

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan termasuk kebutuhan pokok tiap individu. Pendidikan merupakan usaha yang terencana dan disusun dengan sedemikian rupa yang bertujuan untuk mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki seseorang melalui proses pembelajaran agar menghasilkan perilaku yang baik dan memiliki karakter yang kuat. Keberlangsungan kegiatan pendidikan disekolah, dengan adanya keterlibatan interaksi siswa serta guru yang terwujud melalui proses pembelajaran atau aktivitas belajar mengajar. Dalam UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal (3) Undang-Undang tersebut memaparkan bahwasanya tentang sistem pendidikan yakni sebuah usaha yang dilaksanakan dengan cara saudara serta melalui perencanaan yang optimal untuk menciptakan situasi sekaligus proses pembelajaran.¹

Pendidikan yakni proses yang dilaksanakan dengan cara berkesinambungan dari orientasi yang meningkatkan kesadaran intelektual, emosional, dan moral bagi manusia yang matang secara jasmani dan psikologisnya, dan menyadari kewajibannya sebagai hamba tuhan yang maha esa. Sementara itu, Jhon Dewey juga berpendapat bahwa kecakapan esensial secara intelektual dan emosional terhadap sesama dan lingkungan sekitar dapat dibentuk dalam proses Pendidikan.² Akmal Hawi mengatakan bahwasanya pendidikan ialah bimbingan yang diberikan pendidik dalam proses perkembangan serta kecakapan peserta didik untuk mencapai tingkat kedewasaan secara psikologis, jasmani, dan moral yang menjadikan peserta

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "UU RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003, https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf.

² Ilun Muallifah, "Progresivisme John Dewey Dan Pendidikan Partisipatif Perspektif Pendidikan Islam," *Pendidikan Agama Islam* 01 (2019): 6.

didik cukup cakap untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawab terhadap dirinya sendiri³.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk kualitas generasi muda serta mendorong kemajuan negara. Proses pendidikan berlangsung secara berkelanjutan dan tidak pernah berhenti, dengan tujuan untuk mencapai kualitas yang terus berkembang. Tujuan utama pendidikan adalah untuk mengembangkan berbagai kompetensi dan aspek perkembangan siswa. Dalam hal ini, para pendidik berfungsi sebagai fasilitator yang membantu siswa untuk menjadi pembelajar seumur hidup.

UNESCO menekankan tujuan pendidikan dengan menyarankan empat pilar utama, yaitu: (1) *learning to know*, yang berarti belajar untuk menguasai alat atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti mengasah konsentrasi, kemampuan memori, dan keterampilan berpikir; (2) *learning to do*, yang berkaitan dengan keterampilan kerja, yaitu bagaimana pendidikan dapat mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk pekerjaan di masa depan; (3) *learning to be*, yang menunjukkan bahwa pendidikan berperan dalam mengembangkan berbagai aspek kepribadian siswa agar mereka bisa berkembang secara optimal sesuai dengan keadaan masing-masing; (4) dan *learning to live together*, yang memberi kesempatan bagi siswa untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain melalui pengalaman belajar bersama di kelas.⁴

Pemerintah menanggapi pentingnya pendidikan dan telah mengatur Standar Nasional Pendidikan dalam Undang-Undang No. 32 Tahun 2013 pasal 2 ayat 1 A tentang Standar Nasional Pendidikan, yang bertujuan untuk menyempurnakan standar pendidikan secara terencana dan berkelanjutan sesuai dengan perubahan zaman. Selain itu, dalam Undang-Undang Republik

³ Hawi Akmal, *Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), 77–78; Isnaini Nur Azizah, “Upaya Guru Tahfidz Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal Al-Qur’an,” *UIN Raden Mas Said Surakarta*, 2023.

⁴ Yasmin RF, Firyal, “*Hubungan Self Efficacy Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Fiqih Siswa*” (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024), 2–3, <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint/93471>.

Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 3, pemerintah menetapkan tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, sehat, terampil, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh guru serta siswa untuk mengolah serta berbagai informasi dalam rangka supaya pengetahuan tersebut berbentuk “terinternalisasi” pada diri siswa serta dijadikan landasan belajar secara berkelanjutan serta mandiri. Oleh karenanya yang menjadi kriteria berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yakni dengan timbulnya kemampuan belajar berkelanjutan dengan mandiri⁵. Dalam proses pembelajaran, tentunya hal tersebut erat kaitannya dengan istilah belajar dan mengajar. Menurut Winkel belajar dipahami sebagai proses mental atau psikis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap⁶, dalam proses tersebut, siswa dan guru merupakan dua komponen yang saling bergantung satu sama lain. Kedua pihak ini perlu menjalin komunikasi dan interaksi yang baik, sehingga dapat saling memberikan dukungan yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dalam pelaksanaan proses belajar, pemilihan model yang tepat akan mendukung proses pencapaian pembelajaran yang efektif dan efisien. Sayangnya, masih terdapat beberapa pendidik yang kurang memperhatikan tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran dalam proses penyampaian materi pembelajaran dikelas. Guru perlu merancang proses pembelajaran yang sesuai untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran ini mencakup pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dari awal hingga akhir yang dikenal sebagai model pembelajaran. Model pembelajaran harus mencerminkan penerapan pendekatan, metode, dan

⁵ Muhibbin Syah, “Model Pembelajaran Pendidikan Islam Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan,” *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies* 7, no. 2 (2024): 182–93, <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i3.1090.Islamic>.

