

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena memberikan kesempatan kepada manusia untuk mendapatkan pengetahuan dan nilai-nilai yang dapat membantu individu menjadi lebih bijaksana, terampil, dan lebih ahli. Seperti yang diungkapkan oleh (Sujana, 2019), Pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk membentuk generasi yang terampil di berbagai bidang. Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah untuk membentuk siswa yang beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, terampil, disiplin, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Jika kegiatan belajar mengajar dilakukan secara efektif, tujuan pendidikan akan tercapai. Ini terlepas dari peran manusia di dalamnya. Sinergi antara pendidik di sekolah, rumah, dan masyarakat diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang, menurut Hasbiyallah, menghasilkan lulusan yang mampu hidup mandiri, produktif, dan kreatif (*qiyamuhu binafsihi*) serta memberikan manfaat kepada semua makhluk (*rahmatan lil 'alamin*) (Natsir, Aisyah, Hasbiyallah, & Ihsan, 2018). Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Mereka tidak hanya bertugas mengajar, tetapi juga dituntut untuk terus berkembang dan memperbaharui diri. Dalam era yang terus berubah, Guru perlu mengikuti perkembangan teknologi dan metodologi pengajaran terkini agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Untuk itu, diperlukan guru yang memiliki sikap *continuous improvement*, yaitu selalu berusaha untuk memperbaiki dan memperbarui cara kerjanya sesuai dengan tuntutan zaman. Seperti yang dikemukakan oleh Muhaimin (2007, h. 39), Guru yang profesional menyadari bahwa tugas mereka adalah mempersiapkan generasi masa depan yang akan hidup di zamannya. Untuk itu, guru perlu berfungsi sebagai pengatur proses belajar-mengajar sekaligus fasilitator yang menciptakan

lingkungan pembelajaran yang efektif. Dalam pelaksanaan pendidikan, Guru perlu menyajikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka dapat menguasai materi dengan baik. (Subekti & Istiyanti, 2017). Penguasaan materi pelajaran secara mendalam oleh siswa akan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena memberikan informasi kepada guru mengenai sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan belajar mereka selama kegiatan belajar mengajar berikutnya. (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar sering kali dijadikan indikator untuk menilai seberapa jauh seseorang telah memahami materi yang telah diajarkan (Zagoto, 2022). Dengan adanya hasil belajar siswa yang baik, dapat disimpulkan bahwa perkembangan siswa telah berlangsung dengan baik. Sebagai pengelola kelas, guru akan memberikan penilaian yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Tetapi, beberapa siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyerap informasi, sehingga hasil belajar mereka berbeda-beda dan beberapa memiliki hasil belajar yang rendah.

Model pembelajaran konvensional dan pola mengajar yang terlihat kaku, seperti memberikan penjelasan sambil menulis di papan tulis, dapat menyebabkan hasil belajar siswa yang buruk selama proses belajar-mengajar. Proses belajar menjadi tidak mengundang minat dan cenderung membosankan bagi siswa karena hal ini. Penggunaan metode pembelajaran sangat penting dalam penerapan proses belajar. Dengan adanya metode pembelajaran, proses belajar akan lebih menarik bagi siswa. Metode pembelajaran juga bertanggung jawab untuk mengatur kegiatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Rahmaniah & Rahim, 2021)

Selama Covid-19 Indonesia menerapkan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), dengan mayoritas lembaga pendidikan mengadopsi model e-learning. Meskipun demikian, banyak siswa yang merasa kurang optimal dalam mengikuti proses pembelajaran ini, salah satunya karena kurangnya motivasi dan antusiasme dalam proses e-learning. Perlu diakui bahwa masalah motivasi ini tidak hanya terjadi dalam konteks e-learning, tetapi juga dalam pembelajaran konvensional. Sebagai seorang pakar pendidikan, penting untuk terus berupaya memfasilitasi proses

