

ABSTRAK

Nawalin Najiah. 1202020117. 2024. “Penggunaan Model Game-Based Learning dan Media Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI” (Penelitian pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Cileunyi Kabupaten Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Rendahnya kemampuan pemahaman siswa disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu penerapan model pembelajaran yang kurang efektif dan keterlibatan siswa yang kurang. Kemampuan pemahaman siswa dapat ditingkatkan dengan memperbaiki model pembelajaran. Banyak model pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan, peneliti menerapkan model Game-Based Learning dan media Wordwall.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui (1) mengetahui penerapan model pembelajaran Game-Based Learning dan media Wordwall untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (2) mengetahui realitas pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sesudah menggunakan model Game-Based Learning dan media Wordwall. Dengan menggunakan model Game-Based Learning dan media Wordwall yang menggabungkan antara pendidikan dengan permainan, dapat menumbuhkan semangat dalam kegiatan belajar, meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi belajar, dan mengurangi rasa bosan saat pembelajaran.

Di era digital saat ini, teknologi telah memungkinkan adopsi model pembelajaran yang inovatif seperti e-learning, pembelajaran berbasis game (game-based learning), simulasi, dan pembelajaran berbasis AI (kecerdasan buatan). Ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa, tetapi juga memungkinkan pengajar untuk menyajikan materi dengan cara yang lebih variatif dan efektif.

Metode penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen dengan desain Non-Equivalent Control Group Desain. Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII-K sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah siswa 30 orang, dan kelas VIII-J sebagai kelompok kontrol dengan jumlah siswa 30 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran Game-Based Learning dan media Wordwall meningkat secara signifikan terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam meningkat dengan rata-rata tes awal 58,67 menjadi rata-rata tes akhir 87,33 pada kelas eksperimen. Meskipun kedua kelompok menunjukkan peningkatan, kelompok yang menerima pembelajaran dengan model Game-Based Learning dan media Wordwall cenderung menunjukkan peningkatan yang lebih baik.

Kata kunci: Game-Based Learning, Wordwall, Pemahaman siswa