⁶ W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Garsindo, 1996).

teknik yang digunakan oleh guru, karena setiap siswa umumnya memiliki gaya belajar yang berbeda⁷. Oleh karena itu, guru harus mampu menjadi *Steak Holder* disetiap kegiatan pembelajaran, dengan mempertimbangkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, kondisi siswa dikelas, karakteristik materi dan sumber yang digunakan.

Dalam praktik pembelajaran di kelas, pelaksanaan pembelajaran PAI di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi di SMPN 2 Banjarsari menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa relatif rendah. Banyak siswa terlihat kurang antusias, pasif ketika proses pembelajaran berlangsung, dan hanya menunggu penjelasan dari guru. Kondisi ini berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal, di mana masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi secara mendalam. Menurut Uno, motivasi belajar memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar; siswa dengan motivasi rendah cenderung mengalami kesulitan mencapai hasil yang maksimal.⁸

Salah satu model yang telah diterapkan oleh guru PAI di SMPN 2 Banjarsari adalah *Discovery Learning*. Secara teoretis, model ini dianggap mampu melatih kemandirian berpikir, membiasakan siswa menemukan konsep sendiri, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Akan tetapi, dalam praktiknya penerapan *Discovery Learning* di sekolah sering terkendala. Joyce & Weil menjelaskan bahwa *Discovery Learning* menuntut kesiapan kognitif dan waktu yang cukup panjang; jika tidak, siswa akan mengalami kebingungan dalam menemukan konsep.⁹ Hal ini sesuai dengan kondisi di lapangan, di mana keterbatasan waktu pembelajaran serta heterogenitas kemampuan siswa menyebabkan model ini belum efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar..

⁷ Nelly Nurmelly, "Pendekatan, Model Dan Startegi Dalam Model Pembelajaran," *Kemenag Sumatra Selatan 2*, no. 1 (2013): 154, <http://digilib.uinsby.ac.id>.

⁸ Uno H, B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).

⁹ Emily Calhoun Bruce R. Joyce, Marsha Weil, *Models of Teaching* (Pearson Education, 2010), <https://www.scribd.com/document/805682421/Models-of-Teaching-8Th-Edition-JOYCE-WEIL-India-India-Ramesh-Subbarao-9789332551794-2b5712a52cc4b1284be0eed8023a52d1-Anna-s-Arch>.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan kognitif siswa secara bersamaan. Salah satu alternatif yang menjanjikan adalah pembelajaran berbasis aktivitas kolaboratif dan penggunaan media yang menarik, seperti game-based learning dan model *Take and Give*. Model pembelajaran *Take and Give* memungkinkan siswa untuk saling bertukar informasi secara aktif dalam kelompok, membangun pemahaman melalui kerja sama, dan lebih bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.¹⁰

Lebih jauh, penelitian oleh Sugianto dan Nor menunjukkan bahwa penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan keterlibatan siswa secara signifikan.¹¹ Game edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, mendorong interaksi antarsiswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Butler bahwa elemen-elemen motivasional seperti tantangan, penghargaan, dan otonomi yang terdapat dalam game sangat berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.¹²

Model pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam memberikan peningkatan pada aktivitas proses pembelajaran dikarenakan siswa bisa lebih aktif, dan memiliki kesempatan untuk saling bertukar informasi dengan siswa lain, sehingga kemampuan belajar mandiri siswa dapat lebih ditingkatkan. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang ditekankan terkait aktivitas sekaligus interaksi setiap siswa supaya bisa berbagi serta materi pembelajaran bisa dikuasai dalam rangka

¹⁰ Maulidin Nursalam, T., Sriyanti, I., "Application of the Take and Give Learning Model to Improve Students' Understanding of Mathematical Concepts," *Journal of Mathematics Education*, 2024.

¹¹ Sugianto, H., "Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation.," *International Journal of Instructional Technology*, 2023; Nor, A, M, "Motivation in Game-Based Learning: A Study on Technical Analysis Education.," *Information Management and Business Review* 16(4S-1) (2024): 288–94.

¹² Butler, G Y, "Motivational Elements of Digital Instructional Games: A Study of Young L2 Learners' Game Designs.," *Language Learning Journal.*, 2017.

memaksimalkan pencapaian prestasi sehingga dapat mengoptimalkan partisipasi siswa adalah model pembelajaran menerima dan memberi (*Take and Give*).

