan fitur uniknya masing-masing, namun semuanya bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi siswa secara umum, pengembangan model pembelajaran berbasis game yang berfokus pada siswa menunjukkan upaya untuk menggabungkan keunggulan desain game dan teknologi guna meningkatkan daya tarik, efektivitas, dan relevansi pembelajaran dalam era komputer dan internet saat ini.

Menurut Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah proses yang dilalui setiap manusia untuk belajar bagaimana menjadikan dirinya lebih sadar dan mampu mengambil keputusan lebih kritis. Bagi manusia, pendidikan adalah hak fundamental yang telah ada yang dijunjung tinggi dari generasi ke generasi berikutnya.

Istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani, "*Paedagogy*", yang pada awalnya mengacu pada praktik di mana seorang anak diantar oleh seorang pelayan saat pergi dan pulang sekolah. Kata "*paedagogos*" digunakan untuk merujuk kepada pelayan yang bertugas mengantar dan menjemput anak-anak tersebut. Pendidikan berasal dari kata Romawi "*educate*", yang berarti mengeluarkan sesuatu yang ada di dalamnya. Dalam bahasa Inggris, "pendidikan" adalah kata yang berarti mendidik dan memperbaiki moral (Arifin Z. , 2012). Arti pendidikan menurut Prof. Zaharai Idris, Untuk membantu perkembangan anak seutuhnya, orang dewasa berkomunikasi dengan anak didik secara langsung atau melalui media. Salah satu media yang dapat menumbuhkan potensi siswa saat ini ialah dengan menggunakan media yang berbentuk teknologi.

Pendidikan di Indonesia menghadapi berbagai tantangan signifikan, terutama dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang mampu bersaing secara global. Kemajuan sumber daya manusia yang unggul menjadi kunci bagi kemajuan negara, terutama dalam menghadapi tantangan revolusi industri saat ini. Di era globalisasi yang gejolak dan kemajuan teknologi informasi, pendidikan dihadapkan pada masalah kompleks yang membutuhkan solusi inovatif dan adaptasi yang cepat. Oleh karena itu, pembangunan di sektor pendidikan harus direncanakan dengan baik agar berbagai masalah yang terselesaikan dapat diselesaikan. Di era globalisasi saat ini, dunia pendidikan nasional harus dirancang untuk mencetak generasi yang memiliki keunggulan (Baro'ah, 2020).

Kebijakan baru yang disebut “Merdeka Belajar” telah diumumkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI). Kebijakan ini digagas oleh Nadiem Anwar Makarim, seorang menteri maju dalam kabinet Indonesia. Merdeka belajar bermula dari sejumlah masalah yang ada dalam dunia pendidikan, terutama yang berkaitan dengan fokus pada aktor atau pemberdayaan manusia. Merdeka belajar juga mencakup kebebasan bagi pendidik dan siswa untuk menetapkan tujuan pembelajaran, memilih pendekatan yang sesuai, menentukan materi yang akan dipelajari, serta mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Dengan adanya kurikulum belajar mandiri, proses pembelajaran lebih difokuskan pada kebutuhan siswa (*student-centered*), berbeda dengan sebelumnya di mana pendekatan pembelajaran lebih berpusat pada guru atau pendidik. Putriani & Hudaidah (2021) Berada di abad ke-21 membutuhkan kemampuan untuk berpikir, bertindak, dan hidup dengan cara yang lebih terfokus pada berpikir. Ini mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mengatasi masalah sebagai keterampilan inti yang sangat penting (Putriani, 2021).

Kurikulum merdeka belajar ini ditujukan bagi generasi milenial yang memiliki kemampuan untuk cepat memahami materi atau ilmu yang diajarkan oleh guru. Mereka tidak hanya pandai dan mengingat materi yang diajarkan,

tetapi juga mampu menggunakan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Menurut Effendi & Wahidy (2019), teknologi saat ini sangat penting bagi pendidikan. Hal ini terbukti dengan adanya media elektronik yang menjadi sumber pembelajaran tambahan selain dari guru, penggunaan pendekatan pembelajaran inovatif seperti berbasis game untuk memfasilitasi proses pembelajaran, serta kemampuan untuk belajar secara online melalui internet (Effendi, 2019).

