

ABSTRAK

Muhammad Tegar Suhardi, NIM 1212020168. *Penerapan Model Game Based Learning Berbantu Game Sambung Kalimat pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Mekar Arum Cileunyi, Kabupaten Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Mekar Arum Cileunyi. Gejala yang muncul antara lain keterlibatan siswa yang cenderung pasif selama pembelajaran serta adanya hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut diduga berkaitan dengan dominannya metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru sehingga kurang mendorong minat dan semangat siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan model *Game Based Learning* dengan bantuan *game* sambung kalimat sebagai strategi pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara aktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Game Based Learning* berbantu *game* sambung kalimat pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan model tersebut, serta menganalisis pengaruh penerapan model terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Eksperimental yaitu *Posttest Only Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 375 siswa, sedangkan sampel terdiri atas dua kelas, yaitu kelas XI IPA 1 sebagai kelompok kontrol dan kelas XI IPA 2 sebagai kelompok eksperimen, dengan total 52 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Data motivasi belajar diperoleh melalui angket skala Likert, sedangkan keterlaksanaan pembelajaran diamati melalui lembar observasi. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), perhitungan N-Gain, serta uji *independent sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantu *game* sambung kalimat terlaksana dengan sangat baik dengan kategori “sangat baik”, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata skor 80,65, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori tinggi dengan rata-rata skor 75. Selain itu, peningkatan motivasi belajar berdasarkan N-Gain pada kelas eksperimen (0,55) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (0,31). Hasil uji *independent sample t-test* juga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* berbantu *game* sambung kalimat berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan demikian, model *Game Based Learning* berbantu *game* sambung kalimat dapat digunakan sebagai alternatif strategi untuk menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.