

## ABSTRAK

**Nurun Nadhirah, 1212020197, 2025.** Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* Berbantu Media *Blooket* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung, sebagaimana terlihat dari hasil observasi awal yang menunjukkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji: (1) Penerapan pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMAN 24 kota Bandung, (2) Perbedaan minat belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* pada mata pelajaran PAI-BP, (3) Pengaruh pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung.

Teori pendekatan *Game Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Salah satu bentuk nyata dari penerapan GBL adalah *blooket*, sebuah platform digital interaktif yang menyuguhkan kegiatan belajar melalui format kuis, kartu flash, dan tantangan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian quasi experiment pada desain *non-equivalent control group*, Sampel dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yaitu: Observasi, Angket dan Dokumentasi. Teknik analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Penerapan pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* terlaksana dengan sangat baik dan mengalami peningkatan dari pertemuan pertama dengan skor 80% ke pertemuan kedua dengan skor 92,5%, (2) Perbedaan minat belajar pada kelas eksperimen dengan rata-rata sebesar 89,94 yang termasuk kategori “sangat tinggi” dan kelas kontrol dengan rata-rata 74,38 yang termasuk kategori “tinggi”, dan (3) Pengaruh pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* terhadap peningkatan minat belajar siswa sebesar  $0,000 < 0,05$ , menunjukkan bahwa hipotesis diterima. Serta Uji N-Gain kelas eksperimen memperoleh skor 0,70 yang tergolong dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,14 yang termasuk dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat pengaruh pada penerapan pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung.