ABSTRAK

Karimatul Adqonil Mu'minah 1212020127 : Tanggapan Siswa terhadap Model Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Gimkit Hubungannya terhadap Motivasi Belajar Siswa (Penelitian Pada kelas VIII di SMP Muhammadiyah 8 Bandung)

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena rendahnya motivasi belajar. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya minat, sikap terhadap pelajaran yang kurang positif, serta kondisi jasmani yang tidak mendukung. Sementara itu, faktor eksternal mencakup minimnya keterlibatan orang tua, lingkungan rumah yang tidak kondusif, pengaruh lingkungan sosial, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif. Sebagai salah satu solusi, diterapkan model pembelajaran *game based learning* berbasis media Gimkit untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan antusiasme dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1).Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas VIII terhadap penerapan model pembelajaran *game based learning* berbasis Gimkit pada mata pelajaran PAI, (2).Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, dan (3).Untuk mengetahui hubungan antara tanggapan siswa terhadap model pembelajaran tersebut dengan motivasi belajar mereka.

Model pembelajaran interaktif ini dianggap relevan dengan karakteristik generasi digital yang membutuhkan pendekatan belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis regresi linier sederhana. Hasilnya diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas metode ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif korelasional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui , angket, yg di sebar kepada 75 siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 8 Bandung kemudaaia observasi dan wawancara. Kemudian di uji dengan uji persial, uji korelasi,uji regresi serta analisis koefisien determinasi .

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) tanggapan siswa terhadap model pembelajaran game based learning berbasis gimkit, memperoleh skor rata rata 3.7 Nilai rata rata tersebut berada pada rentang 3.51-4.50, termasuk kategori "Tinggi"2).Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memperoleh skor rata rata sebesar 3,61. Rata rata tersebut berada pada rentang 3.51-4.50, termasuk kepada kategori "Tinggi" 3). diperoleh nilai Sig. (0.001< 0.05) yang berarti bahwa terdapat hubungan yang signifikan. antara variabel tanggapan siswa terhadap model pembelajaran Game Based Learning dan variabel motivasi belajar siswa.