Teknologi adalah suatu bidang ilmu yang berkonsentrasi pada tempat manusia mencari informasi tentang cara memecahkan masalah dan masalah lainnya. Bidang pendidikan telah menyaksikan perkembangan teknologi yang pesat. Teknologi sangat penting untuk proses pembelajaran, jadi gunakan teknologi untuk mengajar dengan cara yang informatif, kreatif, dan inovatif. Teknologi dapat didefinisikan sebagai seperangkat alat yang mendorong orang untuk menjadi lebih kreatif dalam berbagai aspek kehidupan mereka, seperti pekerjaan mereka dan aktivitas lainnya. Menggunakan teknologi untuk memperluas pendidikan dengan menerapkan pembelajaran berbasis game yang disesuaikan dengan pengalaman belajar yang berkembang.

Saat ini, industri hiburan sedang mengalami kemajuan yang semakin cepat dalam informasi teknologi. Akibatnya, anak-anak kita lebih suka menonton film, sinetron, drama permainan, dan internet sebagai pendidik daripada mendengarkan apa yang diajarkan oleh guru mereka di kelas. Oleh karena itu, untuk mencegah pembelajaran menjadi membosankan atau membosankan karena kemajuan teknologi informasi dan dunia hiburan yang semakin canggih, guru saat ini harus melakukan hal ini (Nurseto, 2011).

Media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran dengan membantu guru menyampaikan informasi kepada siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk keberhasilan penerapannya dalam proses pembelajaran karena media harus dipilih sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan agar keduanya dapat berkolaborasi secara efektif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran guru. Dalam konteks pengajaran,

media merupakan alat yang digunakan untuk mengirimkan informasi kepada siswa dan membantu mereka memahami materi (Priyanto, 2009).

Di zaman sekarang ini, manusia tidak bisa hidup tanpa gadget, termasuk siswa yang membawa gadget ke sekolah. Siswa cenderung lebih sering menggunakan perangkat untuk kegiatan seperti membuka akun media sosial atau memainkan aplikasi *game*, dibandingkan dengan penggunaan perangkat untuk tujuan belajar. Munculnya beberapa masalah seperti siswa yang pasif dalam menerima pembelajaran dan gaya belajar yang kurang cocok sehingga siswa lemah dalam mengingat dan kurangnya pemahaman, maka harus ada perubahan dalam model pembelajaran salah satunya yang efektif digunakan untuk proses belajar mengajar yang inovatif adalah model pembelajaran Game-Based Learning.

Game-Based Learning memiliki kemampuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan fitur permainan seperti tantangan, penghargaan, dan tingkat kesulitan yang dapat disesuaikan, permainan edukatif dapat mendorong pemainnya untuk terus belajar dan mencapai tujuan mereka. Permainan edukatif memiliki beberapa keuntungan yang dapat membantu siswa memahami lebih baik apa yang mereka pelajari.

Sebagai fasilitator pembelajaran, guru bertanggung jawab untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dalam beberapa situasi, terlihat bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan guru tidak memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa, sehingga kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Beberapa karakteristik metode pembelajaran yang tidak bervariasi antara lain pendekatan ceramah yang monoton, penggunaan media yang sedikit, dan kurangnya interaksi selama proses pembelajaran. Hal ini dapat berdampak negatif pada keinginan dan minat siswa untuk belajar PAI. Ini juga dapat menurunkan seberapa efektif pembelajaran agama Islam kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian awal yang dilakukan saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) pada proses pembelajaran di kelas VIII SMPN 1

