

ABSTRAK

Alifa Fatihah Azzahra, 1222020021, 2026: Aktivitas Siswa Mengikuti Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media Baamboozle Hubungannya dengan Hasil Belajar Kognitif Mereka pada Materi Asuransi Syariah (Penelitian pada Siswa kelas X-3 SMAN 21 Bandung).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan observasi yang dilakukan di kelas X-3 SMAN 21 Bandung, diperoleh bahwa guru PAI dan Budi Pekerti telah menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media baamboozle dalam proses pembelajaran dengan tingkat aktivitas siswa yang cukup tinggi. Akan tetapi, fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media baamboozle, 2) Hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah, 3) Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media baamboozle hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor yang berhubungan dengan pencapaian hasil belajar kognitif. Semakin tinggi aktivitas siswa selama proses pembelajaran, semakin besar peluang tercapainya hasil belajar kognitif yang optimal. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis yang diajukan adalah diduga terdapat hubungan antara aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media baamboozle dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi. Sumber data penelitian adalah siswa kelas X-3 SMAN 21 Bandung sebanyak 42 siswa. Tempat dan waktu penelitian di SMAN 21 Bandung pada tanggal 05 Juni 2026. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, observasi, wawancara dan studi dokumen. Analisis data dilakukan dengan pendekatan logika untuk data kualitatif, dan pendekatan statistika untuk data kuantitatif dengan menempuh analisis parsial dan korelasional

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa: 1) Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media baamboozle termasuk dalam kualifikasi aktif dengan nilai rata-rata sebesar 4,05 yang berada pada interval 3,40–4,19. 2) Hasil belajar kognitif siswa pada materi asuransi syariah termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 80 yang berada pada interval 61–80. 3) Hubungan aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media baamboozle dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah berada pada kategori sedang, dengan nilai korelasi sebesar 0,685 yang berada pada interval 0,40–0,70. Hasil uji hipotesis yaitu $5,950 > 1,684$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat hubungan antara variabel X dengan variabel Y. Adapun pengaruh variabel X terhadap variabel Y sebesar 46,92% dan sisanya 53,08% dipengaruhi oleh faktor lain.