Model pembelajaran *Take and Give* merupakan satu di antara model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin "*the essence of constructivist theory is the idea that learners must individually discover and transform complex information if they are to make it their own*".¹³ Model pembelajaran ini sering diartikan saling memberi dan saling menerima. Menurut Slavin dalam Fauziah, model pembelajaran *Take and Give* pada dasarnya mengacu pada konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa itu sendiri aktif dan membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya. Jadi, model pembelajaran *Take and Give* merupakan proses pembelajaran yang mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa¹⁴. Komponen utama dalam model *Take and Give* meliputi penguasaan materi melalui kartu keterampilan dan berbagi informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengukur pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang terdapat pada kartu dan pasangan kartunya. Model pembelajaran *Take and Give* memiliki sintak tertentu, yang mengharuskan siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru maupun teman sebayanya (siswa lainnya).¹⁵

Model pembelajaran *Take and Give* memberikan pemahaman agar siswa saling memberikan dan menerima informasi secara berpasangan untuk menggali suatu pengetahuan dan penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan dalam kartu tersebut sehingga melibatkan siswa secara aktif. Model pembelajaran ini memiliki kelebihan, yakni menitik beratkan pada aktivitas serta interaksi antar siswa agar saling membantu pada penguasaan topik/materi

¹³ Salvin, *Educational Psychology: Theory and Practice* (New Jersey: Pearson Education, 2000), 256.

¹⁴ Inti Fadiah Fauzia, Aloysius Mering, and Sisilya Saman, "Pengaruh Model Take and Give Dan Model Konvensional Terhadap Kemampuan Menganalisis Teks Resensi" 5, no. 3 (2020): 2.

¹⁵ Fauzia, Mering, and Saman, 3.

untuk memberikan pengalaman yang mampu meningkatkan motivasi belajar serta pencapaian hasil belajar yang maksimal.¹⁶

Motivasi adalah berupa dorongan pada diri individu untuk melakukan segala hal dengan sungguh-sungguh.¹⁷ Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan menjadikan mereka lebih termotivasi untuk terus mengembangkan diri. Ketika siswa memiliki motivasi yang kuat, mereka cenderung lebih berkomitmen untuk memahami materi dengan lebih mendalam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Motivasi, baik yang berasal dari dalam diri individu maupun faktor eksternal, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi tidak hanya meningkatkan semangat belajar, tetapi juga berpengaruh pada usaha dan pencapaian hasil yang lebih baik. Dengan motivasi yang kuat, siswa akan lebih intens dalam belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi faktor utama dalam keberhasilan proses Pendidikan.¹⁹ Menurut Sudjana, motivasi belajar bisa juga diidentifikasi melalui indikator motivasi belajar, yaitu: (1) perhatian dan minat kepada pembelajaran, (2) semangat yang tampak dalam mengerjakan tugas belajar, (3) tanggung jawab pada tugas, (4) responsivitas terhadap rangsangan yang telah diberikan, dan (5) kesenangan dan kepuasan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.²⁰

¹⁶ Nuraisah Jan Sabela, "Penerapan Model Pembelajaran Take and Give Berbasis Media Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar," *Universitas Jambi* 13, no. 1 (2023): 16.

¹⁷ Sabela, 17.

¹⁸ Syah, "Model Pembelajaran Pendidikan Islam Dalam Perspektif Psikologi Pendidikan."

¹⁹ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 80, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

²⁰ N Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, ed. Remaja Rosdakarya (Bandung, 2016), 61.

Motivasi belajar berhubungan erat dengan peningkatan hasil belajar siswa, hasil belajar akan mencapai potensi maksimal jika didorong oleh motivasi yang tepat. Semakin sesuai motivasi yang diberikan, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Karenanya, motivasi selalu berperan dalam menentukan sejauh mana siswa berusaha dalam proses belajar²¹. Gagne menyatakan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi dan menjadi kapabilitas baru. Menurut Gagne belajar dipengaruhi oleh tiga komponen penting, yaitu kondisi internal, eksternal dan hasil belajar²². Kondisi internal mencakup faktor-faktor yang ada dalam diri siswa, seperti kemampuan kognitif, pengalaman sebelumnya, dan kesiapan mental untuk belajar. Kondisi eksternal berkaitan dengan faktor-faktor luar yang mempengaruhi proses belajar, seperti lingkungan belajar yang kondusif, metode pengajaran yang digunakan, serta dukungan sosial yang diberikan oleh guru dan teman sejawat. Sementara itu, hasil belajar merujuk pada pencapaian atau kemampuan baru yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran, yang mencakup penguasaan materi, keterampilan yang diperoleh, dan perubahan dalam sikap atau perilaku siswa. Dengan memadukan ketiga komponen ini, proses pembelajaran akan lebih efektif dan hasil belajar siswa akan semakin maksimal²³.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMPN 2 Banjarsari, masih ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran. Salah satu permasalahan utama adalah motivasi belajar siswa yang relatif rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme mengikuti pembelajaran, enggan bertanya, serta mudah merasa bosan. Kondisi ini berdampak langsung pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Dari catatan asesmen formatif maupun sumatif, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama pada materi-materi yang menuntut pemahaman mendalam.

²¹ Andriani and Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa."

²² Damiyti Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 10.

²³ Mudjiono, 10.

