

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan signifikan ke dalam dunia pendidikan saat ini, yaitu bagaimana menciptakan pembelajaran yang relevan, interaktif, dan inovatif. Teknologi pendidikan yang tidak dapat dipisahkan di Era revolusi industri membuat kemampuan literasi digital menjadi salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki oleh siswa. Data Kominfo menunjukkan bahwa sebagian besar pelajar Indonesia telah akrab dengan perangkat digital seperti handphone. Mayoritas siswa juga merasa nyaman dengan penggunaan teknologi digital di lingkungan Madrasah. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang.

Kegiatan belajar mengajar di Indonesia masih banyak menghadapi berbagai tantangan yang berdampak pada guru dan siswa, dikarenakan minat belajar yang kurang. Minat belajar didefinisikan sebagai suatu permasalahan yang dapat menghambat keefektifan proses belajar mengajar dan kegiatan pembelajaran di kelas. Semangat dan antusias siswa dalam belajar sesungguhnya menentukan hasil belajar yang terbaik.²

² Susanto, A. *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.

Peningkatan kualitas ini penting karena proses pembelajaran yang efektif merupakan kunci untuk menghasilkan sumber daya yang bermutu tinggi. Menurut KH Dewantara, pendidikan dapat dimaknai sebagai seluruh upaya yang dilakukan oleh orang tua kepada anak-anaknya dengan tujuan untuk menunjang dan mendorong perkembangan kehidupan mereka ke arah yang lebih baik.³ Pendidikan saat ini harus bergulat dengan serangkaian kesulitan yang berlapis, khususnya yang berkaitan dengan dampak integrasi teknologi dalam masyarakat serta penyesuaian terhadap perubahan komposisi sosial.⁴

Transformasi pendidikan di era abad 21 telah menetapkan standar kompetensi baru bagi siswa. Tidak lagi cukup hanya menguasai kemampuan dasar membaca, menulis, dan aritmatika, siswa kini dituntut untuk memiliki keterampilan 4C, yakni berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Pergeseran tuntutan keterampilan ini secara simulatan mendorong reformasi mendasar pada proses pembelajaran. Jika dahulu guru mengandalkan metode yang monoton, kini mereka beralih menggunakan model-model pembelajaran yang sifatnya interkatif, rekreatif, dan mampu menstimulasi siswa, sehingga efektif dalam melatih keterampilan di jaman sekarang.⁵

³ Siti Shafa Marwah, Makhmud Syafe'i, and Elan Sumarna, "Relevansi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara Dengan Pendidikan Islam," *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education* 5, no. 1 (October 2018): 14, <https://doi.org/10.17509/t.v5i1.13336>.

⁴ Sri Wahyuning, *Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan*, 4, no. 2 (2022).

⁵ Tiwan and Tutuk Ningsih, "Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack)," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (October 2022): 1385–95, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>.

Salah satu model pembelajar yang menawarkan solusi interaktif adalah *Game Based Learning* (GBL). GBL didefinisikan sebagai penggunaan game atau permainan (digital maupun tradisional) yang bertujuan untuk mendukung dan meningkatkan efektivitas pengajaran, pembelajaran, serta asesmen. Keunggulan GBL terletak pada kemampuannya merangsang rasa ingin tahu dan memastikan partisipasi aktif siswa. Sebuah studi yang dilakukan oleh Romana dan Peyman memperkuat argumen ini dengan menyatakan bahwa game berpotensi sebagai media edukasi yang tidak hanya melatih keahlian tetapi juga memotivasi dan mengintegrasikan bahkan siswa yang cenderung pasif ke dalam kegiatan pembelajaran.

