

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan pondasi dalam kehidupan manusia, melalui pendidikan manusia dapat menciptakan berbagai macam perubahan kehidupan sesuai dengan perubahan zaman. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana serta kegiatan pembelajaran, di mana peserta didik didorong untuk aktif mengembangkan potensinya. Tujuan dari proses ini adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, membentuk kepribadian, meningkatkan kecerdasan, memiliki akhlak mulia, serta menguasai keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri maupun dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan ideal adalah pendidikan yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran upaya membangun sumber daya manusia yang jauh lebih bijak (Sagala et al., 2024). Model pendidikan seperti inilah yang seharusnya diimplementasikan, agar kualitas para peserta didik menjadi semakin unggul pada semua aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal tersebut dapat tercapai apabila pendidikan memiliki tujuan yang konkrit dalam membangun kualitas pendidikan di Indonesia.

Tujuan dalam pendidikan merupakan hal yang sangat fundamental dalam satuan/instansi pendidikan. Memiliki orientasi tujuan yang jelas dapat menciptakan proses yang baik dan terstruktur bagi para pendidik dan peserta didiknya, karena tanpa tujuan yang jelas akan menimbulkan ketidakpastian terhadap prosesnya (Dedi Lazuardi, 2017). Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 2, yang berlandaskan pada Pancasila dan Pembukaan UUD 1945 alinea keempat, secara jelas menegaskan komitmen bangsa Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pendidikan nasional diarahkan untuk menjamin pemerataan akses pendidikan

di seluruh pelosok negeri, dalam rangka membentuk masyarakat yang cerdas, mandiri, dan mampu bersaing.

Dalam Islam tujuan pendidikan dituangkan pada penggambaran nilai-nilai Islam yang diwujudkan dalam pribadi peserta didik pada akhir dari proses pendidikan. Menurut (Wahid, 2015) tujuan pendidikan Islam terfokus pada pencapaian hasil peserta didik yang berkepribadian Islam, beriman, berakhlak mulia, bertanggung jawab, serta bertakwa pada Tuhan yang maha Esa. Hal ini sesuai dengan yang termaktub dalam firman Allah SWT (QS. Ali-Imran : 3/102).

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ حَقَّ تَقَاتِهِ وَلَا تَمُوتُنَّ إِلَّا وَأَنْتُمْ مُسْلِمُونَ

“Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam” (Kementrian Agama RI, 2015).

Pada realita yang terjadi proses dalam mewujudkan tujuan pendidikan ini tidak luput dengan adanya berbagai macam tantangan yang harus dihadapi oleh guru dan peserta didik.

Tantangan pendidikan saat ini salah satunya ialah penggunaan sistem pendidikan berbasis digital, tidak hanya sebatas penggunaan *hardware* dan *software* saja, tetapi yang menjadi tantangan signifikan adalah perubahan mental serta moral siswa sebagai aspek yang fundamental dalam mengenyam proses pendidikan (Hakim, 2023). Tentunya tantangan ini dapat diatasi apabila para pelaku pendidikan memaksimalkan perannya dalam mencapai tujuan pendidikan yang hakiki.

Peran guru dijelaskan oleh Ahmad Tafsir dalam jurnal yang ditulis (Wardi, 2017) bahwa dalam pandangan Islam, guru atau pendidik adalah individu yang memikul tanggung jawab besar dalam mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara seimbang, mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik, dengan tetap berlandaskan pada nilai-nilai ajaran Islam. Di lingkungan sekolah, peran guru tidak hanya terbatas pada mengajar, tetapi juga mendidik, yaitu membimbing siswa agar tumbuh menjadi pribadi yang

bermanfaat di masa depan. Dalam kegiatan pembelajaran, guru berperan sebagai pembimbing yang harus memahami keunikan kepribadian siswa, baik secara fisik maupun mental, serta mampu menyesuaikan pendekatan dengan tahap perkembangan yang mereka alami. (Nur & Mannuhung, 2022). Tentunya proses tersebut dapat terwujud dengan terciptanya kondisi kelas yang efektif.

