

**PEMANFAATAN *BOARD GAME* JENIS ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS
IV DI MI DDI TINAMBUNG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene

Oleh:

FAKHRIYYA JASMAN
NIM: 10156120014

JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN

STAIN MAJENE

2024

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah-Nya dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul “Pemanfaatan *Board game* Jenis Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI DDI Tinambung.” Shalawat serta salam senantiasa tetap tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW sebagai pembawa risalah kebenaran dan junjungan umat muslim dimuka bumi ini. Semoga kita semua senantiasa mendapatkan syafaat beliau hingga di akhirat kelak.

Penyusunan skripsi ini berbagai hambatan telah dihadapi oleh peneliti, namun itu tidak menjadi penghalang bagi peneliti karena berkat Allah SWT serta doa restu dari ibu Ibunda tercinta yaitu Khariyati atas cinta dan kasih sayangnya serta dukungan baik material, moril maupun spiritual serta motivasi yang diberikan kepada peneliti selama ini. Teruntuk ayahanda tercintai yaitu Jasman (almarhum), walaupun beliau tidak membantu peneliti secara nyata saat penyusunan tapi beliaulah yang turut serta mengajarkan peneliti untuk terus berjuang dan ikhlas dalam menjalani kehidupan. Terima kasih pula untuk keluarga besar peneliti, teman dan sahabat yang tiada hentinya memberikan dukungan serta doa restunya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr Hj. Wasilah, ST., MT, Ketua Rektor STAIN Majene serta jajarannya yang telah memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di STAIN Majene;
2. Bapak Dr. Muliadi, S.Ag., M.Sos.I., selaku Wakil Ketua I dalam bidang akademik dan kelembagaan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
3. Bapak Dr. H. Suddin Bani, M.Ag., selaku Wakil Ketua II dalam bidang administrasi umum, perencanaan, dan keuangan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene sekaligus sebagai penguji I yang selalu membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini;
4. Bapak Dr. Anwar Sadat, S.Ag., M.Ag., selaku Wakil Ketua III dalam bidang kemahasiswaan dan kerjasama di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
5. Bapak Dr. Hamzah S. Fathani., S.Ag, M.Th.I., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene; Ibu Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed, selaku Sekretaris jurusan Tarbiyah dan Keguruan di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
6. Bapak Darwis S.Si, M.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
7. Bapak Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene;
8. Bapak Kamus, M.Pd., selaku Dosen PA peneliti yang sudah sangat banyak memberikan support, bantuan pemikiran dan arahan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini;
9. Ibu Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed, selaku pembimbing I yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;

10. Ibu Zuhdiah, M.Pd. selaku pembimbing II yang juga telah memberikan pengarahannya dan bimbingan dari penyusunan proposal sampai akhir penulisan skripsi;
11. Bapak Muhammad Idris Hasanuddin M.Pd.I. selaku penguji I atas pengajaran ilmu yang tiada henti dan bimbingan selama berlangsungnya penyelesaian skripsi ini serta telah banyak memberikan masukan, saran, dan solusi dalam perbaikan dan penyempurnaan hingga skripsi selesai;
12. Bapak Taclidul Chair Fahrudin, M.Pd. selaku penguji II atas pengajaran ilmu yang tiada henti dan bimbingan selama berlangsungnya penyelesaian skripsi ini, khususnya tentang penulisan karya tulis yang baik sesuai ketentuan kampus;
13. Para Dosen dan staf pengelola STAIN Majene khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam atas segala ilmu yang telah diberikan dan pelayanan para staf baik dibidang akademik maupun jurusan;
14. Kepala Madrasah, para guru dan peserta didik MI DDI Tinambung yang telah menerima dan membantu peneliti untuk mendapatkan data penelitian;
15. Seluruh teman-teman seperjuangan mahasiswa STAIN Majene, khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam I, serta seluruh pihak yang tidak sempat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	viii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	viii
KATA PENGANTAR	iviii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Rumusan masalah.....	8
C. Hipotesis	8
D. Defenisi operasional dan ruang lingkup pembahasan	9
E. Kajian pustaka	10
TINJAUAN TEORETIS	15
A. Media pembelajaran	15
B. Board game.....	16
C. Motivasi belajar	28
BAB III	38
METODOLOGI PENELITIAN.....	38
A. Jenis Dan Lokasi Penelitian.....	38
B. Pendekatan Penelitian.....	39
C. Populasi dan Sampel.....	40
1. Populasi	40
D. Metode Pengumpulan Data	40
E. Prosedur Penelitian	41
F. Instrumen Penelitian	42
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar	43
G. Validitas dan realibilitas instrumen	45_Toc178582726
H. Teknik pengolahan dan analisis data	50

