

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi individu agar menjadi manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman. Sejalan dengan UU Sisdiknas, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan bertanggung jawab (UU RI Nomor 20 tahun 2003, 2003).

Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, pendidik memainkan peran penting sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Pendidik dituntut untuk menguasai berbagai metode dan model pembelajaran yang inovatif guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Menurut Ramayulis (2004), mengatakan bahwa Pendidik merupakan individu yang bertanggung jawab atas perkembangan peserta didik dengan mengarahkan pengembangan seluruh potensi (fitrah) yang dimiliki siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Farida Uswatun, 2018).

Keberhasilan peran pendidik dalam proses pembelajaran ini dapat diukur melalui hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan, mencerminkan tingkat pemahaman, pengetahuan, dan kemampuan berpikir yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013), hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, yang dalam konteks penelitian ini difokuskan pada aspek kognitif. Dari sudut pandang guru, tindak mengajar diakhir dengan proses evaluasi hasil belajar kognitif, sementara perspektif siswa, hasil belajar kognitif merupakan puncak pencapaian

kemampuan intelektual dari proses pembelajaran yang dijalani (Rahman, 2022a).

Untuk mencapai hasil belajar kognitif yang optimal, pendidik perlu berinovasi dan menciptakan suasana belajar yang mendukung serta menyenangkan. Salah satu elemen penting dalam proses pengajaran adalah model pembelajaran, yang berfungsi untuk membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa. Keberhasilan dalam proses pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan pendidik dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang tepat.

Model pembelajaran dirancang sebagai serangkaian aktivitas yang ditujukan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan desain yang baik, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak terasa seperti beban bagi siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran dapat dibedakan menjadi model individual dan model kelompok. Selain itu, rancangan model pembelajaran juga harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa, baik yang bersifat visual maupun auditif (Ahyar, 2021).

Salah satu pendekatan pembelajaran yang saat ini mendapat perhatian luas adalah model pembelajaran berbasis permainan atau *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge*. Dengan mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran, *GBL* tipe *Board Challenge* memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Firmadani, 2020). Keunikan tipe *Board Challenge* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur kompetisi dan kolaborasi dalam pembelajaran. Melalui model ini, siswa tidak hanya dituntut untuk berpikir kritis dan mengambil keputusan strategis, tetapi juga bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tantangan, yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menitikberatkan pada pengembangan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*) (Saputra dkk., 2024).

Namun, meskipun banyak manfaat yang ditawarkan, penerapan model pembelajaran ini tidak terlepas dari tantangan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di MAN 2 Kota Bandung, diperoleh informasi bahwa proses

pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadis materi bagian Hakikat Penciptaan Manusia telah berlangsung dengan baik dan optimal. Akan tetapi, hasil belajar siswa kurang sepenuhnya sesuai dengan harapan. Hal ini ditunjukkan dari data evaluasi formatif pada 212 siswa yang diampu peneliti selama Program Pengalaman Lapangan (PPL), di mana hanya 76 siswa atau 35,48% yang memperoleh nilai di atas KKM dalam rentang 78-86. Sementara itu, sebanyak 136 siswa atau 64,15% mendapatkan nilai di bawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 78, dengan rentang nilai berkisar antara 40-60.

Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* serta hubungannya terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini akan disajikan dalam bentuk karya ilmiah dengan judul **“Respon Siswa terhadap Penerapan Model *Games 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).

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa setelah penerapan model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN 2 Kota Bandung?
3. Sejauh mana hubungan antara respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI MAN 2 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

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

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran, khususnya dalam kajian keterkaitan Model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif siswa.
 - b. Memberikan wawasan baru mengenai hubungan antara penerapan Model *Games Based Learning* dan peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
 - c. Menjadi dasar bagi penelitian lanjutan yang membahas keterkaitan model pembelajaran berbasis permainan dengan berbagai aspek pembelajaran, khususnya dalam konteks mata pelajaran keagamaan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan prestasi dan partisipasi aktif

mereka dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, serta memberikan wawasan tentang bagaimana model pembelajaran berbasis permainan dapat mendukung pembelajaran mereka.

b. Bagi Peneliti Berikutnya

Diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai hubungan penerapan *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk meneliti keterkaitan serupa di konteks lain serta mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan fokus yang berbeda.

