

## ABSTRAK

**Sumartono, 2024.** *Pengaruh Media Pembelajaran Games Based-Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN1 Enrekang.* Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Oleh Dr Muhammad Nawir dan Nasir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Pembelajaran *Game-Based Learning* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas X di SMAN 1 Enrekang. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian adalah Pre-eksperimen. dengan desain penelitian yang digunakan untuk adalah hasil belajar ranah kognitif adalah *One Group Pretest Posttest Design*, berupa rancangan yang menggunakan satu kelompok tunggal atau tidak ada kontrol. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Lokasi penelitian dilakukan di SMAN 1 Enrekang terletak di Pasaran Kecamatan Anggeraja Kabupaten Enrekang Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X IPS SMAN 1 Enrekang sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu sampel kelas X IPS yang terdiri dari 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar tes dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh Pada kelas eksperimen *Pre test* terdapat 7 siswa (23,3%) yang mencapai nilai kategori cukup, dan terdapat 14 siswa (46,6%) yang mendapatkan nilai kategori rendah, dan 8 siswa (23,3%) yang mencapai nilai kategori tinggi dalam kelas eksperimen *Pre test*, serta terdapat 1 siswa (3,3%) yang berhasil mencapai nilai kategori sangat tinggi. Sedangkan setelah melakukan pemberlakuan berupa penerapan media pembelajaran *Game based-learning* maka nilai Pada kelas eksperimen *Post test* terdapat 4 siswa (13,3%) yang mencapai nilai kategori cukup, dan terdapat 3 siswa (10%) yang mendapatkan nilai kategori rendah, dan 15 siswa (50%) yang mencapai nilai kategori tinggi dalam kelas eksperimen *Post test*, serta terdapat 8 siswa (26,6%) yang berhasil mencapai nilai kategori sangat tinggi. Prolehan hasil uji t dengan perolehan hasil 8,897 dengan signifikansi 0,000. Jadi dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *game-based learning* di kelas X IPS pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

**Kata kunci:** *Hasil Belajar, Game Based-Learning, Pendidikan Agama Islam*