

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses menyeluruh yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan, memperbaiki, dan mengubah pengetahuan, keterampilan, sikap, serta perilaku individu atau kelompok. Proses ini bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui berbagai aktivitas seperti bimbingan, pengajaran, dan pelatihan.¹

Upaya mendasar yang dilakukan keluarga dan pemerintah melalui pembelajaran, latihan, dan bimbingan, baik di dalam maupun di luar sekolah merupakan definisi Pendidikan menurut Mudyaharjo. Dengan tujuan mempersiapkan peserta didik untuk menjalankan peran dalam berbagai kondisi kehidupan di masa depan.²

Pendidikan agama Islam, secara khusus, adalah upaya untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, dan mengamalkan ajaran agama Islam secara sadar dan terencana. Hal ini dilakukan berdasarkan sumber utama ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadis, melalui berbagai kegiatan bimbingan, pembelajaran, latihan, serta pemanfaatan pengalaman.³

¹ Yuhanin Zamrodah, "Pelaksanaan Pendidikan Akhlak Di SMP Islam Terpadu Daarut Tahfidz Karangasem Sayung Demak" 15, no. 2 (2016): 1–23.

² Rohmad Widodo, dkk *Pengantar Pendidikan*, 2nd ed. (malang: 2019, 2019).

³ Ramayulis, "Metodologi Pendidikan Agama Islam," 2005, 21.

Jadi, pembelajaran PAI adalah proses interaktif yang dilaksanakan antara pendidik kepada peserta didik agar mendapatkan pengetahuan, meyakini, dan mengamalkan ajaran agama Islam.

Proses belajar tidak hanya sekedar menularkan ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku murid.⁴ Guru yang terlalu mendominasi pembelajaran di kelas dapat berdampak besar pada siswa. Dalam pendekatan kurikulum merdeka ini, diharapkan bahwa pendidik dapat memperbarui pendekatan dari kurikulum sebelumnya. Di mana siswa didorong untuk menjadi lebih ikut aktif dalam proses belajar, sementara pendidik bertindak sebagai fasilitator. Penggunaan media yang monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas sering kali menimbulkan rasa bosan pada siswa, yang dapat mengganggu fokus dan perhatian mereka terhadap materi yang diajarkan, serta menghambat kemampuan mereka dalam mengembangkan potensi. jadi penting untuk mengembangkan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan agar proses pembelajaran di kelas dapat berjalan secara optimal dan sesuai dengan tujuan pendidikan.⁵

Membuat lingkungan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran adalah langkah penting untuk memudahkan pemahaman materi. Pemanfaatan media tersebut dapat meningkatkan tingkat kesuksesan dalam proses belajar, yang pada

⁴ Fadilla Amara Zenobia, "Implementasi Media Pembelajaran Educandy Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma N 9 Kota Jambi" 4, no. 1 (2023): 88–100.

⁵ Jihan Asilah, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Mipa 1 Sman 1 Jenangan," 2023, hlm 2.

gilirannya memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik.⁶

Media pembelajaran adalah sarana edukasi yang berperan sebagai jembatan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran, dengan tujuan mendorong siswa untuk belajar.⁷

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efisiensi proses belajar mengajar. Metode pembelajaran satu arah seperti ceramah sering membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, guru harus menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi kepada siswa. Menggunakan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta mengurangi tingkat kejenuhan selama proses pembelajaran.⁸

Saat ini, berbagai teknologi seperti komputer, laptop, dan ponsel pintar digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu platform yang digunakan adalah Educandy, sebuah platform berbasis web dengan motto "*making learning sweeter*" (membuat belajar lebih menarik). Educandy dapat diimplementasikan sebagai permainan yang

⁶ Lara, "Pembelajaran Berbantu Aplikasi Educandy Berpengaruh Signifikan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan," no. 8.5.2017 (2022): 2003–5.

⁷ Dewi Utari, Syarifuddin, Eka, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, ed. Ardatia Murti, 1st ed. (palembang: 2022, 2022).