c. Bagi Sekolah

Menyediakan alternatif strategi pembelajaran inovatif yang dapat mendukung upaya peningkatan prestasi akademik siswa melalui pendekatan berbasis permainan. Penelitian ini juga diharapkan memberikan panduan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, tidak hanya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, tetapi juga pada mata pelajaran lain.

d. Bagi Pendidik

Menjadi referensi dalam memilih dan mengembangkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu pendidik meningkatkan kreativitas mereka dalam memilih dan mengimplementasikan metode pembelajaran inovatif, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

E. Kerangka Berpikir

Respon siswa dalam pembelajaran merupakan reaksi atau tanggapan yang muncul sebagai akibat dari stimulus yang diberikan selama proses pembelajaran. Poerwadarminta menjelaskan bahwa respon berarti reaksi atau tanggapan yang dapat berupa penerimaan, penolakan, atau sikap tidak peduli terhadap informasi yang disampaikan (Arini & Lovisia, 2019). Dalam penelitian ini, respon siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning*

tipe *Board Challenge* diinterpretasikan sebagai bentuk tanggapan siswa, yang dapat bersifat positif maupun negatif, terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Secara umum, respon siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis utama berdasarkan pandangan Steven M. Chaffe: kognitif, afektif, dan konatif (Andini, 2019a). Respon kognitif merujuk pada aspek pemikiran, pengetahuan, dan pemahaman siswa dalam memproses serta mengevaluasi informasi terhadap penerapan model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge*. Respon afektif berkaitan dengan emosional dan sikap siswa terhadap penerapan model *Game Based Learning* tipe *Board Challenge* ini, meliputi tingkat minat, motivasi, dan kepuasan yang mereka rasakan selama pembelajaran. Sementara itu, respon konatif diwujudkan dalam tindakan dan perilaku nyata siswa sebagai respon terhadap penerapan model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge*, seperti tingkat keaktifan partisipasi, dan kepatuhan terhadap aturan yang ditetapkan dalam pembelajaran.

Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis, respon siswa yang positif tercermin melalui sikap yang menerima, melaksanakan, menyetujui, menaati, dan merespons setiap kegiatan belajar dengan baik. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis dalam kehidupan siswa serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap ajaran Islam. Oleh karena itu, respon siswa dalam pembelajaran ini menjadi faktor yang perlu dikaji hubungannya dengan pencapaian hasil belajar kognitif mereka.

Model *Games Based Learning* (GBL) tipe *Board Challenge* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran. Menurut Joyce et.al (2015), model pembelajaran adalah cara membangun asuhan dan menstimulasi ekosistem dimana didalamnya para siswa belajar dengan berinteraksi dengan komponen-komponennya. Arends (2012), menambahkan bahwa model pembelajaran mencakup pendekatan yang lebih luas dibandingkan strategi atau teknik tertentu. Model ini memiliki atribut yang meliputi perspektif teoretis koheren tentang apa yang harus dipelajari

siswa, cara mereka belajar, serta perilaku guru, siswa, dan kelas yang direkomendasikan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif (Shoffa, 2002).

Dalam konteks pembelajaran Al-Qur'an Hadis di madrasah yang menjadi objek penelitian ini, Model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* telah diimplementasikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang memunculkan respon siswa yang bervariasi dalam proses belajar mengajar. Variasi respon siswa terhadap model ini dapat diamati melalui tahapan-tahapan pembelajaran yang terstruktur dalam model tersebut.

Tahapan penerapan Model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan cakupan materi, tujuan yang ingin dicapai, kegiatan yang akan dilakukan, serta metode dan kriteria penilaian yang akan digunakan.
2. Guru memperkenalkan topik yang akan dibahas dalam pembelajaran.
3. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil
4. Guru memberikan arahan kepada setiap kelompok untuk mengambil satu gulungan *Board Challenge*.
5. Setiap kelompok menjawab seluruh pertanyaan yang tersedia di gulungan *Board Challenge*.
6. Penilaian dilakukan berdasarkan jumlah pertanyaan yang berhasil dijawab.
7. Ketika waktu yang telah disepakati habis, siswa diinstruksikan untuk mengangkat tangan sebagai tanda bahwa pengerjaan tugas telah selesai.
8. Guru memfasilitasi pembahasan dan diskusi bersama terkait pertanyaan-pertanyaan dalam *Board Challenge*, serta membantu siswa merangkum poin-poin penting dari pembelajaran.
9. Guru dan siswa melakukan refleksi bersama-sama terhadap proses pembelajaran (Sianturi, 2024).

