

ABSTRAK

Fima Hintari, NPM : 20190200032. *Studi Eksperimen Efektivitas Penerapan Metode Game Based Learning Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel Tahun Pelajaran 2022/2023*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smarungga. Boyolali, Jawa Tengah. Pembimbing (1) Sutikyanto, S.Ag., M.Hum. Pembimbing (2) Mujiyanto, M.Pd.

Kata Kunci : Metode *Game Based Learning*, Keaktifan Belajar, metode pembelajaran

Latar belakang penelitian ini didasari adanya permasalahan saat proses pembelajaran yaitu perlunya inovasi media pembelajaran yang menarik serta siswa yang cenderung pasif ketika pembelajaran pendidikan agama Buddha. Tujuan penelitian mendeskripsikan efektivitas *game based learning* terhadap keaktifan belajar siswa beragama Buddha kelas X di SMK Pembangunan Ampel. Metode *game based learning* merupakan pengembangan permainan edukasi agar siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen kuantitatif. Desain penelitian memakai metode *true-experimental* dengan jenis *posttest only control design* dengan dua kelompok. Kelompok 1 mendapat *treatment* menggunakan metode *game based learning* dan kelompok 2 diberikan perlakuan dengan model *konvensional*. Penelitian dilakukan di SMK Pembangunan Ampel pada siswa beragama Buddha kelas X yang berjumlah 7 siswa. Uji hipotesis menerapkan uji hipotesis non-parametrik yaitu uji *Chi-Square*, uji *Mann-Whitney*, uji median, dan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Hasil penelitian adalah terdapat efektivitas *game based learning* terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha kelas X di SMK Pembangunan Ampel. Hasil uji hipotesis membuktikan pengujian *posttest* pada uji hipotesis statistik uji *Chi Square* memperoleh nilai signifikansi $0,982 > 0,05$, uji *Mann Whitney* memperoleh nilai sig. $0,032 < 0,05$, uji median memperoleh nilai probabilitas $0,043 < 0,05$, dan uji *Kolmogorov-Smirnov* memperoleh nilai signifikansi $0,065 > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan metode *game based learning* efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas X pada mata pelajaran pendidikan Agama Buddha di SMK Pembangunan Ampel tahun pelajaran 2022/2023.