

ABSTRAK

Diani Lestari, Judul Skripsi “Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Wordwall* Dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Pernapasan”. Penyusunan Skripsi ini dibawah bimbingan Dr. Lia Yulisma, S.Pd., M.Si., sebagai pembimbing I dan Yoyon Sutresna, Drs., M.Kes., sebagai pembimbing II.

Penelitian ini didasarkan pada kemampuan analisis siswa yang masih rendah. Kemampuan analisis siswa salah satunya dipengaruhi oleh kurang optimalnya pemanfaatan model pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk mampu menerapkan model pembelajaran yang efektif dengan memanfaatkan media digital, sehingga guru harus mampu merancang pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dan efektivitas model *Game Based Learning* berbantuan media aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan analisis kelas XI pada materi Sistem Pernapasan. Waktu penelitian pada bulan April 2026. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Rancah. Sampel yang digunakan adalah kelas F-3 sebagai kelas eksperimen dan kelas F-4 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimental design*. Instrumen yang digunakan berupa soal uraian dengan jumlah 6 butir soal. Data yang diperoleh diolah secara statistik menggunakan uji normalitas, uji hipotesis dengan Wilcoxon dan uji efektivitas (*Effect Size*). Hasil penelitian menunjukkan model *Game Based Learning* berbantuan media aplikasi *Wordwall* berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa kelas XI pada materi Sistem Pernapasan. Berdasarkan uji hipotesis bahwa $W_{hitung} < W_{daftar}$ yaitu $0 < 136,33$ dan uji efektivitas (*Effect Size*) yaitu 0,53 dengan kriteria sedang.

Kata kunci: *Game Based Learning*, Analisis, *Wordwall*