Guru sebenarnya telah mencoba menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, salah satunya adalah *Discovery Learning*. Secara teoretis, model ini menekankan siswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui proses stimulasi, pengumpulan data, pengolahan, hingga penarikan kesimpulan. *Discovery Learning* diyakini dapat mengembangkan kemandirian berpikir dan pemahaman bermakna. Namun, dalam praktiknya di SMPN 2 Banjarsari, model ini belum berjalan efektif. Beberapa kendala yang muncul antara lain: siswa masih kebingungan dalam menemukan konsep, keterbatasan waktu membuat materi tidak tuntas, serta adanya kesenjangan kemampuan antar siswa yang menyebabkan sebagian tertinggal. Akibatnya, alih-alih menumbuhkan kemandirian, proses *discovery* justru menurunkan motivasi belajar sehingga siswa tidak maksimal mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, model *Discovery Learning* yang idealnya meningkatkan pemahaman, dalam kenyataan belum mampu memberikan dampak signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa PAI di sekolah tersebut.

Selain itu, fasilitas sekolah sebenarnya cukup memadai, misalnya tab pembelajaran yang tersedia di sekolah. Namun, perangkat tersebut jarang dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar mengajar. Padahal, jika dikelola dengan baik, perangkat digital dapat menunjang pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan menyenangkan. Lebih lanjut, selama ini siswa SMPN 2 Banjarsari belum pernah menggunakan media game digital seperti Quizizz dalam pembelajaran PAI. Padahal, media game edukatif berbasis digital terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, fokus, dan pemahaman siswa. Game edukatif menghadirkan suasana kompetitif sekaligus menyenangkan, sehingga mampu mengurangi kejenuhan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.²⁴

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memilih untuk meneliti dua variabel utama, yaitu motivasi belajar dan hasil belajar. Pemilihan variabel ini didasarkan pada pertimbangan bahwa keduanya merupakan

²⁴ H, "Game-Based Learning in Enhancing Learning Motivation."; A, M, "Motivation in Game-Based Learning: A Study on Technical Analysis Education."

indikator penting keberhasilan pendidikan. Menurut Sardiman, motivasi adalah dorongan internal yang memengaruhi semangat, perhatian, dan ketekunan siswa dalam belajar.²⁵ Rendahnya motivasi dapat menyebabkan siswa pasif, cepat bosan, dan sulit mencapai prestasi yang optimal. Sementara itu, hasil belajar menurut Bloom adalah tolok ukur pencapaian tujuan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.²⁶ Artinya, motivasi yang tinggi sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan hal tersebut guru harus mampu memberikan variasi terhadap seluruh muatan pada proses pembelajaran didalam kelas. Variasi dalam pembelajaran merujuk pada perubahan yang dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi rasa bosan atau jenuh. Salah satu alternatifnya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas dan interaksi, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran juga dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa²⁷. Salah satunya yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game pada mata Pelajaran PAI.

Berdasarkan penelitian awal diperoleh informasi melalui observasi bahwa di SMPN 2 Banjarsari telah dilakukan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan model *Discovery learning*. Model ini dinilai cukup baik dan telah diterapkan dalam kurun waktu yang lama, sehingga guru merasa nyaman menggunakannya dan siswa pun dapat menerima dengan baik, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil belajar yang relatif memuaskan. Namun, berdasarkan wawancara dengan guru, diketahui bahwa model ini telah digunakan secara terus-menerus selama kurang lebih 10 tahun. Penggunaan

²⁵ A.M Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengaja* (Depok: Rajawali Perss, 2018).

²⁶ Riswanda Himawan and Pujiati Suyata, "Analisis Sebaran Level Kognitif HOTS Berdasarkan Taksonomi Bloom Pada Soal Penilaian Harian Materi Teks Pidato Persuasif Di SMPN 1 Bambanglipuro Bantul," *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 16, no. 1 (2023): 89, <https://doi.org/10.30651/st.v16i1.14208>.

²⁷ Sabela, "Penerapan Model Pembelajaran Take and Give Berbasis Media Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar," 19.

model pembelajaran yang sama dalam jangka waktu panjang tanpa adanya variasi atau kombinasi dapat menimbulkan kejenuhan, baik bagi guru maupun siswa.

Untuk menghindari potensi kejenuhan tersebut, peneliti berinisiatif menghadirkan variasi model pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru dan kajian literatur, diperoleh alternatif model pembelajaran yang memiliki kemiripan dengan *Discovery Learning*, yaitu model *Take and Give*. Dalam model *Take and Give*, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga saling bertukar pengetahuan dengan teman sekelasnya sehingga tercipta suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Upaya penerapan variasi model ini dilakukan agar proses pembelajaran di SMPN 2 Banjarsari lebih dinamis dan tidak menimbulkan kebosanan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melaksanakan penelitian dengan desain quasi-eksperimen, yaitu membandingkan kelas kontrol yang menggunakan model *Discovery Learning* dengan kelas eksperimen yang menggunakan model *Take and Give* berbasis media game.

Penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbasis game dapat menjadi solusi yang inovatif untuk mengatasi rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berbagai aplikasi pembelajaran telah dikembangkan di Indonesia, dan media pembelajaran berbasis game bisa menjadi solusi²⁸. Media ini menggabungkan elemen permainan dan pendidikan, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menghadirkan materi PAI dalam bentuk permainan, media ini meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan siswa dan menawarkan alternatif pembelajaran yang menarik melalui media berbasis game²⁹. Metode *Take and Give* berbasis media game

²⁸ & Wahidin Ma'ruf, M. H., "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika," *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2022), <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/anargya.v5i1.7>.

²⁹ A. Fahlevi, R., & Yuliani, "Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri,"

memungkinkan siswa untuk menerima informasi (*Take*) dan kemudian mempraktikkan atau memberi respons (*Give*) terhadap informasi tersebut dalam bentuk permainan yang interaktif. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, serta memberi mereka kesempatan untuk memperoleh umpan balik secara langsung dari hasil permainan. Selain itu, permainan yang didesain dengan elemen kompetisi atau penghargaan dapat merangsang siswa untuk berusaha lebih keras, meningkatkan rasa pencapaian, dan akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka.³⁰ Melalui pengintegrasian media game dalam pembelajaran PAI, diharapkan dapat tercipta suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan *problem-solving*, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam suasana yang lebih dinamis dan interaktif.

Berdasarkan fenomena dan latar belakang di atas, penelitian ini dilakukan untuk menguji : “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbasis Media Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI”.

Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif 4, no. 5 (2021), <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>.

³⁰ Tanaya Eka Putri et al., “Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi,” *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2024): 50, <https://doi.org/10.33087/phi.v8i1.329>.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game dengan siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Banjarsari?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game dengan siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Banjarsari?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Banjarsari?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game dengan siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Banjarsari.
2. Untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game dengan siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* berbasis media game pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Banjarsari.
3. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Banjarsari.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharap bisa memberi manfaat di dalam segi teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis:

Untuk mengembangkan keilmuan pada mata pelajaran PAI. Hal tersebut sebagai bentuk partisipasi peneliti dalam rangka memberikan peningkatan pada kualitas proses serta hasil agar kualitas pembelajaran mengalami perbaikan. Penelitian ini diharap bisa memberi sumbangsih dalam khazanah pengetahuan ilmu bidang pendidikan islam di dalam bidang pengajaran, juga diharapkan biasa menjadi bahan masukan peneliti selanjutnya yang mengulas pembahasan serupa.

2. Dilihat dari segi praktis

- a. Bagi Siswa Agar siswa mendapatkan suatu pengalaman baru yang lebih interaktif dalam kegiatan belajar dengan model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game. Diharapkan perkembangan kemampuan kognitif dan motivasi belajar siswa bisa maksimal.
- b. Bagi guru sebagai bahan pertimbangan serta masukan pada guru dalam mengajar, dengan menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbasis media game dikelas diharapkan bisa menjadi tambahan kreatifitas guru dalam memilih model pembelajaran yang interaktif bagi siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran PAI
- c. Bagi Kepala Sekolah Studi ini bisa menjadi sebuah pertimbangan sekaligus masukkan saat menyempurnakan sekaligus mengembangkan program ajaran dalam rangka memberikan peningkatan pada kualitas pembelajaran disekolah. Terlebih hubungan pada aplikasi model pembelajaran kooperatif supaya terciptanya proses pembelajaran interaktif.
- d. Bagi peneliti, studi ini memberi pengalaman terkait ranah lembaga pendidikan terlebih khusus saat pemilihan model pembelajaran interaktif serta efektif dalam memberi peningkatan kemampuan kognitif dan motivasi belajar siswa.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir (*framework of thinking*) merujuk pada struktur konseptual atau model mental yang digunakan untuk memahami, menganalisis, atau menyusun informasi terkait suatu masalah atau topik tertentu. Ini adalah suatu cara untuk mengorganisasi gagasan, konsep, dan teori dalam suatu kerangka yang koheren dan sistematis untuk membantu pemahaman atau penyelesaian masalah. Sugiyono menjelaskan pentingnya penyusunan kerangka berfikir untuk merumuskan masalah, tujuan dan hipotesis yang akan diuji dalam sebuah penelitian³¹. Rifai juga menambahkan bahwa, dalam konteks penelitian atau analisis, kerangka berpikir sering digunakan untuk merumuskan pertanyaan penelitian, membangun teori atau model, dan mengintegrasikan berbagai konsep atau variabel yang terlibat dalam studi tersebut³². Jadi, penggunaan kerangka berfikir ini penting untuk menyatukan teori dan hipotesis yang ada dengan variabel yang diteliti, sebagai dasar untuk pengumpulan dan analisis data. Biasanya, kerangka berfikir dijelaskan dalam bentuk diagram atau model konseptual.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Banjarsari masih menghadapi kendala rendahnya motivasi belajar dan capaian hasil belajar siswa. Observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa tampak pasif, kurang antusias, dan hanya mengandalkan penjelasan guru tanpa adanya dorongan belajar mandiri. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai target ketuntasan minimal.

Model pembelajaran yang selama ini digunakan adalah *Discovery Learning*. Secara teoretis, model ini diyakini dapat mengembangkan kemandirian berpikir, membiasakan siswa menemukan konsep sendiri, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Menurut Bruner (1961), pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa dapat menemukan konsep

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018).