Menurut Sudjana dalam (Ketut Sudarma, 2007) mengemukakan syarat kelas yang efektif adalah membutuhkan motivasi belajar, tanggung jawab, keterlibatan, dan umpan balik dari siswa. Motivasi belajar siswa menjadi syarat utama dalam proses pembelajaran di kelas. Mereka perlu memahami serta memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui pembelajaran. Motivasi belajar ini harus memiliki makna bagi siswa dan diarahkan dengan baik oleh sumber belajar. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan berbagai metode, model, atau media pembelajaran yang dirancang secara kreatif untuk meningkatkan intensitas dan konsistensi motivasi belajar siswa.

Menurut Hamzah B. Uno hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2023).

Menurut Sardiman dalam (Nurhalizah, 2020) motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai". Indikator motivasi belajar menurut Sardiman ialah (1) Tekun menghadapi tugas, 2) Ulet menghadapi kesulitan, 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) Lebih senang bekerja mandiri, 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran upaya mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hakikat dari motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswi yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Indikator motivasi belajar menurut Sardiman dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Tekun menghadapi tugas, 2) Ulet menghadapi kesulitan, 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, 4) Lebih senang bekerja mandiri, 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.

Merujuk pada pengertian motivasi belajar yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan kekuatan pendorong yang berasal dari dalam maupun luar diri peserta didik, yang mampu memberikan semangat, dorongan, serta arah dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Oleh karena itu, agar motivasi belajar siswa sesuai dengan pemahaman tersebut dan mampu menghasilkan pencapaian yang optimal, salah satu upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa *Board Game* dalam kegiatan belajar mengajar.

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 (Zimmerman & Salen, 2004).

Media belajar *Board Game* merupakan istilah asing yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan papan terburu-buru, makna dari penggunaan media *Board Game* ialah teknik pembelajaran aktif berbasis media yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pada prosesnya, siswa secara bergiliran atau serentak diminta untuk menuliskan jawaban, ide, atau tanggapan mereka di papan tulis dalam waktu yang ditentukan tentunya dengan menggunakan media produk yang kreatif dan inovatif. Proses ini tidak hanya melibatkan kemampuan berpikir cepat, tetapi juga memacu keberanian siswa untuk berpartisipasi. Dengan suasana yang interaktif dan kompetitif, metode ini mampu memecah kebosanan dan menciptakan dinamika belajar yang lebih hidup (Ningtyas, 2023).

Media *Board Game* bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa siswa karena melibatkan mereka secara langsung dan menghilangkan rasa takut untuk salah. Siswa didorong untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan berbagi pengetahuan dengan teman sekelas. Selain itu, media ini membantu guru dalam mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa secara cepat dan memberikan umpan balik langsung. Dengan mengkombinasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, media ini dapat menjadi salah satu pendekatan yang inovatif dalam pembelajaran.

Kondisi faktual pada kelas X di MA Ar-Rosyidiyah pada saat observasi awal menunjukkan rendahnya tingkat motivasi belajar siswa serta banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung, hal ini dibuktikan dengan berbagai permasalahan yang ditemukan yaitu, partisipasi aktif yang rendah, kurangnya antusiasme, minimnya upaya mandiri dalam belajar, masalah kehadiran. Kondisi ini salah satunya disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, seperti metode ceramah yang dominan, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif. Metode tersebut tidak mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga materi yang disampaikan kurang menarik dan sulit dipahami. Selain itu, rendahnya interaksi antara guru dan siswa serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif membuat suasana kelas monoton dan membosankan. Kondisi ini mengakibatkan kurangnya motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2019) bahwa Penggunaan media *Board Game* menjadi elemen yang penting dalam peningkatan motivasi belajar siswa, karena dapat menarik perhatian siswa terhadap pelajaran, membuat lingkungan belajar yang menyenangkan, serta dapat melibatkan semua siswa secara aktif.

