

ABSTRAK

Farida Nurhasanah, 1222020078, 2026, Penggunaan Permainan Inovatif Papan Tangga Berbasis Nilai Islami Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung).

Motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Kifayatul Achyar masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan hasil observasi awal, masih ada siswa yang kurang fokus saat pembelajaran berlangsung, kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta mudah merasa bosan karena pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui realitas motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak, mengetahui penerapan permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami dalam pembelajaran Akidah Akhlak, serta mengetahui pengaruh penggunaan permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar.

Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan motivasi belajar. Permainan papan tangga berbasis nilai Islami dikembangkan dengan memadukan unsur permainan, kerja sama kelompok, dan nilai-nilai akhlak Islami sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Berdasarkan kerangka pemikiran tersebut, hipotesis penelitian yang diajukan adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami terhadap motivasi belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar yang terdiri atas tiga kelas, sedangkan sampel penelitian diambil sebanyak dua kelas menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, Independent Sample T-Test, dan uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Setelah diterapkan permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Hasil uji Independent Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 72,38 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 63,39. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,3560 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Kifayatul Achyar.