⁸ Syarifuddin, Eka. hal 9-8

menyenangkan di dalam kelas. Konten yang disediakan berisi materi pembelajaran yang menarik untuk menjaga agar proses belajar tidak membosankan. Dengan Educandy, pengguna dapat dengan mudah membuat permainan belajar yang kreatif, inovatif, dan interaktif dalam waktu singkat. Educandy memiliki antarmuka yang menarik dan mudah dipahami, terutama bagi pengguna baru.⁹

Educandy menampilkan tiga fitur permainan utama: words, matching pairs, dan quiz questions. Dengan menggunakan media pembelajaran Educandy, diharapkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien bagi siswa. Selain itu, diharapkan pula, siswa dapat dengan mudah mengakses materi dan menjadi lebih bersemangat dalam belajar di kelas. Dengan menggunakan Educandy, siswa dapat mengakses kembali materi yang telah dipelajari di kelas untuk keperluan evaluasi. Penggunaan Educandy dalam pembuatan game yang menarik dan relevan diharapkan tidak mengganggu proses pembelajaran. Educandy Fitur evaluasi yang menarik dan interaktif di Educandy sangat efektif dalam meningkatkan minat dan semangat siswa untuk menyelesaikan soal-soal secara signifikan.¹⁰

Aplikasi Educandy sangat cocok untuk pembelajaran di kelas karena dapat digunakan oleh siapa saja, baik pendidik maupun siswa, berkat fitur-fiturnya yang mudah dioperasikan. Educandy menawarkan

⁹ Muhammad Andrian and dkk, "Penerapan Media Aplikasi Berbasis Web Educandy Sebagai Tes Pembelajaran Prakarya Di Era Digital," *Seminar Nasional (PROSPEK I)* 1, no. 1 (2022): 81–85.

¹⁰ Siti Maryanti and Dkk, *Assesment for Learning, Educandy & wordwall*, 2022.

berbagai pilihan permainan seperti mencari kata, teka-teki silang, gantung kata, anagram, mencocokkan, pilihan ganda, dan permainan memori.¹¹

Hasil belajar merupakan prestasi akhir yang dicapai siswa selama proses pembelajaran, mencerminkan tingkat kemampuan mereka sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Evaluasi ini sering kali menggunakan nilai untuk mencerminkan kemampuan belajar siswa serta efektivitas proses pendidikan dan pengajaran. Terdapat tiga dimensi dalam hasil belajar: pertama, dimensi kognitif, yang melibatkan perubahan dalam pemahaman dan perkembangan keterampilan untuk menerapkan pengetahuan; kedua, dimensi afektif, yang mencakup perubahan sikap mental, emosi, dan kesadaran, dan yang ketiga, dimensi psikomotor, yang melibatkan perubahan tindakan motorik.¹²

Proses pembelajaran yang efektif memungkinkan tercapainya pencapaian belajar yang optimal. Namun, sayangnya, banyak yang merasa bahwa pelajaran pendidikan agama Islam cenderung membosankan dan tidak begitu dipentingkan. Disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya penekanan dalam sistem pendidikan terhadap materi adab dan sifat-sifat ketuhanan, ketidakmampuan pendidik dalam memilih metode dan strategi yang tepat, model pembelajaran yang monoton, serta kurangnya pemahaman pendidik terhadap materi dan praktik keagamaan. Pendidik yang memiliki pemahaman mendalam terhadap materi tidak

¹¹ Triya Muhammad Ohta, "Pengaruh Media Educandy Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi," 2023.

¹² Suparyanti, "Pengaruh Partisipasi Mengikuti Ekstrakurikuler Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Bidang Tepadu Kelas IX DI SMPN 1 Kampar Kiri Tengah Kabupaten Kampar," 2019, 9–30.

hanya mampu memberikan pemahaman agama yang komprehensif kepada siswa, tetapi juga mampu menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam keseharian.

Pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits, banyak tantangan yang dihadapi para guru dan murid. Di MA Abu Darrin, metode pengajaran meliputi diskusi, ceramah, dan penggunaan media seperti televisi android dan papan tulis. Evaluasi dilakukan melalui tugas individu dan kelompok setelah pembelajaran. Sebuah penelitian mengamati bahwa beberapa murid terlihat bosan, tidak fokus, dan memiliki kemampuan kognitif rendah. Hal ini terungkap dari hasil tugas yang diberikan setelah pembelajaran, yang rata-ratanya di bawah standar kelulusan.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, peneliti merencanakan untuk menerapkan metode pembelajaran menggunakan media Educandy, yang belum pernah digunakan oleh guru di MA Abu Darrin. Tujuannya adalah untuk mengevaluasi pencapaian belajar murid dan mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Al-Qur'an Hadits, terutama di kelas X.1 MA Abu Darrin. Penggunaan media Educandy diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pelajaran Al-Qur'an Hadits serta memperkuat integritas peserta didik. Evaluasi yang menarik melalui platform ini diharapkan dapat merangsang minat belajar dalam mengerjakan soal secara signifikan. Karenanya, peneliti tertarik untuk menerapkan media Educandy dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X,1 MA Abu Darrin.

