

ABSTRAK

Aria Wiguna Muttaqien, 1212020032, 2025. “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbasis *Proprofs Quiz Maker* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Qur’an Hadits” (Penelitian *Quasi Exsperiment* Siswa Kelas VII di SMP Plus Bandung Timur).

Penelitian ini di latar belakang oleh hasil observasi awal di SMP Plus Bandung Timur, yang menunjukkan bahwa metode PjBL meningkatkan hasil belajar Qur’an Hadits, namun penggunaannya secara terus-menerus menimbulkan kebosanan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar dan penguasaan materi, terlihat dari 50% sebanyak 19 siswa dari populasi 39 siswa kelas VII belum mencapai KKM (70) dengan rata-rata nilai 66,36, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik. *Games Based Learning* (GBL) berbasis *ProProfs Quiz Maker* merupakan inovasi pembelajaran teknologi yang menggabungkan unsur permainan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan metode *Game-Based Learning* (GBL) berbasis *ProProfs Quiz Maker*, menganalisis hasil belajar siswa setelah penggunaan metode tersebut, serta mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar Qur’an Hadits siswa kelas VII. Inovasi pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan capaian kognitif siswa secara lebih efektif dibandingkan pendekatan PjBL yang telah berjalan.

Berdasarkan teori yang digunakan, Metode *Game Based Learning* (GBL) merupakan strategi pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas proses belajar. Hasil belajar dipahami sebagai perubahan perilaku peserta didik melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran, namun penelitian ini difokuskan pada hasil belajar ranah kognitif.

Penelitian ini menggunakan metodologi pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Dua kelas ditetapkan, kelas VII B sebagai kontrol (PjBL) dan kelas VII A eksperimen (GBL). Data dikumpulkan melalui observasi, tes *pretest-posttest*, dan analisis statistik menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketercapaian pembelajaran yang lebih signifikan pada kelas eksperimen: dari 74% (“Cukup”) menjadi 94% (“Sangat Baik”), dibandingkan kelas kontrol yang hanya meningkat dari 75% (Cukup) menjadi 84% (Baik). Rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen mencapai 77,47 (kategori tinggi), dengan siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif signifikan. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan metode GBL berbasis *Proprofs Quiz Maker* berpengaruh signifikan terhadap meningkatkan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,018 ($< 0,05$) dalam uji statistik *Mann-Whitney* non parametrik. Selain hasil belajar kognitif, metode ini juga meningkatkan motivasi dan interaksi siswa. Dengan demikian, metode pembelajaran *Games Based Learning* berbasis *Proprofs Quiz Maker* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Qur’an Hadist.

Kata kunci: *Games Based Learning*, *Proprofs Quiz Maker*, Hasil Belajar, Qur’an Hadist