Berdasarkan kondisi yang telah dijelaskan diatas, penulis melakukan penelitian dalam bentuk skripsi, maka judul dari penelitian ini adalah **“Penggunaan Media *Board Game* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”** (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Kelas X Ma Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang penelitian diatas, dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penggunaan media *Board Game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Board Game* pada mata pelajaran akidah akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Board Game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Proses pembelajaran akidah akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung dengan menggunakan media *Board Game*.
2. Tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Board Game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.
3. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *Board Game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dengan adanya penelitian ini dapat memperkaya literatur keilmuan tentang strategi pembelajaran aktif, khususnya metode *Board Game*, dalam konteks pendidikan agama Islam

- b. Dengan adanya penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan metode pembelajaran serupa atau mengkaji metode aktif lainnya.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi Peneliti  
Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan tentang dunia pendidikan dan menjadi referensi bagi penelitian lain yang relevan dengan topik ini.
  - b. Bagi Guru  
Penelitian dengan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif ini berguna sebagai alternatif untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa.
  - c. Bagi Siswa  
Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan melibatkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, memahami materi, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama.
  - d. Bagi Sekolah  
Penelitian ini dapat menjadi masukan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran di sekolah, guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir penelitian ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran *Board Game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini didasarkan pada kebutuhan siswa kelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru Bandung yang menghadapi masalah pada pembelajaran Akidah Akhlak yaitu, kondisi belajar yang monoton tanpa penggunaan media pembelajaran sehingga kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu komponen dalam proses pembelajaran adalah penggunaan media belajar yang menarik, menurut Gagne & Briggs mengutip dari buku media pembelajaran (Kristanto, 2016) bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Alat-alat ini dapat berupa buku, alat perekam suara (*tape recorder*), kaset, video, pemutar video, film, slide atau gambar dalam bingkai, foto, ilustrasi, grafik, televisi, hingga komputer. Secara sederhana, media dapat dipahami sebagai sarana atau komponen dari sumber belajar yang berfungsi menyampaikan konten instruksional. Kehadiran media ini di lingkungan belajar bertujuan untuk membangkitkan minat dan merangsang aktivitas belajar siswa. Dengan menggunakan media yang tepat, proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa secara lebih optimal.. Adapun indikator yang digunakan dalam mengukur penggunaan media pembelajaran dikelas yaitu: relevansi (tujuan pembelajaran), kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan (Sudjana & Rivai, 2011).

Keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung mencapai prestasi yang juga tinggi. Sebaliknya, jika motivasi belajarnya rendah, prestasi belajarnya pun akan rendah. Tingkat motivasi yang tinggi atau rendah memengaruhi seberapa besar usaha atau semangat seseorang dalam melakukan aktivitas, yang pada akhirnya akan memengaruhi hasil yang dicapai. Motivasi belajar adalah kondisi dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan usaha tertentu demi mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut McDonald dalam (Kamsyach & Kompri, 2016) Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh munculnya perasaan (afektif) dan respons untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, motivasi dapat terlihat melalui perubahan energi dalam diri individu, baik yang disadari maupun tidak.

Teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori motivasi belajar Menurut Sardiman, bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan

daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai” (Nurhalizah, 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena media termasuk ke dalam faktor eksternal (ekstrinsik). Selain media pembelajaran, faktor ekstrinsik lainnya yang juga berpengaruh adalah pemberian penghargaan serta lingkungan belajar yang mendukung dan nyaman. Oleh karena itu, jika ingin membangun motivasi belajar yang tinggi pada siswa, penting untuk memperhatikan berbagai faktor yang memengaruhinya, baik dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik). Adapun indikator motivasi belajar menurut Sardiman adalah:

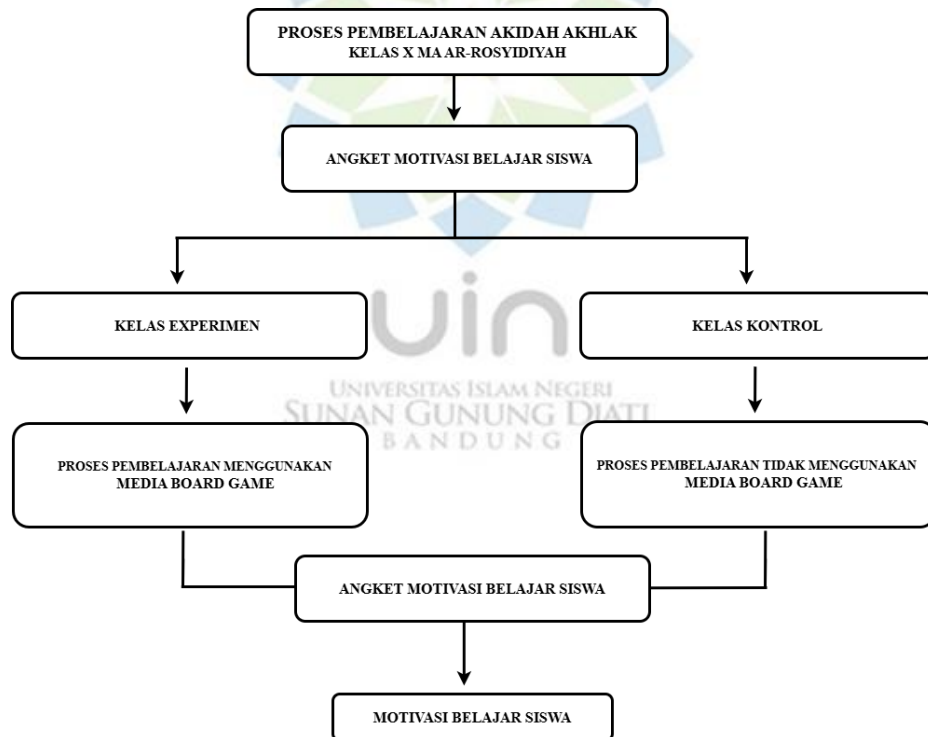
1. Tekun menghadapi tugas
2. Ulet menghadapi kesulitan
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
4. Lebih senang bekerja mandiri
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.

Penggunaan media belajar *Board Game* dapat berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Berdasarkan teori *self-determination theory* mengutip dari (Hamzah, 2020), motivasi dapat ditingkatkan ketika siswa merasa terlibat aktif dalam kegiatan yang mereka lakukan, terutama jika kegiatan tersebut memberikan rasa otonomi, tantangan, dan umpan balik yang positif. *Board Game* sebagai media belajar dapat menyediakan elemen-elemen tersebut, dengan mengajak siswa untuk berpikir secara kritis, memecahkan masalah, serta berkolaborasi dengan teman-temannya, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Selain itu, media belajar *Board Game* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan mengubah proses belajar yang biasanya monoton menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan kompetitif. Hal ini dapat memicu rasa antusiasme dan keinginan untuk terus belajar, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar.

Secara keseluruhan, hubungan antara penggunaan media belajar *Board Game* dan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana media ini menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Aktivitas yang menyenangkan, penuh tantangan, dan memberikan umpan balik langsung dari hasil permainan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dan mengurangi perasaan bosan atau jenuh dalam belajar, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi belajar mereka.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, peneliti mencoba untuk menggunakan media belajar *Board Game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang disajikan dalam bentuk skema/alur penelitian secara umum sebagai berikut:



## F. Hipotesis Penelitian

Dalam berbagai macam literatur, hipotesis didefinisikan oleh para ahli dari berbagai perspektif, tergantung pada pendekatan keilmuannya. Secara umum, hipotesis adalah sebuah pernyataan yang bersifat formal dan sistematis,

yang menggambarkan dugaan adanya hubungan antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Hipotesis menjadi dasar awal dalam penelitian untuk diuji kebenarannya melalui data empiris. (Creswell, 2003). Kemudian dalam hipotesis terdapat beberapa unsur/komponen penting yaitu dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran (Yam & Taufik, 2021). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis adalah suatu pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih yang harus diuji kebenarannya melalui penelitian.