Dengan memperhatikan konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : "Pengaruh

Media Pembelajaran Website Educandy terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Al-Qur'an Hadits di Kelas X MA Abu Darrin."

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran website educandy pada pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas X MA Abu Darrin.
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar pesetra didik dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X MA Abu Darrin?
3. Apakah pembelajaran yang menggunakan media website Educandy memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X MA Abu Darrin?

C. Tujuan Masalah

Dengan mempertimbangkan perumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran website educandy pada pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas X MA Abu Darrin
2. Untuk mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X MA Abu Darrin.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Educandy terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas X MA Abu Darrin

D. Manfaat Penelitian.

Dalam penelitian tersebut terdapat manfaat yang bisa diperoleh , yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai tambahan referensi dan materi untuk studi dalam domain pendidikan, serta sebagai landasan untuk penelitian lanjutan tentang pengaruh pembelajaran media website Educandy terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits dikelas X.1 MA Abu Darrin. Harapannya, hasil akhir dari penelitian ini dapat menginspirasi inovasi baru dalam proses belajar mengajar lebih efektif dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk peneliti, meningkatkan pemahaman dalam menyusun karya ilmiah terkait penggunaan media pembelajaran website Educandy.
- b. Untuk mahasiswa dan siswa, hasil penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan baru untuk memperluas pemahaman tentang dampak media pembelajaran website Educandy terhadap prestasi belajar peserta didik.
- c. Untuk pendidik, penelitian ini dapat memantapkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran hal-hal baru menjadi lebih efektif. Selain itu, penelitian ini menambah pengetahuan guru tentang penggunaan media pembelajaran website Educandy yang dapat dimanfaatkan dalam mengajar Al-Qur'an Hadits, sehingga

proses belajar mengajar menjadi lebih terarah.

- d. Bagi lembaga pendidikan, hasil temuan dari penelitian ini menjadi dasar untuk penelitian berikutnya dan sebagai Langkah untuk meningkatkan metode serta media pembelajaran yang sedang digunakan.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan yang mengajukan dugaan awal dalam sebuah penelitian dan berperan penting sebagai dasar penelitian. Hipotesis ini bersifat sementara karena harus diuji dengan data yang diperoleh dari lapangan. Fungsinya penting karena menggambarkan harapan peneliti terkait hubungan antara variabel dalam konteks masalah penelitian.¹³

Berdasarkan pandangan tersebut, hipotesis merupakan sebuah pikiran awal pada setiap masalah harus diuji kebenarannya melalui proses analisis. Hipotesis hanya berfungsi sebagai titik awal penelitian, bukan sebagai kesimpulan final. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa penelitian berjalan dengan terstruktur, terarah, dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Dengan demikian, dalam pembuatan hipotesis terdapat dua jenis yang perlu diperhatikan:

Ha : Penggunaan media pembelajaran Educandy berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits dikelas X.1 MA Abu Darrin.

¹³ S. Margono, "Metodeologi Penelitian Pendidikan," Jakarta: Bumi Aksara, 2013, hlm 41.

Ho : Penggunaan media pembelajaran Educandy tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas X.1 MA Abu Darrin.

F. Definisi istilah

Berdasarkan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Website Educandy terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pad Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas X MA Abu Darrin” jadi, akan diuraikan pengertian dari kata-kata yang termuat dalam judul tersebut:

1. Pengaruh Media Pembelajaran Website Educandy

a. Pengaruh

Berdasarkan definisi dari KBBI, Pengaruh adalah daya yang keluar dari suatu entitas (baik manusia maupun benda) yang berkontribusi membentuk karakter, keyakinan, atau perilaku individu.¹⁴ Pengaruh merupakan sesuatu bersifat abstrak yang tidak tampak secara fisik namun dapat dirasakan kehadirannya dan manfaatnya dalam kehidupan, merupakan aspek abstrak yang tidak terlihat namun memiliki dampak dan nilai dalam kehidupan dan kegiatan manusia.

b. Media Pembelajaran

Dalam pengertian terminologi, istilah "media" yang berasal dari bahasa Latin yaitu "medium", yang merujuk pada suatu perantara. Dalam Bahasa Arab "media" yang berasal dari kata

¹⁴ Pius Abdillah & Danu Prasetya, “Kamus Lengkap Bahasa Indonesia” (Surabaya: arloka) (n.d.): h.265.