Kelebihan dan kekurangan Model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis perlu dipahami untuk memberikan gambaran komprehensif tentang model ini. Dari sisi kelebihan, model ini memiliki elemen kompetisi dan kolaborasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model ini juga memfasilitasi partisipasi aktif dalam proses belajar melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif. Selain itu, kelebihan model ini juga terletak pada aspek interaksi sosial dan kerja sama tim yang dapat memperkuat pemahaman materi melalui diskusi kelompok.

Namun demikian, kekurangan model ini terletak pada aspek kompleksitas, seperti kebutuhan akan persiapan yang lebih kompleks dari guru, baik dalam penyusunan materi, perancangan permainan, maupun pengelolaan dinamika kelas agar tetap terarah pada tujuan pembelajaran. Selain itu, kekurangan model ini juga terletak pada aspek adaptasi siswa, di mana siswa yang kurang nyaman dengan suasana kompetitif mungkin mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran. Kekurangan lainnya terletak pada aspek pengelolaan kelas, dimana kegiatan ini juga dapat menimbulkan dinamika kelas yang sulit dikendalikan jika tidak dikelola dengan baik (Pambudi, 2022).

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan tersebut, diduga terdapat variasi respon siswa terhadap penerapan model ini yang selanjutnya berpotensi berkorelasi dengan hasil belajar kognitif mereka. Siswa yang dapat beradaptasi dengan baik terhadap kelebihan model ini diduga akan menunjukkan respon positif, sebaliknya siswa yang mengalami kendala terkait kekurangan model ini diduga akan menunjukkan respon yang berbeda.

Mengingat adanya keberagaman respon siswa terhadap kelebihan dan kekurangan model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* tersebut, penting untuk mengkaji secara empiris sejauh mana hubungan antara respon siswa terhadap model pembelajaran ini dengan hasil belajar kognitif mereka. Model ini memiliki dasar teoritis yang kuat dalam pendekatan pembelajaran yang menekankan peran aktif siswa dalam memahami materi, sehingga memungkinkan untuk diteliti korelasinya dengan pencapaian akademik siswa.

Implementasi model ini sejalan dengan teori-teori pembelajaran yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa, seperti teori konstruktivisme dan behaviorisme. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget (1970), pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam pengalaman langsung memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi (Nursikin, 2016a). Dalam konteks ini, Model *Games Based Learning* memberikan peluang kepada siswa untuk belajar melalui elemen permainan yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* memadukan unsur kompetisi dan kolaborasi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus menantang.

Selain konstruktivisme, teori behaviorisme yang dikembangkan oleh Skinner (1953) menjelaskan bahwa perilaku siswa, termasuk keterlibatan dalam pembelajaran, dipengaruhi oleh stimulus dari lingkungan (Sani, 2022a). Dalam konteks *Games Based Learning*, elemen permainan berfungsi sebagai stimulus eksternal yang dapat memunculkan respon siswa yang bervariasi untuk berpartisipasi aktif melalui penghargaan dan tantangan yang diberikan. Stimulus ini kemudian memunculkan respon dari siswa yang bervariasi tergantung pada karakteristik individual mereka.

Selain mengkaji respon siswa, hasil belajar kognitif juga menjadi fokus analisis dalam penelitian ini. Watson menyatakan bahwa hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dapat ditunjukkan oleh siswa, yang sebelumnya tidak dapat mereka lakukan (Andriani & Rasto, 2019). Widayanti (2014) juga menambahkan bahwa hasil belajar mencakup pola perilaku, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan (Andriani & Rasto, 2019). Selain itu, Benjamin S. Bloom, menyatakan bahwa hasil belajar terdiri dari tiga aspek utama, yaitu kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik (Sani, 2020).

Lebih lanjut Sudjana (2019), menjelaskan bahwa berdasarkan taksonomi bloom hasil belajar dalam konteks Pendidikan dapat dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Ranah kognitif berhubungan dengan hasil belajar yang bersifat intelektual, yang mencakup dari enam aspek

yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif terkait dengan sikap dan nilai yang meliputi lima tingkat kemampuan: menerima, merespons, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Disini lain,, ranah psikomotor mencakup keterampilan motorik, manipulasi benda, serta koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati) (Putri dkk., 2021).