belajar guna meningkatkan kinerja peserta didik serta mengajar dengan seefektif mungkin melalui berbagai pendekatan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran dapat dipahami sebagai perspektif atau kerangka dasar kita dalam proses pembelajaran, Ini mencakup opini umum mengenai bagaimana pembelajaran terjadi, yang mencakup, menginspirasi, mendukung, dan menjadi dasar bagi metode pembelajaran tertentu dengan landasan teori tertentu (Festiawan, 2020). Gamifikasi dan pendekatan baru lainnya menjadi perhatian dalam pendidikan. (Zichermann & Cunningham, 2011). Deterding et al. (2011) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen game yang menarik ke dunia nyata atau aktivitas produktif. Namun, Chou (2016) mendefinisikan gamifikasi sebagai penerapan elemen game yang menarik ke dunia nyata atau aktivitas produktif. Kapp (2012) menyempurnakan dengan mengatakan bahwa gamifikasi mencakup penggunaan konsep dan mekanik berbasis game untuk menarik dan mendorong orang dalam berbagai hal (Ristiana & Dahlan, 2021).

Dengan mempertimbangkan apa yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi adalah penerapan mekanik dan elemen game ke dalam situasi yang tidak berkaitan dengan game untuk menarik pengguna. Untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa, gamifikasi adalah strategi pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, desain pembelajaran yang menggunakan model gamifikasi harus diperbaiki karena gamifikasi seringkali merupakan komponen game daripada materi pembelajaran dan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran kolaboratif.

Selain itu, pendekatan pembelajaran yang kurang efektif dapat menurunkan minat siswa untuk berpartisipasi. Ketika tidak ada tantangan atau pengakuan atas usaha mereka, siswa mungkin kehilangan motivasi untuk mencapai hasil yang baik. Siswa dapat kehilangan keinginan intrinsik mereka untuk belajar jika mereka tidak dapat merasakan manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari. SMA Karya Budi Cileunyi dipilih sebagai lokasi penelitian karena profilnya yang mencerminkan keragaman siswa dan komitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Selain itu, tinjauan literatur telah menyoroti keberhasilan pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Studi

ini juga akan mempertimbangkan infrastruktur teknologi di sekolah untuk mengoptimalkan implementasi metode ini.

Menyadari bahwa siswa kurang tertarik atau terlibat dalam mempelajari sejarah, terutama masa kejayaan Islam, peneliti menemukan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak menarik bagi mereka. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi, seperti tantangan, pengakuan, dan elemen permainan lainnya, siswa dapat lebih mudah menerima materi, berkolaborasi dan berinteraksi, membangun kemampuan kritis dan pemecahan masalah, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Fenomena ini mendorong peneliti untuk mengeksplorasi potensi pembelajaran gamifikasi sebagai pendekatan yang lebih menarik dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana penerapan pembelajaran gamifikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi sejarah yang mungkin dianggap kuno atau ketinggalan zaman. Dengan memilih judul ini, peneliti berharap dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efisien untuk mengajarkan siswa tentang warisan sejarah masa kejayaan Islam. Dalam konteks ini, penelitian ini sangat penting karena tidak hanya meningkatkan pemahaman kita tentang bagaimana pembelajaran berhasil, tetapi juga membantu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih fleksibel dengan mempertimbangkan kebutuhan serta minat siswa untuk mempelajari materi sejarah.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mencatat adanya tantangan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif di bidang sejarah. Siswa terlihat kurang terlibat dan kurang antusias dalam memahami materi, yang menciptakan peluang untuk memperkenalkan metode inovatif. Siswa sering mengalami fenomena yang dapat merugikan proses pembelajaran jika metode pembelajaran tidak digunakan dengan benar. Jika metode belajar tidak menarik dan interaktif, siswa cenderung tidak tertarik untuk belajar. Siswa dapat menjadi bosan dan tidak termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran jika pelajaran monoton dan tidak memiliki variasi. Siswa tidak memahami pelajaran jika tidak terlibat. Siswa gagal memahami konsep-konsep yang diajarkan secara menyeluruh dan menerapkannya dalam konteks yang relevan karena mereka mungkin tidak

dapat mengaitkannya dengan situasi nyata atau mengaitkannya dengan pengetahuan sebelumnya. Siswa tidak aktif menjawab pertanyaan atau berpartisipasi dalam diskusi di kelas adalah fenomena lain yang sering terjadi. Jika tidak ada cara untuk mendorong siswa untuk terlibat, mereka mungkin enggan untuk bertanya atau menyuarakan pendapat mereka. Hal ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif serta mengurangi interaksi konstruktif dalam kelas.

Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh gamifikasi dalam terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam menjadi relevan untuk dilakukan. Dengan memahami manfaat dari pendekatan pembelajaran ini, dapat membantu meningkatkan efektivitas pendidikan agama Islam dan menawarkan pendekatan baru untuk pengajaran di sekolah.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, Untuk mendapatkan jawaban yang konkret dan sasaran yang tepat, diperlukan rumusan masalah yang spesifik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas penggunaan metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi?
2. Bagaimana Bagaimana hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Karya Budi Cileunyi dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode pembelajaran gamifikasi?
3. Bagaimana Apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran gamifikasi di SMA Karya Budi Cileunyi?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui realitas penggunaan metode pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi.
2. Mengetahui hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Karya Budi Cileunyi dapat ditingkatkan dengan menerapkan metode pembelajaran gamifikasi.
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan metode pembelajaran gamifikasi di SMA Karya Budi Cileunyi.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan sebagai tambahan referensi untuk akademisi yang terus-menerus mengalami perkembangan dan perubahan seiring berjalannya waktu, terutama terkait pengaruh penggunaan metode pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

2. Manfaat Praktis

a. Peningkatan kualitas pembelajaran

Penelitian ini akan memberikan rekomendasi praktis yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana penggunaan *gamified learning*. ini dapat membantu sekolah dan guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

b. Meningkatkan minat dan antusiasme siswa

Dengan penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi permainan, siswa di SMA Karya Budi Cileunyi diharapkan akan memiliki minat dan antusiasme yang lebih tinggi dalam mempelajari materi masa kejayaan Islam. Hal ini dapat berdampak positif pada partisipasi dan prestasi akademik siswa.

c. Rekomendasi bagi kurikulum

Penelitian ini dapat memberikan dasar bagi pengembangan dan penyesuaian kurikulum di SMA Karya Budi Cileunyi atau sekolah-sekolah serupa. Integrasi metode pembelajaran gamifikasi dapat menjadi bagian integral dari kurikulum untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

d. Pedoman bagi pengajar

Temuan penelitian dapat memberikan pedoman praktis bagi para pengajar dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Ini dapat mencakup strategi implementasi, pemilihan platform, dan desain tugas yang sesuai dengan metode pembelajaran gamifikasi.

E. Kerangka Berpikir

Pendidikan sejarah Islam di sekolah menengah atas merupakan bagian penting dalam membina pemahaman siswa tentang sejarah dan nilai-nilai Islam. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali tidak meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pelajaran.

Gamifikasi adalah konsep yang menerapkan elemen-elemen mekanik permainan untuk menawarkan solusi praktis dengan cara membangun keterlibatan suatu kelompok tertentu. Konsep ini memanfaatkan mekanika permainan, estetika, dan pola pikir permainan untuk menarik perhatian, memotivasi tindakan, mendorong proses belajar, dan menyelesaikan masalah (Heni, 2016). Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi mendorong siswa untuk terlibat sepenuhnya dalam kegiatan pembelajaran. Engagement dapat didefinisikan sebagai keinginan

untuk berpartisipasi. Frederick menggambarkan keterlibatan siswa sebagai tindakan metakonstruksi yang mencakup keterlibatan mereka dalam belajar melalui perilaku, emosi, dan kognitif (Fredricks & McColskey, 2012). Dalam pendidikan, gamifikasi dapat membantu karena meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ini juga akan secara tidak langsung memperbaiki hasil evaluasi siswa. (Kristiadi & Mustofa, 2017).

