

ABSTRAK

Ryanissa Putri Titandiawati (1222020266), 2026. Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media *Collaborative Worksheet* Pengaruhnya terhadap Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI (Penelitian *Quasi Experiment* di Kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi).

Penelitian ini didasari oleh hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa di SMA Karya Budi Cileunyi sebagian siswa masih pasif dalam pembelajaran PAI sehingga berdampak pada belum optimalnya hasil belajar. Oleh karena itu, diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis media *Collaborative Worksheet* untuk meningkatkan keaktifan siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* dalam pembelajaran PAI; (2) Perbedaan keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* diasumsikan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan permainan dan kerja sama kelompok.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group*. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Data observasi dianalisis secara manual melalui perhitungan skor, persentase, kategori, dan perbandingan keaktifan, data angket dianalisis menggunakan SPSS versi 25 melalui statistik deskriptif, uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene's Test*), dan uji hipotesis (*Independent Sample T-Test*), sedangkan tes sebagai pendukung dianalisis menggunakan SPSS versi 25 melalui statistik deskriptif, dan N-Gain.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* dalam mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Karya Budi Cileunyi terlaksana dengan persentase keterlaksanaan sebesar 100%. Keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen memperoleh persentase angket sebesar 80,4%, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,65%, serta didukung hasil observasi sebesar 82,14% pada kelas eksperimen dan 61,90% pada kelas kontrol. Hasil uji *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,009 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbasis *Collaborative Worksheet* memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.