

ABSTRAK

Moch. Iqbal Misbahudin. “*Pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PAI (Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VI SDN Wargaluyu)*”.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya masalah yaitu berdasarkan studi pendahuluan, diperoleh informasi bahwa siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran dan suasana pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterapkan guru cenderung membosankan. Hal tersebut menarik untuk diteliti.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan: 1) Penggunaan media permainan edukasi pada pembelajaran PAI terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu. 2) Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan edukasi terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu.

Penelitian ini didasarkan pada sebagian siswa yang menganggap bahwa pembelajaran agama adalah pembelajaran yang mudah membosankan yang menyebabkan motivasi belajarnya menurun, ditambah dengan media pembelajaran yang guru terapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa yaitu dengan media permainan edukasi. Permainan Edukasi merupakan suatu permainan yang menggabungkan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut yang berguna untuk menunjang proses belajar-mengajar secara lebih kreatif, dan dengan permainan juga digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan *Nonequivalen Group Design*. Jenis data penelitian yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan logika untuk data kualitatif dan pendekatan statistika untuk data kuantitatif dengan menempuh teknik analisis statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh simpulan bahwa (1) Penggunaan media permainan edukasi pada pembelajaran PAI terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu berjalan dengan baik pada setiap tahapannya. (2) Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan edukasi terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu sebelum diberi perlakuan memiliki rata-rata skor motivasi belajar pada kelas eksperimen 59,17, sedangkan kelas kontrol 54,35. Setelah diberi perlakuan rata-rata skor skala motivasi belajar pada kelas eksperimen 74,96, sedangkan kelas kontrol 62,90. Dari data tersebut dapat dilihat rata-rata skor skala motivasi belajar kelas eksperimen memiliki selisih lebih besar dari pada kelas kontrol, yang berarti H_a diterima dikarenakan terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media permainan edukasi terhadap motivasi belajar siswa.