

ABSTRAK

Erlinda Nursylvia. 2022. *Pemanfaatan Media Education Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pokok Bahasan Hijrah Ke Madinah* (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh studi pendahuluan melalui wawancara dimana proses pembelajaran dalam jaringan (*Daring*) kurang diminati, banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran menggunakan media *Youtube* dan tidak mengerjakan tugas pada *google classroom*. Dampak dari pembelajaran *Daring* dapat dirasakan pada saat PTMT. Penurunan motivasi belajar membuat siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran. Menindak lanjuti persoalan tersebut peneliti memberi solusi terhadap ketidak tertarikannya siswa sehingga ditawarkan media *education game*.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui: 1) Motivasi pembelajaran PAI sebelum menggunakan media *education game*. 2) Pembelajaran dalam menggunakan *education game*. 3) Hasil penggunaan media *education game* pada pelajaran PAI terhadap motivasi belajar siswa.

Peneliti berupaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media *education game* dengan menggunakan teknik-teknik motivasi belajar Uno diantaranya, menggunakan simulasi dan permainan sehingga proses pembelajaran berlangsung menarik dan dapat menimbulkan persaingan sehat antar siswa.

Penelitian ini termasuk ke dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan *mixed method* yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data kualitatif menggunakan wawancara dan dokumentasi dengan teknik analisis data deskriptif, untuk data kuantitatif menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi dengan teknik analisis data menggunakan skala likert dan statistika sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Motivasi pembelajaran PAI pada siswa sebelum penggunaan media *education game* sebesar 48% dengan kategori cukup. 2) Berdasarkan pembelajaran dalam menggunakan media *education game* terdapat hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I rata-rata tindakan pertama dan kedua mendapatkan hasil 39.9 % selanjutnya pada siklus II rata-rata tindakan pertama dan kedua mendapatkan hasil 90 % demikian selisih pada siklus I dan siklus II sebesar 50.1%. 3) Hasil penggunaan media *education game* pada pelajaran PAI terhadap motivasi belajar siswa, diakumulasikan pada saat penerapan media *education game* siklus I dengan nilai rata-rata 74.4% berada dalam kategori Kuat, dengan kriteria interpretasi 61% - 80%. Hal ini mengalami peningkatan pada siklus II dengan hasil 81% berada dalam kategori sangat kuat dengan kriteria interpretasi 81% - 100%.