ABSTRAK

Hoerotunnisa. 2249020060. 2026 Pengaruh Model Pembelajaran *Digital Game-Based Learning* dan *Problem-Based Learning* Terhadap Peningkatan Motivasi serta Capaian Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Studi Kuasi Eksperimen di SDN Ibu Dewi 1 Cianjur.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar dan capaian kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Ibu Dewi 1 Cianjur hal ini disebbakan oleh dominasi pembelajaran konvensional dan belum optimalnya penerapan model pembelajaran inovatif. Dari pengamatan selama proses belajar mengajar, sekitar 65% siswa kelas tinggi (V dan VI) menunjukkan perilaku pasif, seperti kehilangan fokus, sering mengobrol dengan rekan sejawat, hingga menunjukkan gejala kejenuhan saat materi PAI yang bersifat teoritis dipaparkan. Kondisi ini berimplikasi langsung pada capaian kognitif mereka; dokumen nilai Penilaian Harian (PH) menunjukkan bahwa 42% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) pengaruh model pembelajaran *Digital Game-Based Learning* terhadap motivasi belajar dan capaian kognitif siswa (2) pengaruh model pembelajaran *Problem-Based Learning* terhadap motivasi belajar dan capaian kognitif siswa dan (3) perbedaan pengaruh kedua model pembelajaran tersebut terhadap motivasi belajar dan capaian kognitif siswa di SDN Ibu Dewi 1 Cianjur.

Penelitian ini berlandaskan konsep *Digital Game-Based Learning* dari Prensky yang menekankan pembelajaran melalui permainan digital yang interaktif, menantang, dan memberikan umpan balik; konsep *Problem-Based Learning* dari Barrows yang menempatkan masalah sebagai pemicu pembelajaran melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah dalam perspektif konstruktivisme; *Self-Determination Theory* dari Deci dan Ryan yang menjelaskan motivasi melalui pemenuhan kebutuhan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan; serta Revisi Taksonomi Bloom dari Anderson dan Krathwohl yang mengukur capaian kognitif melalui kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kerangka teoretis tersebut mendasari asumsi bahwa pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik dapat meningkatkan motivasi sekaligus capaian kognitif siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen (*quasi experimental research*) menggunakan desain *pretest-posttest nonequivalent control group design*. Penelitian melibatkan tiga kelompok, yaitu kelas kontrol, kelas eksperimen *Digital Game-Based Learning*, dan kelas eksperimen *Problem-Based Learning*, masing-masing berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 25 melalui uji prasyarat, regresi linier berganda, uji t, uji F, dan uji komparatif.

Hasil penelitian menunjukkan H0 ditolak dan Ha atau H1 diterima (1) Pengaruh model pembelajaran *Digital Game-Based Learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar serta meningkatkan capaian kognitif siswa (2) Model pembelajaran *Problem-Based Learning* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar serta meningkatkan capaian kognitif siswa; dan (3) Terdapat perbedaan pengaruh antara kedua model, di mana *Digital Game-Based Learning* menghasilkan rata-rata nilai *posttest* 86,03 (meningkat 7,93 poin), lebih tinggi dibandingkan *Problem-Based Learning* dengan rata-rata nilai *posttest* 83,77 (meningkat 7,64 poin) maupun kelas kontrol dengan rata-rata nilai *posttest* 82,10 (meningkat 5,23 poin). Secara simultan, kedua model berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dengan kontribusi sebesar 84,9%. Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima yaitu model pembelajaran *Digital Game-Based Learning* (DGBL) dan *Problem-Based Learning* (PBL) baik secara parsial maupun simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar serta capaian kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Ibu Dewi 1 Cianjur.

ABSTRACT

Hoerotunnisa. 2249020060. 2026 . *The Influence of Digital Game-Based Learning and Problem-Based Learning Models on Enhancing Student Motivation and Cognitive Achievement in Islamic Religious Education: A Quasi-Experimental Study at SDN Ibu Dewi 1 Cianjur*

This research was motivated by the low level of students' learning motivation and cognitive achievement in Islamic Religious Education (PAI) at SDN Ibu Dewi 1 Cianjur. This condition was caused by the dominance of conventional learning and the suboptimal implementation of innovative learning models. Observations during the teaching and learning process showed that approximately 65% of upper-grade students (grades V and VI) demonstrated passive behaviors, such as losing focus, frequently talking with peers, and experiencing boredom when theoretical PAI materials were presented. This condition had a direct impact on their cognitive achievement, as the daily assessment records showed that 42% of students had not achieved the Learning Objective Attainment Criteria (KKTP).