Pendekatan GBL secara fundamental berbeda dari model pembelajaran konvensional. Menurut Marc Prensky, game edukasi dapat didefinisikan sebagai sebuah permainan yang dirancang dan dikembangkan secara khusus untuk mendukung tujuan pembelajaran dengan tetap mengutamakan unsur kesenangan di dalamnya tanpa menghilangkan esensi pembelajaran itu sendiri.⁶ GBL didesain untuk memfasilitasi keaktifan siswa, menciptakan lingkungan edukatif, dan menumbuhkan tingkat kerja sama yang tinggi saat mereka berdiskusi menyelesaikan masalah. Keterlibatan aktif ini secara alami meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran dan memudahkan pemahaman terhadap materi.

⁶ Uswatun Hasanah et al., "Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game," *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (July 2021): 204–11, <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>.

Menurut penelitian yang dilakukan Slameto, minat didefinisikan sebagai perasaan yang mendorong seseorang untuk secara konsisten memberikan perhatian pada suatu kegiatan tanpa menimbulkan rasa bosan. Minat belajar diukur melalui indikator berupa perhatian, ketertarikan, dan rasa senang terhadap mata pelajaran.⁷

Model pembelajaran *game based learning* diartikan sebagai model yang mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan permainan, sehingga mendorong interaksi dan keterlibatan aktif siswa terlebih pada jenjang Madrasah Aliyyah. Siswa dituntut untuk belajar melalui pendekatan bermain, dimana proses ajar-mengajar dilakukan menggunakan permainan yang telah dirancang secara saksama agar selaras dengan materi pelajaran. Pemahaman siswa dipermudah melalui model pembelajaran ini karena dapat menghilangkan kejenuhan serta secara langsung membuat siswa menjadi lebih minat dan berperan aktif dalam mengikuti seluruh rangkaian pelajaran.⁸

Kualitas didalam pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas guru tersebut. Kualitas mengajar guru dapat dilihat saat bagaimana cara mereka berkreasi serta kreatif dalam mengajar, seperti halnya memanfaatkan teknologi digital yang semakin maju dan canggih. Teknologi digital pada saat ini telah menjadi komponen penting dalam bidang pendidikan,

⁷ Puspita Ratna Susilawati and Luisa Diana Handoyo, "Game-Based Learning: An Alternatif Learning Model in Covid-19 Distance Learning," *Biosfer* 15, no. 2 (October 2022): 280–91, <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.25753>.

⁸ Firosa Nur, *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips*, 6 (2018).

perannya tidak hanya sebagai sumber utama untuk mengakses informasi tetapi juga berfungsi sebagai instrumen pendukung seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar. Kualitas sebuah pembelajaran sangat ditentukan oleh ketersediaan berbagai komponen pendukung. Kebutuhan ini mencakup sarana dan prasarana dimana media pembelajaran berperan penting dan tidak dapat diacuhkan begitu saja.⁹

Peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai melalui upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan seperti pemanfaatan media pembelajaran bernama *Educaplay*. *Educaplay* adalah *website* masa kini yang menyuguhkan beragam alat dan aktivitas interaktif untuk kebutuhan pembelajaran. Platform ini menyajikan berbagai kegiatan, mencakup kuis, teka-teki silang, dan permainan memori. Seluruh fitur dapat dimodifikasi agar sesuai materi ajar, fitur-fitur ini juga memperkuat pemahaman konsep yang rumit di dalam materi Toponimi sehingga dapat tercipta ruang belajar yang menyenangkan untuk siswa.

Pemanfaatan *Educaplay* dalam proses pembelajaran dapat menjadi sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan siswa. Melalui platform ini siswa didorong untuk berperan aktif, berdiskusi, serta memecahkan masalah secara kolaboratif. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan kompetensi

⁹ T. Hikmawan, N. Sutarni, and A. Hufad, "The Role of Electronic Learning Media in Creativity Learning," *Journal of Physics: Conference Series* 1375, no. 1 (November 2019): 012030, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1375/1/012030>.

yang relevan dengan tuntutan abad ke 21. *Educaplay* dalam pembelajaran sejalan dengan semangat kurikulum merdeka, yang menempatkan siswa sebagai pusat proses belajar dan menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna.¹⁰

