

ABSTRAK

Siti Ainulhuda Mardiyah, 1212020239, 2025. Penerapan Metode *Timeline* Berbantu Media *Board Game* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII-A di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung)

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung. Berdasarkan studi pendahuluan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran SKI, diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) masih tergolong rendah. Kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode *timeline* berbantu media *board game* pada mata pelajaran SKI di kelas VII-A MTs Kifayatul Achyar. (2) Mengetahui motivasi belajar siswa sesudah menggunakan metode *timeline* berbantu media *board game* pada mata pelajaran SKI di kelas VII-A MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.

Motivasi belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh penerapan metode dan media pembelajaran. Metode *timeline* dipilih karena mampu membantu siswa memahami materi sejarah secara runtut dan kronologis, sedangkan media *board game* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Metode *timeline* berbantu media *board game* diasumsikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dari aspek intrinsik maupun ekstrinsik.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan analisis kuantitatif menggunakan pendekatan statistik. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen menerapkan metode *timeline* berbantu media *board game*, sementara kelas kontrol menggunakan metode ceramah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Penerapan metode *timeline* berbantu media *board game* terlaksana dengan sangat baik, berdasarkan pada hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dengan skor rata-rata 87,5%. (2) Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan berada pada kategori sangat tinggi dengan nilai rata-rata motivasi belajar sebesar 85,46. Peningkatan motivasi belajar di kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,39 dengan kategori "Sedang" berdasarkan perhitungan uji N-Gain. Dan berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji *t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, metode *timeline* berbantu *board game* dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.