Cileunyi kabupaten Bandung, Pembelajaran PAI telah dicoba dengan berbagai metode konvensional, yang hanya melibatkan guru menyampaikan materi dan memberikan tugas setiap hari, tetapi tidak memaksimalkan penggunaan media dan model pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Faktor lain yang terkait dengan penggunaan teknologi PAI yang masih pasif juga ada. Kualitas pembelajaran yang efektif dan tingkat pemahaman siswa harus diperhatikan dalam lingkungan pembelajaran saat ini. Menurut pernyataan tersebut, sejauh mana siswa dapat memahami apa yang telah dibaca, dilihat, dialami, dan dirasakan tentang materi yang disampaikan oleh guru adalah cara untuk mengukur pemahaman mereka (Sarah Bibi, 2015). Adapun faktor lain seperti siswa yang terlalu fokus bermain gadget, serta cenderung pasif dalam menerima pembelajaran dan bosan ketika belajar karena guru hanya menggunakan metode tradisional seperti hanya menerapkan metode ceramah saja. Metode ceramah dianggap sebagai metode pembelajaran tradisional karena digunakan untuk komunikasi lisan antara guru dan siswa. Metode ini lebih menekankan aktivitas guru dalam menyampaikan informasi daripada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Berbasis Game merupakan paradigma pembelajaran yang cocok diterapkan karena pesatnya kemajuan teknologi dan perubahan di bidang pendidikan. Salah satu pendekatan yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan sebagai sarana untuk mendorong mereka agar lebih aktif, mempunyai daya ingat dan pemahaman yang kuat selama proses pembelajaran adalah dengan menggunakan Game. Game-Based Learning memiliki dua fungsi yang membuatnya menjadi alat pembelajaran yang menarik: (1) sebagai sumber inspirasi karena game menawarkan berbagai keuntungan yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar; dan (2) sebagai sistem simulasi karena game memiliki kemampuan untuk mensimulasikan berbagai situasi yang sulit untuk dijalankan atau diulang dalam lingkungan pembelajaran nyata. Sebagai contoh, game simulasi penerbangan pesawat memberikan pemain kesempatan untuk belajar

mengemudikan pesawat tanpa mengeluarkan banyak uang dan menghindari kecelakaan (Ika Asti Astuti, 2017).

Saat ini, ada banyak sumber pembelajaran digital yang tersedia untuk digunakan. Wordwall adalah media edukasi digital yang dapat diakses dari internet dan digunakan sebagai media belajar berbasis game yang mendorong siswa untuk bermain permainan atau menyelesaikan konflik. Wordwall adalah salah satu aplikasi yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai alat penilaian dan media pembelajaran online. Wordwall memiliki beberapa keuntungan, seperti dasar gratis dan banyak template yang dapat dipilih. Selain itu, permainan dapat dikirimkan secara langsung melalui platform seperti WhatsApp, Google Kelas, dan lainnya. Program ini memiliki banyak jenis permainan, seperti *crossword*, quiz, kartu acak, dan masih banyak lagi. Kelebihan lain adalah permainan dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga lebih mudah bagi siswa yang mengalami kesulitan berkoneksi (Junioviano, 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul **“Penggunaan Model Game-Based Learning dan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”**.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran Game-Based Learning dan media Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI?
2. Bagaimana realitas pemahaman siswa kelas VIII SMPN 1 Cileunyi pada mata pelajaran PAI sesudah menggunakan model Game-Based Learning dan media Wordwall?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah ditentukan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penerapan model pembelajaran Game-Based Learning dan media Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI.
2. Mengetahui realitas pemahaman siswa kelas VIII SMPN 1 Cileunyi pada pembelajaran PAI sesudah menggunakan model Game-Based Learning dan media Wordwall

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan tentang dunia pendidikan, khususnya tentang penerapan model pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara Praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

a) Manfaat bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti dari penelitian ini mempelajari lebih lanjut tentang dunia pendidikan dan mendapatkan pengalaman secara langsung dalam menerapkan model pembelajaran berbasis game menggunakan media Wordwall untuk mendukung peneliti berikutnya.

b) Manfaat bagi SMPN 1 Cileunyi

Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas proses pembelajaran PAI di SMPN 1 Cileunyi.

c) Manfaat bagi guru

Hal yang diharapkan dari penelitian ini adalah bahwa guru dapat menggunakannya sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa mereka, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar melalui model pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif.

