ABSTRAK

Azyana Qaula Fika Muthi'ah, 1212020047, 2025. Penggunaan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Tipe Kooperatif *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI .

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMPN 71 Bandung. Sebagai solusi, digunakan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe kooperatif *Scramble* dengan media kartu gambar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 71 Bandung. 2) Hasil motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 71 Bandung. 3) Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar pada mata pelajaran PAI di Kelas VII SMPN 71 Bandung.

Model pembelajaran dengan menggunakan *Game Based Learning* (GBL) tipe kooperatif *Scramble* dengan media kartu gambar adalah pendekatan berbasis permainan yang mendorong kerja sama dan berpikir kritis. Istilah '*Scramble*' merujuk pada perebutan atau persaingan dalam menyusun jawaban yang tepat, sehingga siswa aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas secara kelompok.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi Experiment (Pre-Test and Post-Test with Non-Equivalent Control-Group Design)*. Pengambilan sample dengan teknik *purposive sampling*. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu uji validitas, uji reabilitas, statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji n-gain.

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Keterlaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar mencapai tingkat keberhasilan 100% dengan kriteria sangat tinggi. 2) Hasil angket motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe kooperatif *Scramble* berbantuan media kartu gambar *Pre-Respond* 80,90 (1,835%) dan *Post-Respond* 94 (2,131%), artinya termasuk ada peningkatan dengan kategori sedang. 3) Hasil uji hipotesis nilai sig. (2 tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Pada analisis N-Gain kelas eksperimen memiliki skor N-Gain 0,3 dengan interpretasi sedang. Sedangkan kelompok kelas kontrol memiliki skor N-Gain 0,2 dengan interpretasi rendah Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* tipe kooperatif *scrambel* berbantuan media kartu gambar pada mata pelajaran PAI di kelas VII SMPN 71 Bandung.

Kata Kunci: Pembelajaran, Model *Game Based Learning*, Kooperatif *Scramble*