Berdasarkan observasi pra-penelitian yang peneliti lakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi di MTsN 4 Blitar terkhusus pada siswa kelas 7A ketika pembelajaran IPS berlangsung. Antusias siswa saat mengikuti pelajaran IPS terlihat rendah, siswa cenderung pasif, mereka hanya mendengarkan tanpa mencatat poin-poin penting yang dijelaskan guru. Guru menerangkan materi namun beberapa siswa berbicara sendiri bersama teman sebangku, perilaku ini mengakibatkan siswa tidak fokus pada pembelajaran. Kondisi ini secara jelas mengindikasikan minat belajar yang rendah, jika minat belajar rendah maka akan berdampak buruk pada hasil akademik siswa.

Siswa cepat merasa bosan karena penyajian materi masih banyak menggunakan metode diskusi kelompok dan ceramah saja. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh keterbatasan metode konvensional, di MTsN 4 Blitar ketersediaan LCD dan Proyektor kurang memadai sehingga kebanyakan guru menggunakan media pembelajaran seadanya yang dibuat sendiri dari kertas atau bahan-bahan sekitar. Media tersebut terlihat tidak bervariasi,

¹⁰ Nadhila Fernanda, Anna Roosyanti, and Ratna Susanti, "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media *Educaplay* Di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya," *Journal of Science and Education Research* 3, no. 2 (August 2024): 58–63, <https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>.

selain itu juga kurang menarik perhatian siswa akibatnya siswa kurang merasakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar mereka yang akrab dengan teknologi digital.

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang relevan seperti penelitian yang dilakukan oleh Puji Setia Wati, Zenia Lutfi Kurniawati, Masitah, Elsje Theodora Maasawet, Dora Dayu Rahma Turista, dan Suparno Putera Makkadafi dengan judul Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbantuan *Website Educaplay* terhadap Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Game-Based Learning* (GBL) lewat media *Educaplay* terbukti efektif dalam mendongkrak hasil belajar kognitif sekaligus kecakapan literasi digital siswa.¹¹ Temuan dalam penelitian ini juga sejalan dengan hasil riset yang didapatkan oleh Salfianti, Nugroho Hari Purnomo, dan Arin Yudiana dengan judul Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii-D Smp Negeri 56 Surabaya. Hasil dari penelitian membuktikan bahwa *game-based learning* dapat menjadi solusi alternatif yang menarik untuk menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran IPS yang selama ini kerap

¹¹ Puji Setia Wati et al., "Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbantuan *Website Educaplay* Terhadap Literasi Digital Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia," *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi* 5, no. 3 (July 2025): 429–41, <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i3.585>.

dinilai kurang memikat.¹² Hasil akhir dari penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Martha Wahan Makin, Yasinta Embu Ika, dan Antonia Fransiska Laka dengan judul Pengaruh Penggunaan Game *Educaplay* untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan kemampuan Kognitif Peserta Didik SMP Negeri 1 Ende pada Materi Usaha dan Energi. Hasil akhir penelitian disimpulkan bahawa *Educaplay* terbukti efektif dan berpengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar serta kemampuan kognitif siswa.¹³

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Website Educaplay* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Toponimi Kelas VII di MTsN 4 Blitar. Penelitian ini diharapkan memberikan alternatif solusi praktis dalam proses pembelajaran serta juga dapat memberikan kontribusi empiris.

¹² Nugroho Hari Purnomo and Arin Yudiana, *Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Viii-D Smp Negeri 56 Surabaya*, 09 (2024).

¹³ martha Wahan Makin, Yasinta Embu Ika, And Antonia Fransiska Laka, *Pengaruh Penggunaan Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Smp Negeri 1 Ende Pada Materi Usaha Dan Energi*, 9, no. 1 (2026).