³² Rifa'i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Suka: Press UIN Sunan Kalijaga, 2021).

secara mandiri melalui pengalaman belajar. Namun, dalam praktik di SMPN 2 Banjarsari penerapan *Discovery Learning* menghadapi kendala, di antaranya keterbatasan waktu pembelajaran, heterogenitas kemampuan siswa, dan kesulitan dalam mengarahkan siswa untuk menemukan konsep secara mandiri. Kondisi tersebut menyebabkan motivasi siswa menurun dan hasil belajar tidak mengalami peningkatan signifikan..

Selain itu, pendekatan Behaviorisme (Skinner, 1953) yang masih dominan melalui ceramah, latihan soal, dan pemberian nilai sebagai bentuk reinforcement ternyata tidak cukup efektif untuk meningkatkan motivasi belajar generasi digital. Penguatan tersebut biasanya diberikan dalam bentuk nilai hasil tes, penghargaan lisan, atau tugas tambahan bagi siswa yang mencapai ketuntasan. Namun, model reinforcement konvensional ini terbukti kurang efektif bagi siswa generasi digital. Pertama, frekuensi dan jenis penguatan yang diberikan relatif jarang serta bersifat eksternal sehingga tidak mampu menghadirkan umpan balik instan ataupun pengalaman “menang” yang biasa diperoleh siswa melalui aplikasi digital. Kedua, motivasi yang terbangun cenderung jangka pendek, sebab siswa generasi digital lebih responsif terhadap stimulus visual, cepat, dan interaktif seperti leaderboard, timer, dan efek suara. Ketiga, terdapat risiko efek *over-justification*, yakni ketika motivasi belajar semata-mata didorong oleh hadiah eksternal berupa nilai, motivasi intrinsik untuk memahami materi justru berkurang. Keempat, karena model behavioristik umumnya bersifat seragam bagi semua siswa, heterogenitas kemampuan dalam kelas tidak terakomodasi dengan baik.

Demikian juga dengan **teori Humanistik (Maslow, Rogers)** yang menekankan pemenuhan kebutuhan individu siswa. Secara konseptual, teori ini penting, namun dalam praktik di kelas besar dengan keterbatasan waktu, personalisasi ataupun melakukan diagnosis kebutuhan belajar masing-masing siswa pada kegiatan pembelajaran sulit diwujudkan. Selain itu, personalisasi pembelajaran menuntut desain instruksional yang lebih kompleks dan waktu koreksi tambahan, yang sulit dilakukan dalam kondisi

pembelajaran reguler. Akibatnya, potensi siswa tidak tergali secara maksimal, dan siswa yang membutuhkan dukungan khusus cenderung terabaikan. Hal ini membuat potensi individu siswa tidak sepenuhnya tergali.

Kedua temuan di atas memperlihatkan adanya kesenjangan antara teori dan praktik. Secara konseptual, teori behavioristik maupun humanistik memiliki nilai penting, namun implementasinya di SMPN 2 Banjarsari belum mampu menjawab kebutuhan siswa. Dengan demikian, meskipun teori-teori tersebut valid secara ilmiah, pelaksanaannya di lapangan gagal memenuhi kebutuhan kontekstual siswa SMP yang merupakan generasi digital. Kesenjangan ini muncul bukan karena teori yang salah, melainkan karena kondisi instruksional yang tidak sinkron dengan karakter siswa dan keterbatasan sumber daya

Untuk menutup kesenjangan tersebut, penelitian ini mengajukan penerapan model *Take and Give* berbasis media game Quizizz. Integrasi kedua pendekatan ini diyakini mampu menjawab kelemahan teori lama. Quizizz, dengan stimulus visual berupa avatar, timer, leaderboard, serta sistem poin diharapkan dapat lebih menarik perhatian siswa dibandingkan reinforcement konvensional. Aktivitas *Take and Give* yang menuntut siswa berganti pasangan dan bertukar informasi mendorong interaksi, meningkatkan waktu *on-task*, sekaligus menumbuhkan relevansi karena setiap siswa harus menjelaskan materi kepada temannya. Umpan balik instan dari Quizizz memperkuat rasa percaya diri (*confidence*), sementara keberhasilan dalam kuis maupun pengakuan dari teman memberikan kepuasan (*satisfaction*). Dari sisi humanistik, Quizizz menyediakan fitur *differentiated practice* melalui soal yang bervariasi dan laporan hasil individual sehingga guru dapat lebih cepat mengidentifikasi kesulitan siswa. Sementara itu, *Take and Give* memungkinkan terjadinya *peer scaffolding* yang membantu siswa saling mengisi kekurangan tanpa membebani guru untuk mempersonalisasi pembelajaran sepenuhnya. Rotasi pasangan dan soal yang berjenjang juga mengakomodasi heterogenitas kemampuan.

Lebih jauh, hasil kuis tersimpan secara otomatis sehingga guru dapat mendokumentasikan capaian, membandingkan pretest–posttest, serta melakukan analisis peningkatan hasil belajar dengan lebih akurat.