Dalam konteks penelitian ini, fokus lebih diarahkan pada ranah kognitif. Khususnya pada indikator hasil belajar kognitif yang mengacu pada taksonomi Bloom, yang meliputi: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Taksonomi Bloom pertama kali dipublikasikan pada tahun 1956, dan 45 tahun kemudian, Anderson dan Krathwohl, yang merupakan muridnya, melakukan revisi terhadap taksonomi tersebut, yang mencakup: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6). Hasil belajar kognitif merupakan indikator pencapaian kemampuan intelektual siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.(Effendi, 2017).

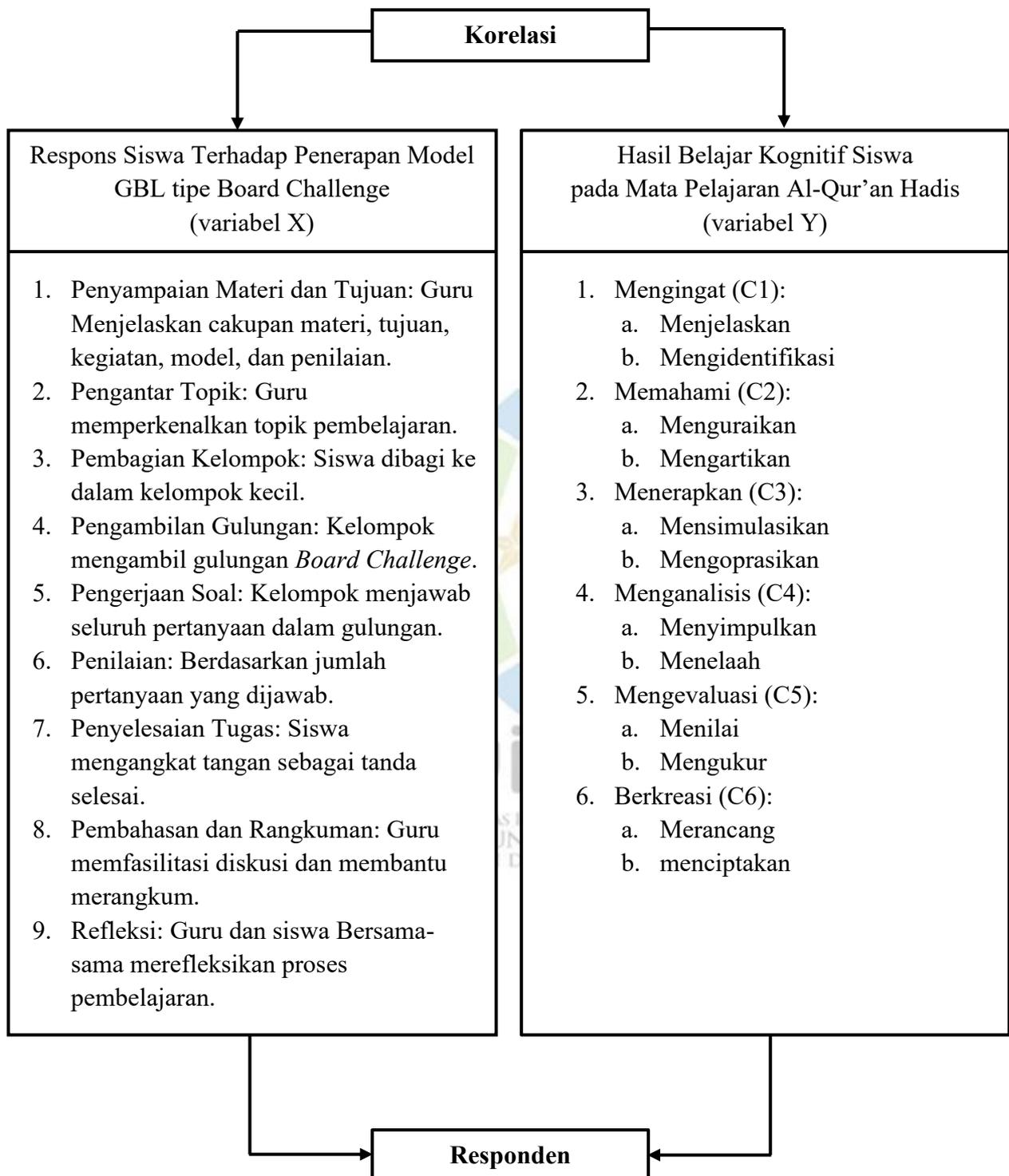
Berdasarkan fenomena keberagaman respon siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dengan menggunakan model *game-based learning* (GBL) tipe *Board Challenge* serta adanya variasi hasil belajar kognitif siswa di madrasah, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara respon siswa terhadap model tersebut dengan hasil belajar kognitif mereka. Menurut teori yang dikemukakan oleh Gagne, proses pembelajaran melibatkan tahapan penerimaan informasi yang kemudian diolah untuk menghasilkan keluaran berupa hasil belajar (Wibowo, 2015). Dalam konteks penelitian ini, diduga bahwa respon siswa terhadap model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* berkorelasi dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Berdasarkan teori Gagne dan pendekatan yang digunakan, kerangka berpikir penelitian ini menggambarkan hubungan antara respon siswa sebagai variabel X dengan hasil belajar kognitif siswa sebagai variabel Y.

