

ABSTRAK

Silpi Nurlatipah. 1182020231. 2022. Penerapan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan bahwa minat belajar siswa di kelas VII SMP Negeri 3 Cileunyi dapat dikatakan rendah selama pembelajaran tatap muka terbatas yang diberlakukan saat ini. Hal ini dikarenakan akibat dari pembelajaran daring yang telah dilakukan selama kurang lebih dua tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Keterlaksanaan proses pembelajaran PAI-BP dengan menerapkan media *board game* di kelas VII SMP Negeri 3 Cileunyi, 2) Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP dengan menerapkan media *board game* dan media konvensional, dan 3) Perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP dengan menerapkan media *board game* dan media konvensional.

Minat belajar siswa memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran. Sehingga untuk mengatasi hal itu diperlukan upaya agar minat belajar siswa dapat meningkat, salah satunya dengan penerapan media pembelajaran yang menarik yaitu media *board game*. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP dengan menerapkan media *board game* dan media konvensional.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen dengan tipe *nonequivalent control group design*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Cileunyi dengan sampel penelitian 37 orang siswa, 20 siswa di kelas eksperimen dan 17 siswa di kelas kontrol. Data diperoleh dari hasil observasi pada proses pembelajaran dan skor angket yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan media *board game* sebesar 89,5% yang berada dalam rentang nilai 75% - 90% yang termasuk dalam kategori baik. Minat belajar siswa pada kelas VII F yang diterapkan media konvensional menunjukkan 47% dari jumlah keseluruhan siswa menyatakan sangat berminat dengan nilai N-Gain sebesar 0,17 yang berada dalam rentang nilai 0 - 0,30 yang berarti peningkatan rendah. Sedangkan minat belajar siswa pada kelas VII G setelah diterapkannya media *board game* menunjukkan hasil lebih tinggi yaitu sebesar 85% dari jumlah keseluruhan siswa yang menyatakan sangat berminat dengan nilai N-Gain sebesar 0,49 yang berada dalam rentang nilai 0,30 – 0,70 yang berarti peningkatan sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,676 > 1,68957$. Selain itu, nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,001. Jadi, dengan penerapan media *board game* mengalami peningkatan minat belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan penerapan media konvensional serta terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP dengan menerapkan media *board game* dan media konvensional.

Kata kunci: media *board game*, minat belajar siswa, PAI-BP