

ABSTRAK

Sania Sardiya, 1212020230, 2025. *Pengaruh Penerapan Model Game Based Learning berbantu Educandy terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Penelitian Quasi Experiment di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yaitu rendahnya minat belajar sebagian siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI. Proses pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti sering kali masih bersifat konvensional, sehingga menurunkan minat belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti menggunakan model *Game Based Learning* berbantu *Educandy*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Penerapan model *game based learning* berbantu *educandy* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung. 2) Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung. 3) Pengaruh penerapan model *game based learning* berbantu *educandy* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.

Penelitian ini didasarkan pada teori *Game Based Learning* yang dipandang mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan tantangan, umpan balik langsung, serta suasana kompetitif yang sehat. *Educandy* sebagai media digital pembelajaran memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group*. Analisis data dilakukan dengan pendekatan logika data kualitatif dan pendekatan statistik data kuantitatif dengan menempuh uji normalitas, uji homogenitas, uji statistik menggunakan uji-t dan uji n-gain.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan model *game based learning* berbantu *educandy* terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari hasil observasi guru yang menunjukkan skor sangat tinggi sebesar 94,67% dan hasil observasi siswa dengan skor 92%. 2) Hasil angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan rata-rata skor *pre-test* sebesar 61,73 poin dan rata-rata skor *post-test* sebesar 81,83 yang menunjukkan adanya kenaikan skor rata-rata sebesar 20,10 poin. 3) Hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Nilai N-Gain skor pada kelas eksperimen sebesar 0,5271 termasuk dalam kategori sedang, sedangkan nilai N-Gain skor kelas kontrol sebesar 0,1028 termasuk dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.