

## ABSTRAK

**Ghina Khoirunnisa, 1212020094, 2025.** *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (Penelitian Quasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung).*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung. Rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning*. Apakah media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa atau tidak?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis GBL dalam pembelajaran PAI-BP materi Perkembangan Ilmu Pengetahuan pada Masa Bani Umayyah di Andalusia, 2) Peningkatan minat belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan media pembelajaran *Wordwall* berbasis GBL, serta 3) Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis GBL.

Teori yang digunakan mengacu pada minat belajar yang indikatornya yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis data observasi, uji validitas, uji reliabilitas, analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji wilcoxon, uji mann whitney, dan uji n-gain.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penerapan media pembelajaran *Wordwall* berjalan dengan sangat baik, yang keterlaksanaannya mencapai 93,75%. 2) Peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis GBL memiliki pengaruh yang signifikan, dengan nilai N-Gain di kelas eksperimen (75,86%) yang berada dalam kategori tinggi, sementara di kelas kontrol (37,54%) dengan kategori sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan hipotesis diterima. 3) Faktor pendukungnya yaitu fasilitas memadai, antusiasme siswa, dan bimbingan guru. Adapun faktor penghambatnya yaitu keterbatasan kuota, dinamika pembagian kelompok, dan pengkondisian peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Game Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas VII SMP Mekar Arum Kabupaten Bandung.