

ABSTRAK

Gusti Arinda Putri Mahendra, 1212020097, 2025. Respon Siswa terhadap penerapan Model *Game Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* dan Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif mereka pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis (Penelitian Korelasional terhadap Siswa Kelas XI MAN 2 Kota Bandung)

Berdasarkan studi pendahuluan di MAN 2 Kota Bandung, ditemukan permasalahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Dari 212 siswa, hanya 35,48% yang memperoleh nilai di atas KKM, sementara 64,15% mendapat nilai di bawah KKM. Fenomena ini menunjukkan kesenjangan antara harapan dan kenyataan hasil belajar siswa, sehingga perlu dikaji hubungan antara respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif mereka.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui: (1) Respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge*, (2) Hasil belajar kognitif siswa, (3) Hubungan antara respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN 2 Kota Bandung.

Kerangka berpikir penelitian merujuk pada teori konstruktivisme Piaget dan behaviorisme Skinner, dimana elemen permainan dalam model *GBL* tipe *Board Challenge* berfungsi sebagai stimulus yang dapat memunculkan respon aktif siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan kerangka teoritis tersebut, diajukan hipotesis bahwa diduga terdapat hubungan signifikan antara respon siswa terhadap model *GBL* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional terhadap 81 siswa kelas XI MAN 2 Kota Bandung. Pengumpulan data melalui observasi, angket, tes, dan wawancara. Teknik analisis meliputi uji instrumen, analisis deskriptif, uji normalitas, uji linearitas, analisis korelasi, uji hipotesis dan uji koefisien determinasi.

Hasil penelitian: 1) Respon siswa terhadap penerapan model *GBL* tipe *Board Challenge* kategori positif dengan skor rata-rata 4,06; 2) Hasil belajar kognitif kategori sangat baik dengan skor rata-rata 91; 3) Hubungan antara respon siswa terhadap penerapan model *GBL* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif siswa adalah: (a) Koefisien korelasi -0,287 (kategori lemah) berada pada interval 0,21 - 0,40; (b) Hipotesis dinyatakan diterima karena nilai t hitung (-2,661) > nilai t tabel (1,990); (c) Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,082 atau 8,2% menunjukkan bahwa variabel respon siswa berkontribusi dalam menjelaskan 8,2% variasi hasil belajar kognitif siswa.