"wasaila", yang merujuk pada alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.¹⁵

c. Website Educandy

Educandy adalah platform web dengan moto 'making learning sweeter' (membuat pembelajaran lebih menyenangkan). Educandy memungkinkan pembuatan permainan daring maupun luring yang seru dan interaktif. Dengan Educandy, kita dapat dengan cepat membuat game pembelajaran interaktif, karena platform ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah dimengerti bagi pengguna yang belum terbiasa.¹⁶

2. Hasil Belajar Peserta Didik

a. Hasil belajar

Dapat diartikan hasil belajar yaitu sebagai "titik akhir dari proses pembelajaran yang telah terjadi". Biasanya, titik ini diikuti oleh evaluasi atau usaha untuk meningkatkan pemahaman. Tanda-tanda keberhasilan dalam hasil belajar bisa dilihat dari perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik. Menurut Benyamin Bloom, tujuan pembelajaran memiliki tiga dimensi perilaku, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pada akhir penilaian, kemajuan belajar siswa bisa dinilai. Perbaikan dalam kemajuan belajar diindikasikan oleh perbedaan antara hasil belajar awal dan akhir. Jika pada penilaian akhir,

¹⁵ Hisbiyatul Hasanah Rudy Sumuharsono, *Media Pembelajaran*, ed. Dedy Ariyanto (Jember, 2018).

¹⁶ Nurhabibah, dkk "Pengembangan Website Educandy Sebagai Alat Evaluasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V," *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 17, no. 2 (2021): 255–64, <https://doi.org/10.25134/fon.v17i2.4652>.

kemajuan belajar siswa meningkat dibandingkan dengan awalnya, maka kemajuan belajar siswa dianggap meningkat.¹⁷

b. Peserta didik

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, Peserta didik adalah individu-individu di dalam masyarakat yang secara aktif mengoptimalkan bakat dan potensi mereka melalui rangkaian proses pembelajaran yang tersedia di berbagai tingkat, jalur, dan jenis pendidikan. Mereka memiliki hak untuk menerima pendidikan, baik melalui metode formal maupun non-formal, yang mencakup pendidikan pada tahap usia dini, dasar, menengah, dan tinggi.¹⁸

3. Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits pada kurikulum Madrasah Aliyah adalah komponen dari pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk menginspirasi, membimbing, memahami, dan meresapi isi Al-Qur'an dan Hadits agar dapat menggambarkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bentuk dari iman dan ketakwaan kepada Allah SWT. Kurikulum merupakan suatu perencanaan yang disusun untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut.¹⁹

¹⁷ Fendika Prastyo, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw*, ed. aditya kusuma Putra, pertama (surakarta: 2019, 2019).

¹⁸ Prastyo.hal11

¹⁹ Mynida.Stainidaeladabi, "Pembelajaran Al-Qur'an Hadis," 2022.hal8

G. Orisinalitas Penelitian.

Fadilla Amara Zenobia (Universitas Jambi, 2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Implementasi media pembelajaran Educandy untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI IPS 1 SMA N 9 Jambi" menyimpulkan dari hasil penelitian skripsinya yang menggunakan metode Tindakan Kelas (PTK) bahwa minat belajar sejarah meningkat sehabis menerapkan media pembelajaran Educandy. Pelaksanaan siklus 1 dan 2, masing-masing terdiri dari dua pertemuan, memberikan pada peningkatan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Meskipun terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan datang dalam hal penggunaan media Educandy sebagai alat bantu pembelajaran, perbedaan utamanya terletak pada fokus penelitian skripsi yang lebih menekankan pada peningkatan minat peserta didik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan lebih fokus pada pengaruh hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan pendekatan kuantitatif.²⁰

Lulu Nurjamil (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022) dalam penelitiannya berjudul "Efektivitas penerapan media Educandy pada siswa dalam pembelajaran sejarah (penelitian deskriptif kualitatif di kelas XI SMAN 10 BANDUNG)" menganalisis efektivitas penerapan media Educandy pada pembelajaran sejarah. Dengan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif, temuan meliputi evaluasi atas efektivitas penggunaan media Educandy, strategi penyajian materi dengan berbagai

²⁰ Fadilla Amara Zenobia, "Implementasi Media Pembelajaran Educ. Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sej. Siswa Kelas Xi Ips 1 Sma N 9 Kota Jambi."