Singkatnya, Model *Take and Give* merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pertukaran informasi antar siswa. Setiap siswa berperan sebagai “pemberi” sekaligus “penerima” informasi, sehingga menumbuhkan interaksi sosial, rasa tanggung jawab, dan aktivitas belajar yang lebih bermakna. Integrasi dengan media Quizizz menambah dimensi interaktif melalui kuis berbasis permainan yang kompetitif dan menyenangkan. Siswa dapat belajar sambil bermain, memperoleh skor secara real time, dan terdorong untuk berpartisipasi aktif.

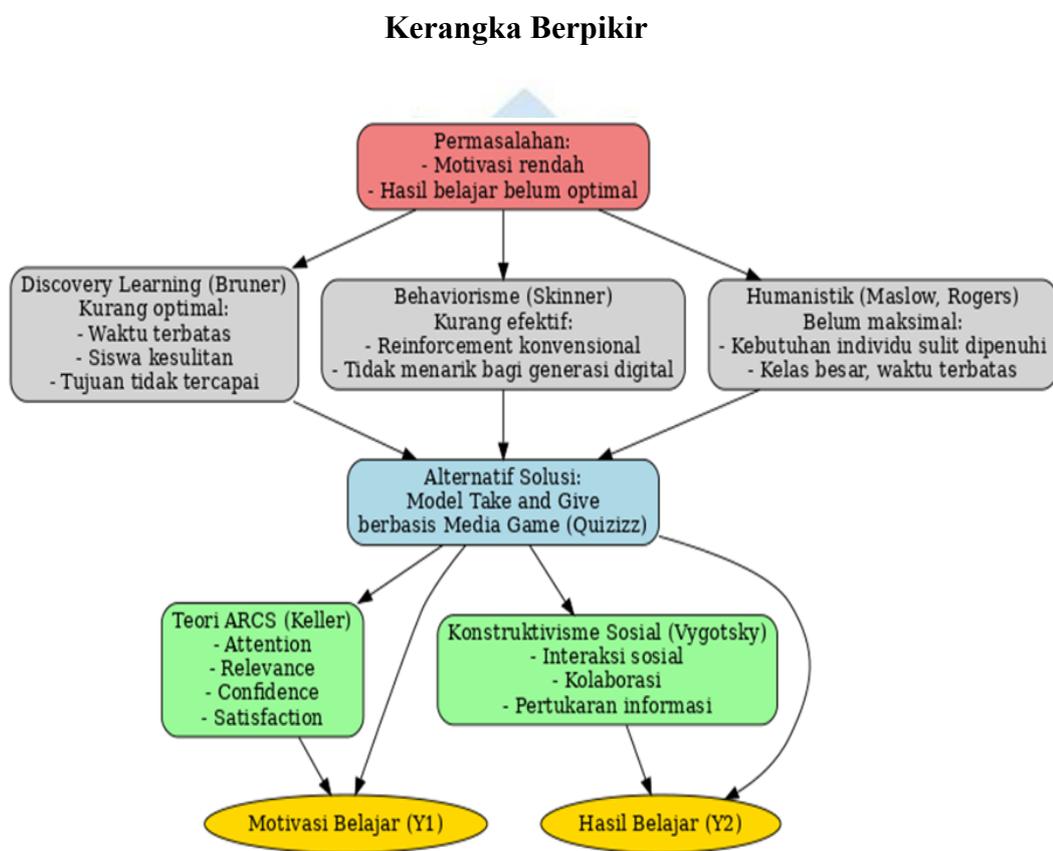
Landasan teoritis yang mendukung alternatif solusi ini adalah:

1. **Teori Motivasi ARCS (Keller, 1987)** → motivasi belajar meningkat ketika siswa mendapatkan perhatian (*attention*), relevansi (*relevance*), kepercayaan diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Media Quizizz mendukung keempat aspek ini.
2. **Teori Konstruktivisme Sosial (Vygotsky, 1978)** → pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial. Model *Take and Give* sesuai dengan teori ini karena mengharuskan siswa untuk bertukar informasi, berdiskusi, dan membangun pemahaman bersama.

Berdasarkan analisis permasalahan, keterbatasan teori pembelajaran yang selama ini digunakan, serta dukungan dari teori-teori motivasi dan hasil belajar, maka penelitian ini memiliki harapan yang jelas. Penerapan model *Take and Give* berbasis media game Quizizz diyakini mampu menjadi alternatif yang lebih efektif dalam konteks SMPN 2 Banjarsari. Melalui aktivitas saling bertukar informasi, siswa terdorong untuk aktif, berinteraksi, dan mengonstruksi pengetahuan bersama, sementara integrasi Quizizz dengan fitur kompetitif dan umpan balik instan memberikan stimulus yang kuat untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan meningkatnya motivasi (Y1), siswa akan lebih fokus, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan

berdampak positif pada capaian kognitif (Y2) mereka. Pada akhirnya, model ini tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar secara terpisah, melainkan juga berpengaruh secara simultan, di mana peningkatan motivasi menjadi faktor pendorong utama dalam tercapainya hasil belajar yang lebih optimal.