This study aimed to analyze: (1) the effect of the Digital Game-Based Learning (DGBL) model on students' learning motivation and cognitive achievement; (2) the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model on students' learning motivation and cognitive achievement; and (3) the difference in the effects of the two learning models on students' learning motivation and cognitive achievement at SDN Ibu Dewi 1 Cianjur.

This research was based on Prensky's concept of Digital Game-Based Learning, which emphasizes learning through interactive and challenging digital games that provide feedback; Barrows' concept of Problem-Based Learning, which positions problems as triggers for learning through investigation and problem-solving from a constructivist perspective; Deci and Ryan's Self-Determination Theory, which explains motivation through the fulfillment of the needs for autonomy, competence, and relatedness; and Anderson and Krathwohl's Revised Bloom's Taxonomy, which measures cognitive achievement through the abilities to remember, understand, apply, analyze, evaluate, and create. These theoretical frameworks support the assumption that interactive, contextual, and student-centered learning can improve students' motivation and cognitive achievement.

This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a pretest-posttest nonequivalent control group design. The research involved three groups: a control group, a DGBL experimental group, and a PBL experimental group, with 30 students in each group. Data were collected through a learning motivation questionnaire and learning achievement tests and were analyzed using SPSS version 25 through prerequisite tests, multiple linear regression, t-tests, F-tests, and comparative analysis.

The results showed that the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a/H_1) was accepted. First, the Digital Game-Based Learning model had a positive and significant effect on students' learning motivation and cognitive achievement. Second, the Problem-Based Learning model also had a positive and significant effect on students' learning motivation and cognitive achievement. Third, there was a difference in the effects of the two learning models. The DGBL group obtained a mean posttest score of 86.03, representing an increase of 7.93 points, which was higher than the PBL group, with a mean posttest score of 83.77 and an increase of 7.64 points, and the control group, with a mean posttest score of 82.10 and an increase of 5.23 points. Simultaneously, DGBL and PBL had a significant effect on learning motivation, with a contribution of 84.9%. Therefore, the proposed hypotheses were accepted, indicating that Digital Game-Based Learning and Problem-Based Learning, both partially and simultaneously, had positive and significant effects on improving students' learning motivation and cognitive achievement in Islamic Religious Education at SDN Ibu Dewi 1 Cianjur.

ملخص البخ

٢٤٩٠٢٠٠٦٠.٢٠٢٦ .خيرة النساء

أثر نماذج التعلم القائم على الألعاب الرقمية والتعلم القائم على المشكلات في تعزيز الدافعية والتحصيل المعرفي للطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية: دراسة شبه تجريبية بمدرسة إيبو ديوي 1 الابتدائية الحكومية بتشانجور

في المدرسة (PAI) ينطلق هذا البحث من انخفاض مستوى دافعية التعلم والتحصيل المعرفي لدى الطلاب في مادة التربية الإسلامية الابتدائية الحكومية الأولى «إيبو ديوي» في تشيانجور. ويرجع هذا الوضع إلى هيمنة أساليب التعلم التقليدية وعدم التطبيق الأمثل لنماذج التعلم المبتكرة. وقد أظهرت الملاحظات أثناء عملية التعليم والتعلم أن نحو 65% من طلاب الصفوف العليا، أي الصفين الخامس والسادس، أظهروا سلوكيات سلبية، مثل فقدان التركيز، وكثرة الحديث مع الزملاء، والشعور بالملل عند عرض المواد النظرية %في مادة التربية الإسلامية. وقد أثّر هذا الوضع بصورة مباشرة في تحصيلهم المعرفي، حيث أظهرت سجلات التقييمات اليومية أن 42 ويهدف هذا البحث إلى تحليل: (1) تأثير نموذج التعلم القائم على الألعاب .(KKTP) من الطلاب لم يحققوا معايير تحقيق أهداف التعلم في دافعية التعلم والتحصيل المعرفي لدى الطلاب؛ (2) تأثير نموذج التعلم القائم على حل (Digital Game-Based Learning) الرقمية في دافعية التعلم والتحصيل المعرفي لدى الطلاب؛ و(3) الفرق في تأثير النموذجين في دافعية (Problem-Based Learning) المشكلات .التعلم والتحصيل المعرفي لدى الطلاب في المدرسة الابتدائية الحكومية الأولى «إيبو ديوي» في تشيانجور