Dalam penelitian ini, respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* diduga memiliki korelasi signifikan dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Semakin positif respon siswa terhadap model tersebut, yang ditunjukkan melalui tahapan-tahapan pembelajaran dalam model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge*, maka diduga semakin tinggi juga hasil belajar kognitif mereka. Sebaliknya, jika respon siswa terhadap model tersebut negatif, maka diduga hasil belajar kognitif siswa cenderung rendah. Model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* yang dilakukan dengan tahapan pembelajaran terstruktur, elemen kompetisi, dan kerja sama tim diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami materi Al-Qur'an Hadis secara mendalam.

Dari uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan antara respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Dalam penelitian ini, variabel X adalah respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge*, sedangkan variabel Y adalah hasil belajar kognitif siswa. Kedua variabel akan dianalisis untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif siswa.

Untuk memudahkan pemahaman mengenai kerangka pemikiran di atas, penulis akan menggambarannya dalam bentuk skema. Adapun skema tersebut dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis adalah kesimpulan sementara atau proposisi tentatif tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Hipotesis yang baik harus memenuhi dua kriteria, yaitu: 1) Hipotesa harus menggambarkan hubungan antara variabel-variabel dan 2) Hipotesa harus memberikan petunjuk bagaimana pengujian hubungan tersebut dilakukan (Siyoto, Sandu dan Sodik, 2015).

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, bahwa respons siswa (variabel X) dan hasil belajar kognitif siswa (variabel Y) memiliki keterkaitan yang pada tingkat tertentu. Diasumsikan bahwa respons yang positif terhadap penerapan model *Games Based Learning* tipe *Board Challenge* berkaitan dengan pencapaian hasil belajar mereka dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: semakin positif respons siswa terhadap penerapan model *Game-Based Learning* tipe *Board Challenge*, semakin baik pula hasil belajar mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Hipotesis statistik penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

- H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikansi antara respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.
- H_a : Terdapat hubungan yang signifikansi antara respon siswa terhadap penerapan model *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge* dengan hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Novian, 2023) berjudul “Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Metode *Preview Questions Read Reflect Recite Review (PQ4R)* Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X SMA Negeri 11 Garut”. Menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap

penerapan metode PQ4R berkategori positif dengan rata-rata skor yang didapatkan peserta didik sebesar 3,59. Hasil belajar kognitif siswa juga berkategori sangat baik dengan rata-rata yang diperoleh sebesar 83,80. Dan hubungan antara kedua variabelnya terdapat korelasi yang berkategori cukup dengan hasil perhitungan sebesar 0,26 dengan rentang 0,26-0,50. Perbedaan utamanya terletak pada metode yang digunakan, penelitian saya berfokus pada penerapan *Games Based Learning (GBL) tipe Board Challenge*, sedangkan penelitian Riki Novian menggunakan metode *PQ4R*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Herawati, 2023) berjudul “Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Model *Contextual Teaching And Learning (CTL)* Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas X IPS MAN 2 Kota Bandung”. Menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap penerapan model CTL berkategori positif dengan rata-rata skor yang didapatkan pada variabel X ini sebesar 3,81. Hasil belajar kognitif siswa juga berkategori tinggi dengan rata-rata yang diperoleh pada variabel Y sebesar 76,40. Dan hubungan antara kedua variabelnya terdapat korelasi yang berkategori sedang dengan hasil yang menunjukkan sebesar 0,50 dengan rentang 0,40-0,59. Terdapat perbedaan fokus metode yang digunakan; penelitian Euis menitikberatkan pada penerapan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, sementara penelitian saya berfokus pada penerapan *Games Based Learning (GBL) tipe Board Challenge*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Maryam, 2022) berjudul “Tanggapan Santri terhadap Penerapan Metode Tanya Jawab Hubungannya Dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka Pada Mata Pelajaran Fikih”. Menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap penerapan metode Tanya Jawab berkategori cukup dengan rata-rata skor yang didapatkan pada variabel X ini sebesar 2,86. Hasil belajar kognitif siswa juga berkategori cukup dengan rata-rata yang diperoleh pada variabel Y sebesar 63,54. Dan hubungan antara kedua variabelnya terdapat korelasi