bentuk media Educandy, kepuasan siswa terhadap materi sejarah yang disampaikan melalui media Educandy, serta implementasi media tersebut dalam konteks pembelajaran. Media Educandy menarik perhatian karena menggabungkan unsur permainan edukatif dengan pembelajaran sejarah dan dilengkapi dengan beragam fitur serta variasi permainan kata. Meskipun terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan datang dalam penggunaan media Educandy sebagai alat bantu pembelajaran, penelitian ini lebih berfokus pada evaluasi efektivitas penggunaan media Educandy dalam konteks pembelajaran sejarah, sedangkan penelitian yang akan dilakukan akan lebih menitikberatkan pada pengaruh hasil belajar peserta didik pada pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan pendekatan kuantitatif.²¹

Dalam jurnal yang disusun oleh Zasri Dwi Sukma, dkk (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2023) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy Terhadap Hasil Belajar peserta didik Dalam Muatan IPS Kelas V SDN 21 Ampenan," disimpulkan bahwa nilai rata-rata peserta didik dalam kelompok kontrol (VA) adalah 62,61 dengan variasi nilai antara 50 hingga 85. Sebaliknya, kelompok eksperimen (VB) memiliki nilai rata-rata 81,96 dengan rentang nilai dari 50 hingga 100. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam proses pembelajaran pada kelompok eksperimen (VB) jika dibandingkan dengan kelompok kontrol (VA), yang menegaskan dampak yang signifikan dari penerapan media pembelajaran game Educandy terhadap

²¹ lulu Nur Jamil, "Evektivitas Penerapan Media Educandy Pada Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah.(Penelitian Deskriptif Kualitatif Di Kelas XI SMAN 10 Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia," 2022.

hasil belajar peserta didik kelas V dalam materi ASEAN. Meskipun penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan media Educandy sebagai alat bantu pembelajaran dan pendekatan kuantitatif, penelitian ini lebih difokuskan pencapaian belajar peserta didik dalam pelajaran IPS serta penggunaan media Game Educandy untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Sebaliknya, penelitian yang akan datang akan lebih menekankan dampak hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits serta mengadopsi metode *Pre eksperimen*.²²

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

NO	Nama , Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Keaslian Penelitian
1.	Fadilla amara Zenobia, Implementasi media pembelajaran Educandy untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI ips 1 SMA N 9 kota jambi, 2023	Menerapkan media yang sama yaitu media Educandy sebagai media pembelajaran.	Objek kajian penelitian adalah Implementasi media pembelajaran educandy untuk meningkatkan minat belajar dan metode penelitian PTK	Penelitian ini berfokus pada peneruh media pembelajaran website Educandy terhadap hasil belajar peserta didik
2.	Lulu Nurjamil, Eektivitas penerapan media educandy pada siswa dalam pembelajaran sejarah (penelitian deskriptif kualitatif di kelas XI SMAN 10 BANDUNG, 2022.	Menerapkan media educandy sebagai media pembelajaran.	Objek Kajian penelitian adalah bagaimana Eektivitas penerapan media Educandy pada siswa dalam pembelajaran sejarah.	berfokus pada peneruh hasil belajar peserta didik dan juga mata pelajaran yang digunakan yaitu Al-Qur'an Hadits
3	Zasri Dwi Sukma, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy Terhadap Hasil	Menerapkan media educandy sebagai media pembelajaran dan	Mata pelajaranya yaitu IPS dan Metode	Berfokus pada peneruh hasil belajar peserta didik dan juga

²² Generasi Z Di Et Al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Muatan Ips Kelas V Sdn 21 Ampenan Zasri” 2, No. 4 (2023): 1607–14.

	Belajar Siswa Dalam Muatan Ips Kelas V Sdn 21 Ampenan, 2023.	sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif.	penelitiannya menggunakan metode Eksperimen	mata pelajaran yang digunakan yaitu Al-Qur'an Hadits serta metode penelitiannya menggunakan metode korelasi
--	--	---	---	---

H. Sistematika pembahasan

Rencana penulisan skripsi akan meliputi lima bab yang terinci sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan, yang mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, definisi istilah, keaslian penelitian, serta penjelasan tentang sistematika pembahasan.

Bab II : Kajian teori, yang terdiri dari Landasan teori dan kerangka berpikir.

Bab III : Metode penelitian, yang membahas rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil dan Pembahasan, yang mencakup gambaran umum tentang lokasi penelitian (MA Abu Darrin), penyajian data, dan analisis mengenai dampak kegiatan media Educandy terhadap hasil belajar siswa kelas X di MA Abu Darrin.

Bab V : Penutup, yang berisi kesimpulan, saran, dan penutup.