

ABSTRAK

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Metode *Game Based Learning* (GBL) Terhadap Mata Pelajaran Sirah Kelas V C Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024

Oleh: Mutia Armida Dewi

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu inovasi pembelajaran yaitu menggunakan metode *game based learning* dengan permainan Teka Teki Silang, permainan ini mampu menghadirkan suasana yang meriah dan menyenangkan di dalam kelas. menggunakan permainan teka teki silang pembelajaran menjadi lebih semangat, menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Sirah peserta didik kelas V C Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Putri dengan penerapan metode *game based learning* menggunakan media permainan Teka Teki Silang.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adapun data diperoleh dari wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Objek penelitian kelas V C Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta yang berjumlah 20 peserta didik. Penelitian ini mengaplikasikan tiga tahapan yaitu pra-siklus, siklus 1, dan siklus II. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan angket. Data yang diperoleh dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil observasi, paparan data dan penyimpulan.

Hasil observasi penerapan metode *game based learning*, pada siklus 1 mencapai 62,5% dan meningkat pada siklus II yaitu mencapai 85,416%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang ditunjukkan dengan besarnya rata-rata persentase dalam angket motivasi belajar peserta didik, yakni secara keseluruhan pada pra-siklus mempunyai persentase 67,6875%, siklus 1 mulai meningkat 77,375%, dan bertambah meningkat pada siklus II sebesar 82,4%. Penelitian mengaplikasikan metode *game based learning* dengan menggunakan media permainan Teka Teki Silang ini membuktikan bahwa adanya peningkatan pada motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Motivasi Belajar, Metode *Game Based Learning*, Permainan Teka Teki Silang.

ABSTRACT

***Efforts To Increase Student Learning Motivation By Applying The Game Based Learning (GBL) To Sirah Class V C Salafiyah Ula Islamic Center Bin Putri
Yogyakarta Academic Year 2023/2024***

By: Mutia Armida Dewi

Learning media is a tool used to assist the teaching and learning process in achieving learning objectives. One of the learning innovations is using the game-based learning method with Crossword games, this game is able to present a festive and fun atmosphere in the classroom. Using crossword puzzle games becomes more enthusiastic, fun and makes students not bored in following learning. This research was conducted with the aim of increasing the motivation to learn Sirah students of class V C Salafiyah Ula Islamic Center Bin Putri by applying the game-based learning method using Crossword game media.

This research is a Classroom Action Research (PTK) while data is obtained from interviews, observations, questionnaires and documentation. The object of research class V C Salafiyah Ula Islamic Center Bin Baz Putri which amounted to 20 students. This study applies three stages, namely pre-cycle, cycle I, and cycle II. Data collection in this study used observation and questionnaires. The data obtained are analyzed by describing the results of observations, data exposure and conclusions.

The results of observations on the application of the game-based learning method, in cycle I reached 62,5% and increased in cycle II which reached 85,416%. The results showed that there was an increase in student learning motivation as indicated by the average percentage in the student learning motivation questionnaire, namely overall in the pre-cycle had a percentage of 67,6875%, cycle I began to increase by 77,375%, and increased in cycle II by 82,4%. Research applying the game-based learning method using Crossword game media proves that there is an increase in student learning motivation.

Keywords: Learning Motivation, Game Based Learning Method, Crossword Game.