Dengan demikian, dapat dirumuskan alur kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Dari arti katanya, hipotesis berasal dari dua penggalan kata, “*hypo*” yang artinya “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”. Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisnya disesuaikan dengan ejaan bahasa

Indonesia menjadi hipotesa dan berkembang menjadi hipotesis yang merupakan suatu jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.³³

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel. Diantaranya adalah model *Take and Give* berbasis media game sebagai variabel X, motivasi belajar variabel Y₁, hasil belajar siswa variabel Y₂. Adapun hipotesis yang diajukan untuk menjawab permasalahan penelitian sementara adalah sebagai berikut:

Hipotesis :

- H₁ : Terdapat pengaruh variabel model *Take and Give* berbasis media game terhadap variabel motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Banjarsari
- H₂ : Terdapat pengaruh variabel model *Take and Give* berbasis media game terhadap variabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Banjarsari
- H₃ : Terdapat pengaruh secara bersama-sama variabel model *Take and Give* berbasis media game terhadap variabel motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Banjarsari

G. Kajian Penelitian Terdahulu

Dari hasil penelusuran penulis didapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian. Di antara penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1. Artikel yang ditulis oleh Nur Cahya, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, judul penelitian, "Pengaruh Model *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas IV 108 Inpres Tonasa Kabupaten Takalar", yang diterbitkan dalam *Jurnal PUJIA: Unismuh Makassar*. Desain penelitiannya adalah penelitian eksperimen berbentuk eksperimental semu menggunakan *One Group Pretest dan Postests Design*. Hasil penelitiannya disimpulkan bahwa setelah

³³ Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok: Rajawali Perss, 2020), 124.

penerapan model pembelajaran *Take and Give* hasil belajar siswa meningkat dilihat dari postests dibandingkan sebelum diterapkan model pembelajaran *Take and Give* karena dengan penerapan model pembelajaran *Take and Give* materi pelajaran akan mudah diserap atau dipahami murid sehingga hasil belajar murid mengalami peningkatan.

2. Artikel yang ditulis oleh Nur Shahira, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang berjudul: “Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* untuk meningkatkan Kemampuan Kerjasama Siswa pada Mata Pelajaran Tematik”, yang diterbitkan dalam *Jurnal JEALT: e-Journal UIN Suska*. Desain penelitiannya penelitian tindakan kelas, hasil penelitiannya memaparkan bahwa penerapan model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa. Hal ini dapat dilihat sebelum tindakan kemampuan kerja sama siswa hanya 56,11% atau kategori kurang baik. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I kemampuan kerja sama siswa meningkat menjadi 72,5% atau kategori cukup baik. Sedangkan pada Siklus II terjadi peningkatan menjadi 85,27% atau kategori Baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa pada Pelajaran Tematik kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Muara Uwai Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar.
3. Artikel yang ditulis oleh Nuraisah Jan Sabela, Universitas Jambi, judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* Berbasis Media Video untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Muatan IPS Kelas V Sekolah Dasar”, yang diterbitkan dalam *Jurnal On Education: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbasis media video pada muatan IPS mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan mengalami peningkatan

motivasi dengan memperhatikan tiap indikator motivasi dalam belajarnya dapat terlihat pada setiap siklus pertemuan.

4. Artikel yang ditulis oleh Intan Nur Sulistyono Rini, Rissa Prima Kurniawati, Elly's Mersina Mursidik. Universitas PGRI Madiun. Judul penelitian "Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Terhadap Kemampuan HOTS Siswa SD", yang diterbitkan dalam *Jurnal Senassdara: Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora*. Desain penelitian kuantitatif dengan metode *True Eksperimental Design* dengan *Posttest-Only Control Design*. Hasil penelitian ini adalah model *Take And Give* berpengaruh terhadap kemampuan HOTS Siswa SD.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang di sajikan di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini. Adapun persamaannya yaitu sama-sama membahas variabel model *Take and Give*, dan variabel motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Kemudian perbedaannya adalah selain dari tempat penelitian, belum ada juga penelitian yang secara sekaligus atau bersama-sama membahas variabel bebas model *Take and Give* berbasis media game dan kedua variabel terikat yaitu peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat dengan menggunakan metode penelitian *kuasi eksperimen* dengan pendekatan kuantitatif.

Penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda dengan mengkaji secara bersamaan pengaruh model *Take and Give* berbasis media game Quizizz terhadap motivasi belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP. Kebaruan penelitian terletak pada kombinasi metode pembelajaran kolaboratif *Take and Give* yang berfokus pada interaksi dan pertukaran informasi antar siswa, dengan penggunaan media evaluasi berbasis game digital Quizizz yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan, semangat kompetisi, dan kenyamanan belajar siswa.

Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menguji efektivitas *Take and Give* atau media game secara terpisah, penelitian ini

mengintegrasikan keduanya dalam satu kerangka kajian untuk mengukur pengaruhnya secara langsung maupun simultan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Pendekatan ini memanfaatkan kekuatan metode *Take and Give* dalam membangun kolaborasi dan komunikasi, sekaligus mengoptimalkan potensi media game Quizizz untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan.

