

ABSTRAK

Nurfani Raihan, NIM 1212020194, 2025: Pengaruh Penerapan Model *Game Based Learning Jeopardy* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian *Quasi Experiment* terhadap Siswa Kelas XI SMAN 24 Kota Bandung).

Berdasarkan hasil pendahuluan penelitian ditemukan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih rendah. Kondisi ini ditandai dengan kurangnya perhatian, rendahnya keaktifan bertanya maupun menjawab, serta kecenderungan siswa bersikap pasif dan tidak antusias. Faktor lingkungan, peran guru, dan karakteristik siswa turut memengaruhi, sementara pembelajaran yang monoton dengan model ceramah dan tanya jawab membuat siswa cepat jenuh sehingga minat belajar tidak berkembang secara optimal.

Tujuan penelitian yakni: 1) Mendeskripsikan penerapan model *game-based learning Jeopardy* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung; 2) Mengetahui minat belajar siswa setelah penerapan model *game-based learning Jeopardy* dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti; 3) Mengetahui pengaruh penerapan model *game-based learning Jeopardy* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa model pembelajaran *game-based learning Jeopardy* diasumsikan sebagai model yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah penerapan model *game-based learning Jeopardy* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAN 24 Kota Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* desain *non-equivalent control group*. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, uji N-Gain, serta uji *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penerapan model *game-based learning Jeopardy* terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penerapan model *game-based learning Jeopardy* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memperoleh skor rata-rata 4,53 dengan kategori sangat baik, menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran yang optimal; 2) Minat belajar siswa setelah penerapan model *game-based learning Jeopardy* berada pada kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata 80,65, menunjukkan antusiasme, partisipasi, dan perhatian yang meningkat sehingga model ini efektif sebagai alternatif strategi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti; 3) Model *game-based learning Jeopardy* berpengaruh sedang terhadap minat belajar siswa dengan N-Gain 0,55, diperkuat hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol ($p=0,009$).