الذي يؤكد التعلم من خلال الألعاب الرقمية ،(Prensky) استند هذا البحث إلى مفهوم التعلم القائم على الألعاب الرقمية عند برينسكي الذي يجعل ،(Barrows) التفاعلية والمليئة بالتحديات والتي تقدم تغذية راجعة؛ ومفهوم التعلم القائم على حل المشكلات عند باروز Deci) المشكلة منطلقًا للتعلم من خلال الاستقصاء وحل المشكلات في إطار المنظور البنائي؛ ونظرية التحديد الذاتي عند ديسي وريان التي تفسر الدافعية من خلال إشباع حاجات الاستقلالية والكفاءة والارتباط بالآخرين؛ بالإضافة إلى تصنيف بلوم المنقح ،(and Ryan الذي يقيس التحصيل المعرفي من خلال قدرات التذكر والفهم والتطبيق ،(Anderson and Krathwohl) عند أندرسون وكراثوول والتحليل والتقويم والإبداع. وتدعم هذه الأطر النظرية افتراض أن التعلم التفاعلي والسياقي والمتمركز حول الطالب يمكن أن يسهم في .تحسين دافعية الطلاب وتحصيلهم المعرفي

باستخدام تصميم الاختبار القبلي والبعدي (Quasi-Experimental Research) استخدم هذا البحث المنهج الكمي بأسلوب شبه تجريبي وشمل البحث ثلاث مجموعات، وهي .(Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design) للمجموعات غير المتكافئة والمجموعة التجريبية ،(DGBL) المجموعة الضابطة، والمجموعة التجريبية التي استخدمت نموذج التعلم القائم على الألعاب الرقمية بواقع 30 طالبًا في كل مجموعة. وجُمعت البيانات من خلال استبانة ،(PBL) التي استخدمت نموذج التعلم القائم على حل المشكلات ،الإصدار 25 من خلال اختبارات الشروط الأساسية SPSS دافعية التعلم واختبارات التحصيل الدراسي، ثم حُللت باستخدام برنامج .والتحليل المقارن ،(F) واختبار ،(t) والانحدار الخطي المتعدد، واختبار

أولًا، أظهر نموذج التعلم القائم على الألعاب الرقمية .(H_a/H_1) وقبول الفرضية البديلة (H_0) أظهرت النتائج رفض الفرضية الصفرية تأثيرًا إيجابيًا ودالًا إحصائيًا في دافعية التعلم والتحصيل المعرفي لدى الطلاب. ثانيًا، أظهر نموذج التعلم القائم على حل المشكلات أيضًا تأثيرًا إيجابيًا ودالًا إحصائيًا في دافعية التعلم والتحصيل المعرفي لدى الطلاب. ثالثًا، وُجد فرق في تأثير النموذجين، حيث حققت مجموعة التعلم القائم على الألعاب الرقمية متوسط درجة الاختبار البعدي بلغ 86.03، بزيادة قدرها 7.93 نقاط، وهو أعلى من مجموعة التعلم القائم على حل المشكلات التي بلغ متوسطها 83.77، بزيادة قدرها 7.64 نقاط، ومن المجموعة الضابطة التي بلغ متوسطها 82.10، بزيادة قدرها 5.23 نقاط. كما أظهرت النتائج أن نموذجي التعلم القائم على الألعاب الرقمية والتعلم القائم على حل المشكلات معًا كان لهما تأثير دال إحصائيًا في دافعية التعلم، بنسبة مساهمة بلغت 84.9%. وبناءً على ذلك، تم قبول الفرضيات ،المقترحة، مما يدل على أن نموذجي التعلم القائم على الألعاب الرقمية والتعلم القائم على حل المشكلات، سواء بصورة جزئية أو متزامنة لهما تأثير إيجابي ودال إحصائيًا في تحسين دافعية التعلم والتحصيل المعرفي لدى الطلاب في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الابتدائية .الحكومية الأولى «إيبو ديوي» في تشيانجور