E. Kerangka Berpikir

Tujuan dari program "Merdeka Belajar" adalah untuk memberi siswa kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka. Program ini segera diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud Ristek RI). Kurikulum belajar mandiri dimaksudkan untuk mencegah pembelajaran menjadi monoton atau satu arah, meskipun siswa harus memiliki keterampilan teknologi yang diperlukan.

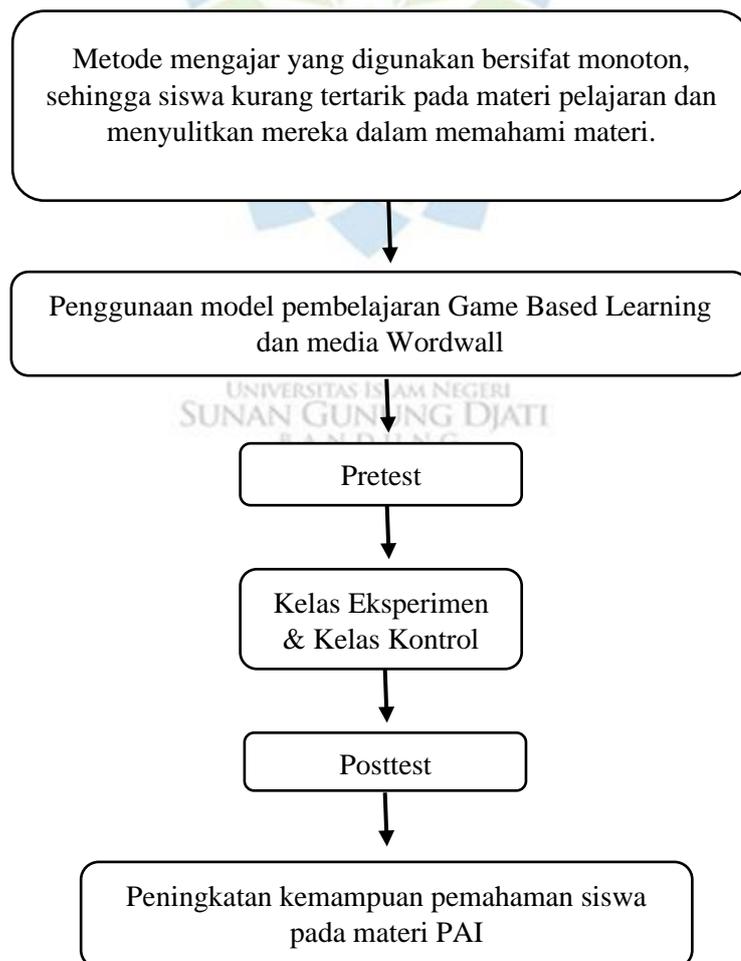
Media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung siswa dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Guru dapat menggunakan media untuk mendorong pembelajaran yang efektif. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pasti akan berdampak pada psikologi siswa, yang pada gilirannya akan berdampak pada peningkatan pemahaman siswa.

Namun, masalah yang sering terjadi saat ini adalah ketidakmampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Solusi untuk masalah ini adalah dengan menciptakan media baru yang dapat meningkatkan minat siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep pembelajaran. Game-Based Learning menjadi salah satu solusi dengan potensi untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah kondisi awal dengan kegiatan Praktik Pengenalan Lapangan di SMPN 1 Cileunyi pada kelas VIII, metode mengajar yang digunakan monoton, masih bersifat tradisional sehingga siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa yang kurang tertarik pada materi pelajaran cenderung memiliki motivasi rendah

untuk memahaminya, minat yang rendah dapat menghambat kemampuan pemahaman siswa.

Oleh karena itu, diperlukan perubahan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Agama Islam (PAI). Pembelajaran PAI dapat diimplementasikan melalui model Game-Based Learning yang menggunakan media Wordwall. Model ini meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Penelitian ini dimulai dengan memberikan test pendahuluan/pretest kepada siswa untuk mengevaluasi pengetahuan dan kompetensi mereka sebelumnya. Alur kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka dirumuskan “Penggunaan Model Game-Based Learning dan media Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran PAI” dengan hipotesis statistik sebagai berikut:

H_a: Terdapat peningkatan pemahaman pada siswa setelah menggunakan model Game-Based Learning dan media Wordwall pada mata pelajaran PAI.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh David Agung Priyonggo, dengan judul *Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif* (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa di mata pelajaran IPA Bab Daur Air dan Peristiwa Alam di Kelas V SD Negeri Suru II di Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan. Hasil tes yang dilakukan selama setiap siklus menunjukkan hal ini. Hasil observasi awal menunjukkan nilai rata-rata kelas V adalah 65,5. Setelah penggunaan pembelajaran berbasis game pada siklus I, nilai rata-rata kelas V adalah 66,4, dan pada siklus II, nilai rata-rata kelas V adalah 77,9, dengan ketuntasan klasikal sebesar 97,6%.

Setelah membaca deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian David Agung Priyonggo dan penelitian penulis memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan penelitian David Agung Priyonggo dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, pembelajaran berbasis game; perbedaan penelitian penulis dengan penelitian David Agung Priyonggo terletak pada variabel terikatnya, kelas dan lokasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, dengan judul *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar* (Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol.10 No.3, September 2020). Salah satu hasil penelitian adalah sebagai berikut: (a) ada perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran langsung dan kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis game; (b) ada perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis game dan kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis game; dan (c) penerapan model pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dari deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa ada persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan antara penelitian Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan dan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yaitu pembelajaran berbasis game. Perbedaan antara penelitian Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan dan penelitian penulis terletak pada variabel terikat.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Asti Astuti, M. Suyanto, Sukoco dengan judul *Penerapan Metode User Centered Design Pada Game-Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa* (Jurnal Informasi Interaktif, Vol. 2, No.1, Mei 2017). Penerapan UCD dilakukan dalam empat tahap: story/content, game mechanic, aesthetic, dan technology, dengan iterasi oleh ahli pendidikan, ahli game, ahli IT, dan peserta didik. Game-based learning yang dikembangkan berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri Bener dan SD Al Azhar. Secara khusus, aspek attention meningkat sebesar 86,42%, relevance sebesar 76,44%, dan satisfaction sebesar 78,13%. Penggunaan PBQ juga meningkatkan motivasi belajar pada aspek confidence sebesar 81,86%, lebih tinggi daripada GBL yang mencapai 80,17%. (c) GBL

lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik putri pada aspek attention (85,29%) dan relevance (75,25%) dibandingkan dengan peserta didik putra. Deskripsi diatas, dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu, persamaan penelitian Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya yakni *Game-Based Learning*. Fokus penelitian Ika Asti Astuti, M. Suyanto, dan Sukoco adalah motivasi siswa untuk belajar di kelas IV SD Negeri Bener dan SD Islam Al-Azhar Yogyakarta. Sementara itu, penelitian saya berfokus pada pemahaman siswa di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi. Ini menunjukkan perbedaan besar antara dua penelitian ini dalam hal variabel terikat, kelas yang diteliti, dan lokasi penelitian.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Annas Nur Aziz, dengan judul *Digital Game Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII* (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Digital Game Based Learning (DGBL) adalah alat yang bagus untuk mengajar siswa membaca bahasa Arab. Hasil belajar siswa lebih baik jika dibandingkan tanpa menggunakan DGBL, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar kelas eksperimen menjadi 0,497 dan 0,399 dibandingkan kelas kontrol. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game digital sebagai alat pembelajaran dapat membantu peran guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mengusulkan pengembangan DGBL lebih lanjut karena dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bahasa Arab yang sering. Penelitian yang dilakukan oleh Annas Nur Aziz dan penelitian saya memiliki kesamaan dalam menggunakan Game-Based Learning sebagai variabel bebas. Namun, terdapat perbedaan signifikan pada variabel terikat, kelas, dan lokasi pelaksanaan penelitian. Annas Nur Aziz memfokuskan penelitiannya pada penggunaan Game-Based Learning sebagai media