Beberapa penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi umumnya berdampak positif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Ab. Rahman, Ahmad, & Hashim pada tahun 2018 menemukan bahwa mahasiswa menunjukkan sikap sangat positif terhadap penggunaan gamifikasi di kelas, karena menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menyenangkan. Sekitar 92% siswa setuju bahwa teknologi gamifikasi mudah digunakan, sementara 96% merasa bahwa gamifikasi membantu meningkatkan keterlibatan mereka.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak variabel karena pembelajaran adalah proses yang kompleks dan dinamis. Karena relevansinya dalam pengembangan karakter dan nilai-nilai moral di bidang pendidikan agama Islam, menjadi sulit untuk mempertahankan minat dan keinginan siswa. Gamifikasi, metode pembelajaran, telah muncul sebagai alternatif yang menarik dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar. Metode ini dapat meningkatkan lingkungan pembelajaran dengan memperoleh manfaat elemen permainan seperti poin, level, dan hadiah. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari bagaimana metode pembelajaran gamifikasi mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan memahami dampak metode ini, diharapkan dapat dihasilkan gagasan baru tentang bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berjalan lebih baik di sekolah-sekolah dan memperkaya literatur pendidikan yang terkait. Teori gamifikasi melibatkan penerapan prinsip-prinsip dan konsep-konsep dari berbagai bidang, termasuk psikologi, desain permainan, pendidikan, dan manajemen. Beberapa teori yang sering digunakan atau diintegrasikan dalam pengembangan dan implementasi gamifikasi meliputi:

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang, yang berarti kegiatan dilakukan bukan karena dorongan atau faktor eksternal, melainkan karena keinginan pribadi, seperti kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri (Lutfi & Winata, 2020). Teori ini menyatakan bahwa elemen-elemen permainan, dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar. Dalam konteks gamifikasi, sistem reward dan peningkatan tingkat merupakan cara untuk meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

Interaksi sosial, juga dikenal sebagai proses sosial, adalah interaksi timbal balik antara dua atau lebih orang yang berpartisipasi secara aktif dan saling memberikan dampak satu sama lain (Fahri & Qusyairi, 2019). Dalam teori interaksi social pembelajaran dapat ditingkatkan melalui interaksi social dan kolaboratif antara siswa, dan metode gamified learning sering kali mendorong kolaborasi.

Aliran kognitif atau teori flow menganggap bahwa Proses belajar tidak hanya merupakan stimulus atau respons yang bersifat mekanistik. Lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan aktivitas mental yang ada dalam diri individu yang sedang belajar (Firmansyah, 2016). Konsep flow ini menyatakan bahwa siswa cenderung mencapai performa terbaik mereka saat mereka merasa terlibat sepenuhnya dalam kegiatan. Pembelajaran gamifikasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang mendekati konsep flow.

Penelitian ini didasarkan pada hubungan antara dua variabel independen (X) yaitu tingkat interaksi siswa dengan metode pembelajaran gamifikasi dan variabel dependen (Y), yaitu peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi masa kejayaan islam setelah intervensi.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Disebut sementara karena jawaban ini masih berlandaskan pada teori yang relevan, dan belum didukung oleh fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Firmansyah, 2016).

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, maka dalam penelitian mengenai “Pengaruh Metode Gamified Learning Terhadap Keingintahuan Siswa dalam Materi Masa Kejayaan Islam di SMA Karya Budi Cileunyi”, Hipotesisnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan signifikan antara tingkat interaksi siswa dengan metode pembelajaran gamifikasi dan peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi masa kejayaan islam di SMA Karya Budi Cileunyi.

H_a : Terdapat Terdapat hubungan positif dan signifikan antara tingkat interaksi siswa dengan pmetode pembelajaran gamifikasi dan peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi masa kejayaan islam di SMA Karya Budi Cileunyi.

Hasil analisis kuasi eksperimen akan digunakan untuk menguji kedua hipotesis ini. Jika hasilnya menunjukkan bahwa tingkat interaksi siswa dengan

