

ABSTRAK

Sofiah Khaerani Yumna. 1172020221. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media Word Wall Game (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII-A di SMP Al-Falah Dago Kota Bandung).*

Penelitian tindakan kelas ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa pada saat pembelajaran pendidikan agama Islam. Karena efek dari Pandemi Corona (Covid-19), pembelajaran daring diterapkan di sekolah agar pembelajaran tetap berjalan. Jadi, guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Maka, dibutuhkan media pembelajaran yang memadai untuk digunakan selama pandemi, salah satunya adalah *word wall game*.

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) mengetahui motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media *word wall game* pada pembelajaran PAI di SMP Al-falah kelas VII-A, (2) mengetahui proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media *word wall game* di SMP Al-falah kelas VII-A, dan (3) mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *word wall game* pada pembelajaran PAI di SMP Al-falah kelas VII-A.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai November 2022 pada semester ganjil di SMP A-Falah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun metode yang digunakan adalah metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan dua siklus yang terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) motivasi belajar siswa sebelum menggunakan *word wall game* cenderung rendah dengan perolehan pada angket sebesar 32,6% (rendah). (2) Proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media *word wall game* telah terlaksana dengan sangat baik, hal ini dapat diamati dari hasil observasi kegiatan belajar mengajar (KBM) pada setiap siklusnya dengan pelaksanaan pembelajaran PAI yang lebih baik dan interaktif. Pada siklus I diperoleh persentase 87,5% dengan kategori “sangat baik”, dan diakhiri pada siklus II dengan perolehan persentase 92,75% dengan kategori “sangat baik”. Walaupun interpretasi persentase rata - ratanya sama, terjadi peningkatan rata-rata persentase sebesar 5%. (3) Adapun motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *word wall game* mengalami peningkatan. Hal ini dinyatakan dengan perolehan persentase rata-rata pada angket sebesar 80% yang diinterpretasikan dengan kategori “tinggi”. Selain itu, Terdapat kenaikan rasio dari perolehan rata-rata persentase pada siklus I dan siklus II sebesar 15,75%. Maka, dapat disimpulkan bahwa media *word wall game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-A dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Motivasi Belajar Siswa, *Word Wall Game*, Penelitian Tindakan Kelas