pembelajaran bahasa Arab di kelas VII B SMP Istiqomah Sambas Purbalingga, sementara penelitian saya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa di kelas VIII SMPN 1 Cileunyi. Dengan demikian, perbedaan ini mencerminkan fokus yang berbeda dalam konteks aplikasi dan tujuan dari kedua penelitian tersebut.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Fathin Muhtadillah dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022* (Skripsi institut agama islam negeri ponorogo, 2022). Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan diskusi yang dipaparkan oleh peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022 meningkat secara signifikan. Ini terlihat dari hasil tes siklus pertama siswa, yang mendapatkan nilai rata-rata 48,96, yang masuk dalam kategori sangat rendah, dan hasil tes siklus I siswa, yang mendapatkan nilai rata-rata 48,96, menunjukkan peningkatan. Berikut ini adalah beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian saya dan penelitian Nur Fathin Muhtadillah. Game-Based Learning sebagai variabel bebas kedua penelitian ini memiliki kesamaan. Namun, variabel terikat, lokasi, dan subjek penelitian berbeda. Fokus penelitian Nur Fathin Muhtadillah adalah hasil belajar siswa di kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo, sementara tujuan penelitian saya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMPN 1 Cileunyi. Perbedaan ini menunjukkan bahwa tujuan dan aplikasi masing-masing penelitian berbeda.

Berikut merupakan rincian persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penulis yang disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	<i>Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2020)</i>	Persamaan penelitian David Agung Priyonggo dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, pembelajaran berbasis game	Perbedaan penelitian terletak pada variable terikat, kelas, dan lokasi.
2	<i>Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar (Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol.10 No.3, September 2020)</i>	Persamaan antara penelitian Komang Redy Winatha dan I Made Dedy Setiawan dan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yaitu pembelajaran berbasis game	Perbedaan penelitian penelitian terletak pada variabel terikat dan lokasi.
3	<i>Penerapan Metode User Centered Design Pada Game-Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Jurnal Informasi Interaktif, Vol. 2, No.1, Mei 2017).</i>	persamaan penelitian Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya yakni Game-Based Learning	Perbedaan penelitian terletak pada variabel terikat, kelas, dan lokasi. Variabel terikat Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco, yakni motivasi belajar siswa, sedangkan variabel terikat penulis, yakni pemahaman siswa.

4	<p><i>Digital Game Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII</i> (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2017).</p>	<p>Persamaan penelitian Annas Nur Aziz dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni <i>Game-Based Learning</i>.</p>	<p>Perbedaan penelitian terletak pada variabel terikat, kelas dan lokasi. Variabel terikat Annas Nur Aziz, yakni sebagai media pembelajaran bahasa Arab, sedangkan variabel terikat penulis, yakni sebagai upaya meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian Annas Nur Aziz dilakukan pada kelas VII B SMP Istiqomah Sambas Purbalingga, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada kelas VIII SMPN 1 Cileunyi.</p>
5	<p><i>Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022</i> (Skripsi institut agama islam negeri ponorogo, 2022).</p>	<p>Persamaan penelitian Nur Fathin Muhtadillah dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni <i>Game-Based Learning</i>.</p>	<p>Penelitian Nur Fathin Muhtadillah berbeda dari penelitian penulis dalam hal variabel terikatnya: hasil belajar adalah variabel terikat Nur Fathin Muhtadillah, dan variabel terikat penulis adalah pemahaman siswa..</p>