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan	92
BAB V.....	98
PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Pre-Experimental design dengan one group <i>pretest-posttest</i> design	38
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar	43
Tabel 3. Hasil pengujian validitas instrument penelitian (angket motivasi belajar).....	47
Tabel 4. Hasil pengujian reliabilitas instrumen angket motivasi belajar	49
Tabel 5. Interval.....	51
Tabel 6. Motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan <i>board</i> <i>game</i> jenis ular tangga	54
Tabel 7. Motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan <i>board</i> <i>game</i> jenis ular tangga disetiap indikator	55
Tabel 8. Saya menyelesaikan tugas secara tuntas	57
Tabel 9. Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru	57
Tabel 10. Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari.....	58
Tabel 11. Saya tekun dalam belajar.....	58
Tabel 12. Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami	59
Tabel 13. Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal.....	59
Tabel 14. Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.....	60
Tabel 15. Saya senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.....	60
Tabel 16. Saya bercita-cita menjadi orang sukses.....	61
Tabel 17. Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar	

yang baik.....	62
Tabel 18. Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan.....	62
Tabel 19. Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru.....	63
Tabel 20. Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar.....	63
Tabel 21. Saya senang belajar Akidah Akhlak.....	64
Tabel 22. Guru mengajak siswa bermain sambil belajar.....	64
Tabel 23. Saya merasa nyaman belajar dikelas.....	65
Tabel 24. Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas.....	65
Tabel 25. Hasil <i>pretests</i> nilai rata-rata setiap item pernyataan penyebaran angket motivasi belajar peserta didik.....	66
Tabel 26. Motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan <i>board game</i> jenis ular tangga.....	69
Tabel 27 Motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan <i>board game</i> jenis ular tangga disetiap indikator.....	70
Tabel 28. Saya menyelesaikan tugas secara tuntas.....	72
Tabel 29. Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru.....	72
Tabel 30. Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari.....	73
Tabel 31. Saya tekun dalam belajar.....	73
Tabel 32. Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami.....	74
Tabel 33. Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal.....	74
Tabel 34. Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.....	75
Tabel 35. Saya senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.....	76

Tabel 36. Saya bercita-cita menjadi orang sukses.....	76
Tabel 37. Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik.....	77
Tabel 38. Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan.....	77
Tabel 39. Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru.....	78
Tabel 40. Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar.....	78
Tabel 41. Saya senang belajar Akidah Akhlak.....	79
Tabel 42. Guru mengajak siswa bermain sambil belajar.....	79
Tabel 43. Saya merasa nyaman belajar dikelas.....	80
Tabel 44. Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas.....	80
Tabel 45. Hasil <i>posttest</i> nilai rata-rata setiap item pernyataan penyebaran angket motivasi belajar peserta didik.....	81
Tabel 46. Perbandingan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemanfaatan <i>board game</i> jenis ular tangga.....	84
Tabel 47. Perbandingan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemanfaatan <i>board game</i> jenis ular tangga disetiap indikator.....	85
Tabel 48. Perbandingan hasil uji <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> nilai rata-rata setiap item pernyataan penyebaran angket motivasi belajar peserta didik.....	88
Tabel 49. <i>Tests of Normality</i>	91
Tabel 50. <i>Paired Samples Test</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Catur.....	19
Gambar 2. Puerto Rico.....	20
Gambar 3. Ular Tangga.....	20
Gambar 4. Monopoly.....	21
Gambar 5. Trival Pursuit.....	21
Gambar 6. Scrabble.....	21
Gambar 7. Media Pembelajaran <i>Board game</i> Jenis Ular Tangga.....	22
Gambar 8. Kartu.....	22
Gambar 9. Kartu Tantangan.....	22
Gambar 10. Pion.....	22
Gambar 11. Diagram indikator persentase motivasi belajar peserta didik.....	55
Gambar 12. Diagram indikator persentase motivasi belajar peserta didik.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	
Lampiran 3 Surat Izin penelitian.....	
Lampiran 4 Surat selesai penelitian.....	
Lampiran 5 hasil turniting.....	
Lampiran 2 Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	
Lampiran 3 RPP Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV MI DDI Tinambung.....	
Lampiran 4 Daftar Hadir Peserta Didik Kelas IV MI DDI Tinambung.....	
Lampiran 5 Tabulasi Data Hasil Angket <i>Pretest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	
Lampiran 6 Tabulasi Data Hasil Angket <i>Posttest</i> Motivasi Belajar Peserta Didik.....	
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	

