

ABSTRAK

Ria Komariah, 1212020213, 2025. *Penggunaan Model Digital Game Based Learning QuizWhizzer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan BP di kelas VII SMPN 54 Kota Bandung. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, siswa menunjukkan rendahnya perhatian terhadap penjelasan guru dan sikap pasif selama pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, digunakan salah satu model pembelajaran yaitu *digital game based learning QuizWhizzer*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Penggunaan model *digital game based learning QuizWhizzer* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung, 2) Realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung, 3) Peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah menggunakan model *digital game based learning QuizWhizzer* di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.

Dalam proses pembelajaran membutuhkan model yang sesuai untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu model *digital game based learning QuizWhizzer*. Model *digital game based learning QuizWhizzer* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan permainan *digital* dengan proses belajar. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah menggunakan model *digital game based learning QuizWhizzer* di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji instrumen angket, uji analisis data hasil observasi, uji statistik deskriptif, uji prasyarat, uji hipotesis, dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penggunaan model *digital game based learning QuizWhizzer* terlaksana dengan sangat baik berdasar pada hasil observasi guru selama dua pertemuan memiliki skor rata-rata 92%, dan hasil observasi siswa 86%, keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Baik". 2) Realitas motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan adanya perbedaan dan peningkatan motivasi belajar pada kedua kelas, namun peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Skor rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen meningkat dari 77 menjadi 88, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 78 menjadi 80. 3) Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,0001 < 0,05$ maka hipotesis diterima, dengan demikian terdapat peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti setelah menggunakan model *digital game based learning QuizWhizzer* di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.