metode gamifikasi berpengaruh positif dan signifikan dengan peningkatan hasil belajar siswa, maka hipotesis alternatif (H1) dapat diterima, dan hipotesis nol (H0) dapat ditolak. Sebaliknya, jika hasilnya tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan, maka H0 tetap diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Sofi, pada tahun 2021 dengan judul “Penerapan Gamifikasi Terhadap Perilaku Anak di Luar Sekolah Dengan Konsep Sekolah Rumah Anak”. Penelitian ini membahas tentang bagaimana membangun aplikasi yang dapat mendukung proses pelaksanaan Sekolah Ramah Anak dengan menggunakan pendekatan gamifikasi, berdasarkan hasil kesimpulan dari penelitian ini, Aplikasi yang telah dikembangkan dapat mendukung guru dan orang tua dalam menerapkan Sekolah Ramah Anak (SRA) di rumah. Penerapan gamifikasi dalam aplikasi PUINTER dapat menarik minat anak untuk belajar dan memotivasi mereka untuk berkompetisi secara sehat. Penggunaan aplikasi PUINTER dalam pelaksanaan SRA di rumah juga dapat mempererat hubungan antara orang tua dan anak. Berdasarkan pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS), aplikasi PUINTER memperoleh skor akhir 88,75, yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut termasuk dalam kategori ACCEPTABLE atau dapat diterima oleh pengguna. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Muhammad Sofi dalam variabel X, yaitu penerapan gamifikasi. Namun, perbedaannya terletak pada variabel Y; penelitian terdahulu fokus pada perilaku anak di luar sekolah, sementara penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar siswa. Selain itu, objek penelitian juga berbeda: penelitian sebelumnya melibatkan siswa SD, sedangkan penelitian ini melibatkan siswa SMA.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ila Listiyani dan Muhammad Nurul Yamin, pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan

Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhamadiyah Mlangi”. Penelitian ini membahas terkait permasalahan pembelajaran yang masih monoton dan cenderung konservatif, minimnya perhatian pada pembelajaran formal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a), yang menyatakan adanya pengaruh simultan antara Games Quizizz dan keaktifan terhadap hasil belajar siswa, diterima. Hal ini didasarkan pada hasil Uji F, di mana nilai signifikansi pengaruh variabel X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y adalah 0,016, yang lebih kecil dari 0,05, serta nilai F hitung sebesar 4370 yang lebih besar dari F tabel sebesar 310. Dengan demikian, H_a diterima, mengindikasikan bahwa variabel keaktifan belajar dan Games Quizizz berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar siswa. Games Quizizz berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa, sehingga berkontribusi pada peningkatan keaktifan mereka. Di masa mendatang, diharapkan penerapan Games Quizizz dilakukan secara optimal dengan mempertimbangkan aspek positif dan negatif dalam proses pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dinda Ayu Yusia Wastari, pada tahun 2018 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhamadiyah I Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018”. Nilai rata-rata pada pre-test adalah 56,96, yang kemudian meningkat sebesar 18,57 poin atau 32,60% menjadi 75,53, dan selanjutnya naik lagi sebesar 6,26 poin atau 8,28% menjadi 81,79. Ketuntasan hasil belajar siswa pada pre-test adalah 10,71%, yang kemudian meningkat menjadi 42,86%, dan akhirnya mencapai 82,14%. Pada post-test siklus II, 82,14% siswa, atau 23 siswa, berhasil mencapai KKM. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti Sig. (2-tailed) < 0,005, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar pada pre-test dan post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar materi Jurnal Penyesuaian

pada siswa kelas X Akuntansi G, dan terbukti lebih efektif dibandingkan metode ceramah dan latihan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Meidy Atina Kuron¹, Regina N. dan Pakpahan, pada tahun 2023 dengan Judul "Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak dan Gaya di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano". Hasil penelitian mengungkapkan bahwa metode pembelajaran gamifikasi memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano pada materi Gerak dan Gaya. N-gain score dengan persentase 41% menunjukkan tingkat signifikansi dalam kategori capaian sedang, yang menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran telah dilakukan secara efektif dalam kategori sedang dan diterapkan dengan baik dalam beberapa situasi penting.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Yasmin Hadiyya Fatin Hana, Az Zahra Salsabila, Muhammad Dzaky Al Ghifary, Muhammad Asykar Mu'thi, dan Gunawan Santoso, pada tahun 2024 dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SDN 1 Kayuambon Kelas 4". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model ini secara substansial meningkatkan hasil belajar siswa, menegaskan efektivitasnya dalam meningkatkan pencapaian akademik. Dengan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar setelah penerapan model ini, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik. Oleh karena itu, model ini dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran. Namun, dalam penerapannya, penting untuk mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, alokasi waktu, dan ketersediaan sarana agar pembelajaran berlangsung dengan efektif, efisien, dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	<i>Penerapan Gamifikasi Terhadap Perilaku Anak di Luar Sekolah Dengan Konsep Sekolah Rumah Anak</i>	<p>Persamaan</p> <p>penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Sofi dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya yakni Penerapan Gamifikasi</p>	<p>Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada variabel Y yang diteliti. Pada penelitian terdahulu, variabel Y adalah perilaku anak di luar sekolah, sementara dalam penelitian ini, variabel Y adalah hasil belajar siswa. Selain itu, objek penelitian juga berbeda: penelitian terdahulu fokus pada siswa SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa SMA.</p>
2	<i>Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi</i>	<p>Persamaan</p> <p>Penelitian yang dilakukan oleh Ila Listiyani dan Muhammad Nurul Yamin dengan penelitian penulis terletak pada variable X1 yaitu</p>	<p>Perbedaan penelitian terletak pada variable bebasnya dimana penelitian yang dilakukan Ila Listiyani dan Muhammad Nurul Yamin terdapat dua variable X. Objek</p>