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti menemukan identifikasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Beberapa siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran IPS, ditunjukkan dengan rendahnya antusiasme, perhatian, dan partisipasi aktif selama kegiatan belajar.
- 2) Hasil belajar siswa pada materi Toponimi masih belum mencapai target optimal, terlihat dari nilai tugas yang masih kurang baik.
- 3) Model pembelajaran yang digunakan guru masih tergolong konvensional, sehingga kurang memanfaatkan media digital yang dekat dengan keseharian siswa dan belum menciptakan suasana belajar yang interaktif.

2. Batasan Masalah

- 1) Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas VII di MTsN 4 Blitar.
- 2) Variabel bebas yang dikaji adalah penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay*.
- 3) Variabel terikat yang diteliti terbatas pada minat belajar dan kemampuan kognitif siswa dalam materi Toponimi.

- 4) Kemampuan Kognitif siswa yang dimaksud adalah nilai tes hasil belajar (post-test) pada materi Toponimi yang diajarkan dalam penelitian.
- 5) Data yang dikumpulkan bersifat kuantitatif, melalui angket minat belajar dan tes hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini didasarkan pada penjabaran latar belakang di atas sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap minat belajar siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar?
2. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar?
3. Adakah pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap minat belajar siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar.
2. Untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap kemampuan kognitif siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar.
3. Untuk mengukur pengaruh penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* terhadap minat belajar dan kemampuan kognitif siswa kelas VII pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini, diharapkan memiliki beberapa kegunaan antara lain :

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif bagi perkembangan teori-teori pendidikan, utamanya dalam memperkaya kajian teoritis mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran inovatif berbasis GBL dengan dukungan *website Educaplay* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Diharapkan penelitian ini memberikan bukti empiris yang memperkuat teori belajar bahwa penggunaan media interaktif dan berbasis permainan mampu menciptakan susana belajar yang menarik

perhatian siswa , membuat siswa berpartisipasi aktif, serta berdampak positif terhadap pencapaian kemampuan kognitifnya.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Madrasah

Memberikan gambaran kepada pihak Madrasah mengenai efektivitas penerapan model pembelajaran GBL berbantuan *website Educaplay* dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan kognitif siswa siswi, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital di MTsN 4 Blitar.

2) Bagi Guru IPS

Memberikan masukan tentang strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pencapaian kemampuan kognitif siswa dalam materi Toponimi.

3) Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi melalui media pembelajaran berbasis game digital, sehingga dapat menumbuhkan minat sekaligus meningkatkan pemahaman konsep Toponimi.

4) Bagi Peneliti Lain

Menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang berminat mengkaji penerapan model pembelajaran berbasis GBL atau bentuk inovasi pembelajaran digital lainnya dalam upaya meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Website Educaplay* terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Toponimi Kelas VII di MTsN 4 Blitar.

2. Subjek Penelitian

Siswa kelas VII MTsN 4 Blitar.

3. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dimana penulis memperoleh dan mengumpulkan data yang berbentuk angka begitu juga penafsiran terhadap data, penampilan serta hasilnya.

4. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTsN 4 Blitar.

5. Waktu Penelitian Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2025/2026.

G. Penegasan Variabel

1. Variabel Independen (Variabel X): Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay*

Model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan menyalurkan materi. Model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Slameto didalam penelitiannya menjelaskan, belajar pada dasarnya adalah proses usaha individu memperoleh perubahan tingkah laku secara utuh.

Fokus pengukuran variabel ini meliputi:

- a. Pemanfaatan *website Educaplay* dalam kegiatan pembelajaran IPS materi Toponimi.
- b. Aktivitas siswa saat menggunakan media berbasis game digital.
- c. Tingkat keterlibatan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

2. Variabel Dependen (Variabel Y)

- a. Y1: Minat Belajar

Minat belajar meliputi rasa ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Slameto mendefinisikan minat sebagai rasa suka dan tertarik pada suatu hal atau aktivitas. Ketertarikan tersebut muncul dengan sendirinya jika siswa sudah merasa minat belajar.

