

ABSTRAK

Agna Yunia Ningrum (1222020010), 2026. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Game Edukasi *Zep Quiz* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII MTs Darul Amira Ciamis).

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas VII MTs Darul Amira Ciamis pada mata pelajaran Akidah Akhlak, yang ditandai kurangnya partisipasi dan keterlibatan aktif siswa, rendahnya konsentrasi, serta kebiasaan mengantuk dan mengobrol saat pembelajaran. Kondisi tersebut diduga akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat sehingga pembelajaran bersifat satu arah dan monoton. Oleh karena itu, penulis menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* yang diduga efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: (1) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. (2) Minat belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran *Problem Based learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* pada mata pelajaran Akidah Akhlak. (3) Pengaruh penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dan game edukasi *Zep Quiz* diduga mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif yang mendorong minat belajar siswa. Maka, Hipotesis yang diajukan yaitu diduga terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantu *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs Darul Amira Kabupaten Ciamis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, angket, wawancara dan studi dokumen. Analisis data menggunakan penalaran logika untuk data kualitatif dan statistika untuk data kuantitatif yang mencakup statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *Effect Size*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* terlaksana dengan sangat baik sesuai dengan sintaks yang digunakan, hal ini terbukti dari rata-rata hasil observasi aktivitas guru dan siswa sebesar 96,67%. (2) Minat belajar siswa kelas eksperimen menunjukkan skor rata-rata 81,15 (tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai skor rata-rata 67,05 (cukup). (3) Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu game edukasi *Zep Quiz* terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan nilai uji *cohens'd* sebesar 1,489 dan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$.