		<p>pengaruh gamifikasi dan variable Y yakni Hasil Belajar Siswa</p>	<p>penelitian juga berbeda, di mana penelitian terdahulu berfokus pada siswa SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa SMA.</p>
3	<p><i>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Kelas X Akuntansi G SMK Muhammadiyah I Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018</i></p>	<p>penelitian memiliki persamaan dalam pendekatan yang digunakan, yaitu penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi. Baik penelitian yang dilakukan oleh Dinda Ayu Yusia Wastari maupun penelitian peneliti berusaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan unsur-unsur gamifikasi dalam proses pembelajaran.</p>	<p>Perbedaan penelitian terletak pada subjek dan konteks penelitian. Penelitian pertama berfokus pada penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dalam memperbaiki hasil belajar siswa terkait materi jurnal penyesuaian dalam konteks akuntansi di SMK, sementara penelitian kedua mengeksplorasi dampak metode pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMA.</p>

			Selain itu, perbedaan signifikan terdapat pada materi pembelajaran yang berbeda dan lingkungan sekolah yang berlainan.
4	<i>Pengaruh Metode Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Gerak dan Gaya di SMP Katolik St. Rosa de Lima Tondano</i>	<p>persamaan yang dapat ditemukan antara kedua penelitian adalah pada pengaruh metode pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa. Kedua penelitian bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian siswa dalam materi pelajaran yang diajarkan. Meskipun subjek dan konteksnya berbeda, keduanya</p>	<p>Perbedaan penelitian terletak pada konteks dan subjek penelitian. Penelitian terdahulu berfokus pada pengaruh metode gamifikasi dalam pembelajaran materi gerak dan gaya di sekolah menengah pertama Katolik, sementara penelitian penulis meneliti pengaruh metode pembelajaran gamifikasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah atas. Meskipun keduanya mengeksplorasi penggunaan metode gamifikasi dalam</p>

		<p>menunjukkan minat yang sama dalam menerapkan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.</p>	<p>pembelajaran, subjek, materi, dan konteks penelitian berbeda secara signifikan.</p>
5	<p><i>Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Gamifikasi dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa SDN 1 Kayuambon Kelas 4</i></p>	<p>terdapat persamaan yang dapat diidentifikasi yaitu variabel bebas yang sama, yakni penerapan metode pembelajaran gamifikasi, sebagai fokus utama dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, keduanya juga memiliki tujuan yang serupa, yaitu untuk mengukur pengaruh dari penggunaan metode</p>	<p>perbedaan signifikan terletak pada subjek dan konteks penelitian. Penelitian terdahulu melibatkan siswa kelas 4 di SDN 1 Kayuambon dengan fokus pada pembelajaran matematika, sementara penelitian kedua menyoroti siswa kelas 11 di SMA Karya Budi Cileunyi dengan mata pelajaran yang dipelajari adalah Pendidikan Agama Islam. perbedaan lainnya adalah pada</p>

		pembelajaran gamifikasi terhadap hasil belajar siswa.	materi pembelajaran yang digunakan dalam kedua penelitian ini
--	--	---	---

