

## ABSTRAK

**Dela Sentia, 1212020060, 2025.** Tanggapan Siswa terhadap Penerapan Model *Game Based Learning* Berbasis Media Ular Tangga Edukatif Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Korelasional di Kelas VIII MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung).

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi, ditemukan bahwa siswa kelas VIII mengalami kesulitan memahami materi Akidah Akhlak akibat metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya media inovatif. Siswa cenderung menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan, sementara hasil belajar masih rendah dan partisipasi aktif di kelas terbatas. Hal tersebut menunjukkan adanya masalah yang menarik untuk diteliti.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui 1) Tanggapan siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif pada mata pelajaran Akidah Akhlak, 2) Mengetahui hasil belajar kognitif siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak sesudah menggunakan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif, 3) Mengetahui hubungan antara model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa Tanggapan siswa terhadap model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif dapat memengaruhi hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hal tersebut maka hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan positif dan signifikan antara tanggapan siswa terhadap model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif dengan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode yang digunakan adalah deskriptif korelasional. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan pendekatan logis untuk data kualitatif dan pendekatan statistik untuk data kuantitatif dengan mengambil analisis indikator parsial dan analisis korelasi.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh kesimpulan: 1) Tanggapan siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* berbasis media ular tangga edukatif (X) dengan rata-rata sebesar 3,7 yang tergolong dalam kategori positif, karena berada pada interval 3,40–4,19. 2) Hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak (Y) di MTs Ar-Rosyidiyah dengan nilai rata-rata 86. Nilai ini termasuk ke dalam kategori Sangat Baik, karena berada pada interval 80–100. 3) Hubungan antara variabel X dan variabel Y ditunjukkan dengan skor 0,224 berada pada interval 0,20 – 0,39 yang artinya hubungan tersebut berkualifikasi lemah antara kedua variabel. Hasil koefisien regresi diperoleh 0,005 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan hipotesis  $H_a$  (hipotesis alternatif) diterima. Besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 10%, dengan demikian sisanya sebesar 90% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

**Kata Kunci :** Tanggapan Siswa, Model *Game Based Learning*, Hasil Belajar