

ABSTRAK

Sinta Sari, 1212020238, 2025. “Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) Berbasis *Educaplay* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Siswa Kelas VII di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung)”

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung pada mata pelajaran fikih di kelas VII mengalami motivasi belajar yang rendah. Di satu sisi, guru sudah mengajarkan materi pembelajaran secara optimal, yang di tandai dengan cara mengajar sudah benar dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang menarik. Mestinya kondisi ini menghasilkan motivasi belajar yang tinggi. Namun pada kenyataannya motivasi belajar siswa masih rendah.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Fikih di Kelas VII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung (2) mengetahui motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Fikih di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung (3) mengetahui pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.

Motivasi belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh penerapan metode dan media pembelajaran. Metode *game based learning* dipilih karena dipilih karena mampu menyajikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Berbagai jenis permainan edukatif dalam *Educaplay* membantu siswa memahami materi secara kontekstual dan aktif. Penelitian ini didasarkan pada asumsi bahwa metode *game based learning* berbasis *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran Fikih.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan wawancara. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Educaplay* pada mata pelajaran Fikih terlaksana dengan sangat baik, dengan tingkat keterlaksanaan masing-masing 93% dan 94% pada dua pertemuan. (2) Motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Fikih di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung memperoleh data rata-rata sebesar 87,7 termasuk kedalam kategori sangat baik. (3) Terdapat pengaruh signifikan penerapan metode *Game Based Learning* berbasis *Educaplay* terhadap motivasi belajar siswa, dengan skor rata-rata post-test kelas eksperimen 87,73 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol 75,03. Temuan ini menunjukkan bahwa metode tersebut efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan metode ceramah.

Kata kunci : metode, *Game Based Learning*, *Educaplay*, Motivasi Belajar.