Mereka melakukan pembelajaran tanpa ada rasa tertekan dari siapapun dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Perasaan senang.
- b. Perhatian.
- c. Ketertarikan.
- d. Keterlibatan

b. Y2: Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir yang dimiliki siswa dalam memahami, mengolah, dan menggunakan informasi. Kemampuan kognitif ditunjukkan oleh keberhasilan siswa di dalam kelas setelah menerima pembelajaran dan menjalani evaluasi. Kemampuan kognitif siswa dianalisis.¹⁴ Kemampuan ini mencakup proses mental yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan intelektual yang diperoleh melalui kegiatan belajar. Kemampuan kognitif sangat penting karena menentukan sejauh mana siswa mampu menyerap materi pelajaran, memecahkan masalah, serta mengaplikasikan konsep dalam konteks pembelajaran.

¹⁴ Woro Sumarni, Nanik Wijayati, and Sri Supanti, "Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek Berpendekatan Stem," *J-PEK (Jurnal Pembelajaran Kimia)* 4, no. 1 (July 2019): 18–30, <https://doi.org/10.17977/um026v4i12019p018>.

Dalam dunia pendidikan, kemampuan kognitif menjadi fokus utama dalam penilaian hasil belajar. Hal ini karena kemampuan ini menunjukkan tingkat pemahaman akademik siswa terhadap materi yang diberikan guru. Menurut Taksonomi Bloom Revisi oleh Anderson & Krathwohl, ranah kognitif terdiri dari enam tingkatan proses berpikir, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks.

3. Variabel Kontrol

- 1) Materi Toponimi
- 2) Kelas: VII
- 3) Lokasi: MTsN 4 Blitar

H. Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menyajikan latar belakang masalah yang menjelaskan mengapa penelitian ini penting dilakukan, khususnya dalam konteks penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar. Diuraikan permasalahan utama yang menjadi fokus penelitian, disertai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat teoritis dan praktis, serta batasan dan ruang lingkup penelitian.

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi landasan teori yang relevan dengan variabel penelitian, meliputi: konsep model pembelajaran *Game Based Learning*, media *Educaplay*, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Bab ini juga memuat hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Selanjutnya disajikan kerangka berpikir yang menggambarkan hubungan antarvariabel dalam penelitian, serta hipotesis penelitian yang disusun berdasarkan teori dan temuan sebelumnya.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan secara rinci pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian dan definisi operasionalnya, instrumen penelitian, serta teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner) untuk minat belajar dan tes hasil belajar untuk hasil belajar siswa.

4. Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini menyajikan hasil pengolahan dan analisis data berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian di MTsN 4 Blitar. Data disajikan dalam bentuk narasi, tabel, diagram, maupun grafik yang menggambarkan kondisi variabel X (model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay*), variabel Y_1 (minat belajar siswa), dan variabel Y_2 (kemampuan kognitif siswa).

5. Bab V Pembahasan

Bab ini membahas hasil-hasil penelitian secara mendalam dan mengaitkannya dengan teori-teori, konsep-konsep, serta hasil penelitian terdahulu yang telah diuraikan pada Bab II. Pembahasan difokuskan pada bagaimana model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *website Educaplay* berpengaruh terhadap minat belajar (Y_1) dan kemampuan kognitif siswa (Y_2) pada materi Toponimi di MTsN 4 Blitar.

6. Bab VI Kesimpulan dan Penutup

Bab ini menyajikan kesimpulan akhir dari hasil penelitian yang dirancang untuk menjawab seluruh rumusan masalah yang diajukan. Selain itu, bagian ini juga memuat rekomendasi atau saran aplikatif yang ditujukan kepada pihak guru, instansi Madrasah, serta peneliti berikutnya agar dapat terus mengembangkan model-model pembelajaran inovatif guna memicu peningkatan minat dan kecakapan kognitif siswa, khususnya dalam ruang lingkup materi Toponimi.