Sebagaimana definisi hipotesis diatas maka peneliti berfokus pada 2 variabel penelitian yaitu penggunaan media *Board Game* (X) motivasi belajar siswa (Y). Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini melalui penggunaan media belajar *Board Game* adalah terdapatnya pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Cibiru, Bandung.

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir diatas, maka dalam penelitian ini ditetapkan hipotesis penelitian sebagai berikut:

**Ha :** Media *Board Game* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukanlah studi yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilaksanakan, antara lain:

1. Skripsi yang disusun oleh Yulia Puspitaningrum pada tahun 2019 (Puspitaningrum, 2019) di Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Accounting *Board Game* (ABG) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi dasar Rekonsiliasi Bank Kelas XI AK 2 SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini menghadirkan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa lebih antusias untuk

mengikuti pembelajaran. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ialah penggunaan media *Board Game* terhadap motivasi belajar siswa dan perbedaannya ialah jenis tingkatan sekolah antara MA dengan SMK.

2. Skripsi yang disusun oleh Zaimla pada tahun 2020 (Zaimla, 2020) dengan judul Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Permainan *Board Game* Dalam Pelajaran Ips Di Kelas Iv Min 2 Aceh Jaya. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Board Game* tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga berdampak positif pada hasil belajar mereka. Suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan membuat siswa lebih antusias untuk terlibat dalam pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal dan hasil belajarnya meningkat. Untuk persamaan dengan penelitian penulis ialah penggunaan media *Board Game* adapun perbedaannya penelitian ini berfokus pada peningkatan prestasi belajar siswa sedangkan penelitian penulis berfokus pada motivasi belajar siswa.
3. Skripsi yang disusun oleh Amanu Najib pada tahun 2018 (Najib, 2018) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini menunjukkan bahwa media *Board Game* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menciptakan suasana yang interaktif dan menyenangkan. Namun, agar manfaatnya lebih maksimal, *Board Game* perlu terus dikembangkan baik dari segi desain, konten, maupun cara penggunaannya, sehingga dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi dan menjawab kebutuhan pembelajaran siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ialah penggunaan media *Board Game*, adapun perbedaannya terletak pada mata pelajarannya.

4. Skripsi yang disusun oleh Dela Tri Wulandari pada tahun 2023 (Tri Wulandari, 2023) dengan judul Pengembangan Media *Board Game* Dalam Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Di Sekolah Dasar. Penelitian ini membuktikan bahwa media *Board Game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Suasana belajar yang ditandai dengan suasana yang aktif dan dinamis. Siswa terlihat antusias bertanya, memberikan pendapat, dan mencari solusi terhadap permasalahan yang diajukan. Diskusi antar siswa berlangsung dengan penuh partisipasi, di mana mereka saling mendengarkan dan menanggapi pendapat teman-temannya. Guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk menggali ide, menganalisis informasi, dan menghubungkan materi dengan situasi nyata.
5. Penelitian yang disusun oleh Septiana Ika Ningtyas pada tahun 2023 (Ningtyas, 2023) bersumber dari jurnal yang diterbitkan oleh jurnal *Research and Development Journal Of Education* dengan judul Penggunaan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *Board Game* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Selama bermain, siswa diajak untuk memecahkan masalah dan menemukan ide-ide baru, sehingga mereka menjadi lebih terampil dalam berpikir *out-of-the-box*. Dengan begitu, pembelajaran menjadi lebih menarik, dan kreativitas siswa berkembang secara optimal. Persamaannya terletak pada penggunaan media *Board Game*, adapun perbedaannya penelitian ini berfokus pada tingkat berpikir kritis siswa sedangkan penelitian penulis berfokus pada motivasi belajar siswa.