ABSTRAK

Nada Nabila Az-Zahra. Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbasis Media Game Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Banjarsari, Lebak Banten

Di SMPN 2 Banjarsari telah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan model Discovery Learning yang terbukti cukup efektif. Efektivitas tersebut terlihat dari hasil belajar siswa yang baik, kemampuan siswa dalam menerima materi dengan optimal, serta kemudahan guru dalam melaksanakan pembelajaran tanpa terlalu banyak kendala. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa model ini telah digunakan secara terus-menerus selama kurang lebih sepuluh tahun. Penggunaan model yang sama dalam jangka waktu panjang berpotensi menimbulkan kejenuhan, baik bagi guru maupun siswa, apabila tidak diselingi dengan variasi model pembelajaran lain. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis berupaya menghadirkan variasi dalam penerapan model pembelajaran di SMPN 2 Banjarsari.

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menganalisis perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model *Take and Give* berbasis game dan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Banjarsari; (2) Menganalisis perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model *Take and Give* berbasis game dan *Discovery Learning* pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Banjarsari; dan (3) Mengukur pengaruh model *Take and Give* berbasis game terhadap motivasi dan hasil belajar siswa PAI di SMPN 2 Banjarsari.

Penelitian ini didasari pada dua teori utama, yakni teori belajar yang menyatrakan bahwa belajar merupakan proses sosial dimana pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan orang lain, budaya, dan lingkungan. Dengan teori motivasi belajar dapat ditumbuhkan melalui perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. (ARCS) ini sering dijadikan landasan untuk merancang pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian kuasi-eksperimen dengan desain *nonequivalent control group*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Banjarsari. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (VIII B) dan kelas Kelas kontrol (VIII A), yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah observasi, test, dan studi dokumen. Data dikumpulkan melalui *pre-test*, *post-test*, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan uji prasyarat, uji beda (*t-test*), analisis N-Gain, serta MANOVA untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Pada kelas kontrol dengan model *Discovery Learning*, motivasi dan hasil belajar siswa berada pada kategori baik, ditandai dengan nilai rata-rata yang melampaui KKM. 2) Namun, pada kelas eksperimen dengan model *Take and Give* berbasis media game, motivasi siswa meningkat lebih tinggi dan hasil belajar juga lebih optimal. Hal ini disebabkan oleh karakteristik siswa yang menyukai aktivitas bermain, adanya interaksi saling bertukar informasi, proses pengulangan materi, serta suasana belajar yang lebih aktif dan kolaboratif.3) Secara simultan, model *Take and Give* berbasis Quizizz terbukti mampu mengintegrasikan pembelajaran aktif, interaksi sosial, dan media interaktif sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan optimal. Dengan demikian, meskipun kedua model sama-sama efektif, penerapan model *Take and Give* berbasis media game terbukti lebih mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, serta berpotensi memberikan hasil yang lebih baik apabila diterapkan secara berkesinambungan. Berdasarkan temuan penelitian ini. Berdasarkan temuan penelitian ini, direkomendasikan kepada guru PAI untuk lebih mengoptimalkan penggunaan model *Take and Give* berbasis media game sebagai alternatif strategi pembelajaran.

ABSTRACT

Nada Nabila Az-Zahra. *The Influence of the Take and Give Learning Model Based on Quizizz Game Media on Students' Motivation and Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects at State Junior High School 2 Banjarsari, Lebak Banten.*

Islamic Religious Education (PAI) at the junior high school level plays a crucial role in shaping students' character, morals, and religious understanding. However, in its implementation, variations in students' motivation and learning outcomes are still found, influenced by the teaching methods applied by teachers. This study is motivated by the importance of applying the Take and Give model based on game media as a learning strategy that is believed to enhance student engagement and improve the effectiveness of PAI learning at State Junior High School 2 Banjarsari.

The objectives of this study are: (1) to analyze the differences in learning motivation between students taught using the Take and Give model with game media and those taught using Discovery Learning in PAI subjects at State Junior High School 2 Banjarsari; (2) to analyze the differences in learning outcomes between the two groups; and (3) to measure the influence of the Take and Give model based on game media on both motivation and learning outcomes of PAI students at State Junior High School 2 Banjarsari.

This research is grounded in two main theories. First, Keller's ARCS motivation theory, which includes four indicators: Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction. Second, Vygotsky's constructivist theory, which emphasizes the importance of social interaction, information exchange, and collaboration in strengthening students' understanding..

The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The population consisted of all eighth-grade students at State Junior High School 2 Banjarsari. The sample comprised two classes, namely the experimental class (VIII B) and the control class (VIII A), selected through purposive sampling. Research instruments included observation guidelines, teacher and student interview guidelines, a multiple-choice learning achievement test, a motivation questionnaire, and document study guidelines. Data were collected through pre-tests, post-tests, and questionnaires, and analyzed using prerequisite tests, independent sample t-tests, N-Gain analysis, and MANOVA to examine the effectiveness of the Take and Give learning model based on game media on students' motivation and learning outcomes.

