

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAMES BASED LEARNING* TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH BOARDING SCHOOL PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Tiara Ayu Kurnianingtyas¹,

¹Mahasiswa Prodi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta
(17614010@students.uii.ac.id)

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar ranah pengetahuan dan sikap serta minat belajar antara penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dan model pembelajaran konvensional pada materi larutan penyangga. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan *Quasi Experimental Design* yaitu *Posttest-Only Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI MIPA SMA Muhammadiyah Boarding School tahun pelajaran 2019/2020 dengan menggunakan 2 kelas sebanyak 51 peserta didik sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes tertulis untuk variabel prestasi belajar ranah pengetahuan serta metode non tes angket untuk variabel prestasi belajar ranah sikap dan variabel minat belajar. Teknik analisis data menggunakan uji statistika non parametrik tipe *Mann-Whitney* untuk data prestasi belajar ranah pengetahuan serta uji statistika parametrik tipe *Independent Sample T-Test* untuk data prestasi belajar ranah sikap dan data minat belajar. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Game Based Learning* dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar ranah pengetahuan pada materi larutan penyangga kelas XI SMA Muhammadiyah Boarding School tahun pelajaran 2019/2020, 2) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Game Based Learning* dengan model pembelajaran konvensional terhadap prestasi belajar ranah sikap pada materi larutan penyangga kelas XI SMA Muhammadiyah Boarding School tahun pelajaran 2019/2020, 3) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran *Game Based Learning* dengan model pembelajaran konvensional terhadap minat belajar pada materi larutan penyangga kelas XI SMA Muhammadiyah Boarding School tahun pelajaran 2019/2020.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Prestasi Belajar, Minat Belajar, Larutan Penyangga