

ABSTRAK

Skripsi ini ditulis oleh Fauzan Izzudin Ishmat NIM. 1212020083 berjudul “Penggunaan Media *Board Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung)”

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak pada siswa kelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung. Hal ini teridentifikasi melalui hasil observasi awal yang menunjukkan kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk menjawab persoalan tersebut dan mengeksplorasi sejauh mana pengaruh media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti memilih untuk menggunakan media *Board Game* sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama, yaitu: (1) untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran akidah akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung dengan menggunakan media *Board Game*; (2) untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Board Game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung; dan (3) untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Board Game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung.

Media belajar *Board Game* merupakan salah satu bentuk media edukatif yang mulai dikembangkan secara serius oleh Eric Zimmerman dan Katie Salen pada awal tahun 2004. Keduanya dikenal sebagai tokoh berpengaruh dalam bidang *game-based learning* yang menggagas konsep pembelajaran melalui permainan papan strategis. Pendekatan ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik, menumbuhkan kreativitas, serta meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, khususnya pada desain *posttest-only quasi-experimental*. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, penyebaran angket (kuesioner), serta dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang diterapkan mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan statistik non-parametrik sebagai pendekatan analisis inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penggunaan media *Board Game* berjalan dengan sangat baik, dengan peningkatan pelaksanaan dari pertemuan pertama yang memperoleh skor 90% menjadi 96% pada pertemuan kedua; (2) tingkat motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen menggunakan skala likert menunjukkan rata-rata skor sebesar 3.56 yang termasuk dalam kategori “tinggi”, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata skor 2.98 yang berada dalam kategori “rendah”; dan (3) hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Board Game* terhadap motivasi belajar siswa kelas X MA Ar-Rosyidiyah dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.