yang berkategori sangat tinggi dengan hasil yang menunjukkan sebesar 0,90 dengan rentang 0,9-1,00. Terdapat perbedaan fokus metode yang digunakan; penelitian Euis menitikberatkan pada penerapan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, sementara penelitian saya berfokus pada penerapan *Games Based Learning (GBL)* tipe *Board Challenge*.

Tabel 1. 1 Hasil Penelitian Terdahulu

| Nama Penulis dan Judul | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|--|---|--|--|
| Riki Novian (2023) - Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Metode <i>Preview Questions Read Reflect Recite Review (PQ4R)</i> Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas X SMA Negeri 11 Garut. | Tanggapan siswa terhadap penggunaan metode <i>PQ4R</i> , terdapat korelasi sebesar 0,26 terdapat diantara rentang 0,26-0,50 yang berkategori cukup terhadap hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. | Penelitian yang dilakukan oleh Riki Novian (2023) dengan penelitian ini sama-sama meneliti respon/tanggapan siswa sebagai variabel X dan hasil belajar kognitif variabel Y | Perbedaannya terdapat pada metode dan mata pelajaran yang diteliti, pada penelitian Riki Novian meneliti Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Metode <i>Preview Questions Read Reflect Recite Review (PQ4R)</i> pada mata Pelajaran PAI Budi Pekerti sedangkan penelitian ini meneliti respon siswa terhadap penerapan model <i>Games Based Learning (GBL)</i> tipe <i>Board Challenge</i> dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis |

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>Euis (Herawati, 2023) - Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Model <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas X IPS MAN 2 Kota Bandung.</p> | <p>Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Model <i>CTL</i>, terdapat korelasi sebesar 0,50 yang terletak di rentang 0,40-0,59 yang berkategori sedang terhadap hasil belajar kognitif mereka pada mata pelajaran Akidah Akhlak.</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Euis Herawati (2023) dengan penelitian ini sama-sama meneliti respon/tanggapan siswa sebagai variabel X dan hasil belajar kognitif variabel Y</p> | <p>Perbedaannya terdapat pada model dan mata pelajaran yang diteliti, pada penelitian Euis Herawati meneliti Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan Model <i>Contextual Teaching and Learning (CTL)</i> pada mata Pelajaran Akidah Akhlak sedangkan penelitian ini meneliti respon siswa terhadap penerapan model <i>Games Based Learning (GBL)</i> tipe <i>Board Challenge</i> dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis</p> |
| <p>Siti Fitriani Maryam (2022)- Tanggapan Santri terhadap Penerapan Metode Tanya Jawab Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Mata Pelajaran Fikih</p> | <p>Tanggapan Santri terhadap Penerapan Metode Tanya Jawab, terdapat korelasi sebesar 0,90 yang terletak di rentang 0,9 – 1,00 yang berkategori sangat tinggi terhadap hasil belajar</p> | <p>Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fitriani Maryam (2022) dengan penelitian ini sama-sama meneliti respon/tanggapan siswa sebagai variabel X dan hasil belajar kognitif variabel Y</p> | <p>Perbedaannya terdapat pada metode dan mata pelajaran yang diteliti, pada penelitian Siti Fitriani Maryam meneliti Tanggapan Santri terhadap Penerapan Metode Tanya Jawab pada mata Pelajaran Fikih sedangkan penelitian ini meneliti respon</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | kognitif mereka pada mata pelajaran Fikih. | | siswa terhadap penerapan model <i>Games Based Learning (GBL)</i> tipe <i>Board Challenge</i> dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadis |
|--|--|--|---|