The findings of this study show that the implementation of the Take and Give model based on game media significantly improved students' motivation and learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI). The t-test revealed significant differences in motivation ($t(65) = -35.021$; Sig. < 0.001) and learning outcomes ($t(65) = 12.570$; Sig. < 0.001). The experimental class showed an average increase of 89.94% in motivation and 59.16% in learning outcomes, which were far higher than those of the control class (6.03% and 22.18%, respectively). MANOVA analysis confirmed these results (Sig. = 0.000), with parameter estimates indicating that the experimental class outperformed the control class by 23.145 points in motivation and 27.462 points in learning outcomes. Therefore, the Take and Give model based on game media proved to be more effective than Discovery Learning in enhancing motivation and learning outcomes in PAI among 8th-grade students at State Junior High School 2 Banjarsari during the 2024/2025 academic year. Based on these findings, it is recommended that Islamic Religious Education teachers further optimize the use of the Give and Take learning model based on game media as an alternative instructional strategy.

الملخص

نادي نبيلة الزّاهرة.أثر نموذج الأخذ والعطاء القائم على وسائط الألعاب في رفع دافعية التعلّم ونتائج التحصيل لدى الطلاب في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بانجرساري – ليباك بانتن

تُعَدُّ مادة التربية الإسلامية في المرحلة المتوسطة الحكومية ذات دور أساسي في تكوين شخصية الطلاب وأخلاقهم وفهمهم الديني. غير أنّ التطبيق العملي لا يزال يُظهر تبايناً في الدافعية ونتائج التحصيل لدى الطلاب، وذلك بتأثير طرائق التدريس التي يستخدمها المعلمون. وقد جاءت هذه الدراسة من منطلق أهمية توظيف نموذج الأخذ والعطاء القائم على وسائط الألعاب التعليمية كإستراتيجية تدريسية يُعتقد أنها قادرة على تعزيز مشاركة الطلاب ورفع فعالية التعلّم في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بانجرساري.

تهدف هذه الدراسة إلى: (1) تحليل الفروق في دافعية التعلّم بين الطلاب الذين استخدموا نموذج الأخذ والعطاء القائم على وسائط الألعاب والطلاب الذين تعلموا بطريقة التدريس المباشر في مادة التربية الإسلامية؛ (2) تحليل الفروق في نتائج التحصيل بين المجموعتين؛ (3) قياس أثر نموذج الأخذ والعطاء القائم على وسائط الألعاب في دافعية التعلّم ونتائج التحصيل لدى طلاب مادة التربية الإسلامية بالمدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بانجرساري.

لكيلر، وتشمل أربعة (ARCS) وقد استندت هذه الدراسة إلى نظريتين رئيستين: الأولى، نظرية الدافعية مؤشرات: الانتباه، الملاءمة، الثقة، والرضا؛ والثانية، النظرية البنائية لفيغوتسكي التي تؤكد على أهمية التفاعل الاجتماعي وتبادل المعلومات والتعاون في تعزيز فهم الطلاب.

استخدمت الدراسة المنهج الكمي، بطريقة شبه تجريبية، بتصميم "المجموعة الضابطة غير المكافئة". وتكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية بانجرساري، أما العينة فتألفت من شعبتين: الصف الثامن (ب) مجموعة تجريبية، والصف الثامن (أ) مجموعة ضابطة، وذلك باستخدام أسلوب العينة القَصْديّة. وشملت أدوات البحث: دليل الملاحظة، ودليل المقابلة مع المعلمين والطلاب، واختبار التحصيل في صورة اختيار من متعدّد، واستبانة دافعية التعلّم، ودليل دراسة الوثائق. وقد جُمعت البيانات من خلال الاختبار القبلي والبعدي والاستبانة، ثم عولجت باستخدام اختبارات الفروض، واختبار (t)، وكذلك (N-Gain) وتحليل (MANOVA) لمعرفة فعالية نموذج الأخذ والعطاء القائم على وسائط الألعاب في رفع الدافعية ونتائج التحصيل.

أظهرت نتائج البحث أن تطبيق نموذج الأخذ والعطاء (*Take and Give*) القائم على وسائط الألعاب أدى (t) بشكل ملحوظ إلى تحسين دافعية الطلاب ونتائج تعلمهم في مادة التربية الإسلامية. وقد أظهر اختبار (t(65) وفي نتائج التعلم (t(65) = -35.021; Sig. < 0.001) وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الدافعية كما ارتفع متوسط الدافعية في الصف التجريبي بنسبة 89.94% ونتائج (t(65) = 12.570; Sig. < 0.001). التعلم بنسبة 59.16%، وهو أعلى بكثير مقارنة بالصف الضابط (6.03% و 22.18% على التوالي). وقد حيث أظهرت تقديرات المعلمات أن الصف (Sig. = 0.000)، هذه النتائج MANOVA أكد تحليل التجريبي تفوّق على الصف الضابط بـ 23.145 نقطة في الدافعية و 27.462 نقطة في نتائج التعلم. وبناءً القائم على وسائط الألعاب أكثر فاعلية من نموذج التعلم Take and Give على ذلك، ثبت أن نموذج في تحسين الدافعية ونتائج تعلم التربية الإسلامية لدى طلاب الصف (*Discovery Learning*) بالاكتشاف الثامن في المدرسة المتوسطة الحكومية الثانية ببنجارساري خلال العام الدراسي 2024/2025. وتوصي هذه الدراسة معلمي التربية الإسلامية بزيادة توظيف هذا النموذج كبديل استراتيجي للتدريس.