ABSTRAK

Muhamad Irpan (1222020169), 2026. Pengaruh Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbasis Aplikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. (Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas IX MTs Miftahul Falah).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IX MTs Miftahul Falah.Kondisi ini di sebbkan oleh metote yang kurang tepat Maka, untuk mengatasi permasalahan tersebut digunakan alternatif yaitu model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Gimkit.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1)penerapan Model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Gimkit; (2) mengetahui hasil belajar kognitif siswa dengan diterapkan model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Gimkit; (3) mengetahui pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran SKI di kelas IX MTs Miftahul Falah.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa hasil belajar kognitif siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan model pembelajaran yang sesuai. Model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Gimkit dipandang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui permainan edukatif. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka hipotesis yang diajukan adalah Pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* Berbasis Aplikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan *desain Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 24 siswa kelas kontrol dan 27 siswa kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji Mann-Whitney, uji Wilcoxon, dan uji N-Gain.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh simpulan bahwa: (1) penerapan model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Gimkit berjalan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Hasil ketercapaian kegiatan pembelajaran aktivitas guru dan siswa tergolong dalam kategori "Sangat Baik" karena berada dalam rentang nilai 85 hingga 100; (2) hasil belajar kognitif siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan,rata-rata nilai pre-test sebesar 66,33 meningkat menjadi 77,59 pada post-test.; (3) Pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* Berbasis Aplikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa berdasarkan hasil N-Gain, pada pertemuan pertama sebesar 0,2922 atau 29%, termasuk kategori rendah. Pada pertemuan kedua, memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,3840 atau 38% dengan kategori sedang.