ABSTRAK

NAMA : FAKHRIYYA JASMAN
NIM : 10156120014
PRODI : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JUDUL : PEMANFAATAN *BOARD GAME* JENIS ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS IV DI MI DDI TINAMBUNG

Skripsi ini membahas tentang pemanfaatan *board game* jenis ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MI DDI Tinambung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung, (2) tingkat motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan *board game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung, (3) peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pemanfaatan *board game* pada mata pelajaran aqidah akhlak di MI DDI Tinambung.

Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu *pre-experimental designs* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV MI DDI Tinambung dengan jumlah populasi 14 peserta didik dan sampel penelitian juga seluruh peserta didik kelas IV MI DDI Tinambung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel, karena jumlah populasi kurang dari 100. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan teknik analisis data, yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji normalitas serta uji t-test (*paired samples test*).

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan; (1) Tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga memiliki nilai rata-rata sebesar 2,6 dan termasuk dalam kategori rendah; (2) Tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga memiliki nilai rata-rata sebesar 3,7 dan termasuk dalam kategori tinggi.; dan (3) pemanfaatan *board game* jenis ular tangga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan hasil uji *paired samples test* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 kurang dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya yang penting untuk melangsungkan kehidupan, karena pendidikan adalah alat yang membuat pikiran manusia terbuka untuk bertahan hidup di lingkungan sosial dengan maksud agar dapat dihargai dan diterima oleh masyarakat.¹ Bahkan, dalam Al-qur'an juga memosisikan manusia yang memiliki ilmu akan di tinggikan derajatnya di dunia dan akhirat, seperti dalam Q.s Al-Mujadalah/58:11 menyebutkan :

وَإِذَا قِيلَ اٰنۡشُرُوۡا فَاۡنۡشُرُوۡا يٰۤرَفِيعُ ۗ اَللّٰهُ الَّذِيۡنَ ءَاٰمَنُوۡا مِنْكُمۡ وَالَّذِيۡنَ اٰوۡتُوۡا ۗ اَلۡعِلۡمَ دَرَجٰتٍ ۚ وَاللّٰهُ بِمَا تَعۡمَلُوۡنَ خَبِيۡرٌ

Battuanna :

*“Anna mua’ dipa’uangngio: “pikke’de’o mie’, jari pikke’de’mau’o, napominasai puang allah taala tongang na mappamatinggi (mappamaraya) to matappa’ di sesemu anna to di bei paissangan sisaapa onro. Anna puang allah taala masarro paissang di anu iya mupogau”.*²

Terjemahan :

“Dan apabila dikatakan: “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang

¹Hamdi supriadi, “Peranan Pendidikan dalam Pengembangan Diri terhadap Tantangan Era Globalisasi”, *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang* 3, No. 2 (April 2016), h. 92.

²Muh Idham Khalid Bodi, *Korong Mala’bi Al-qur’an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia* (Makassar : Balitbang Agama Makassar, 2019), h. 1016.

yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”³

Ayat di atas menjelaskan bahwa orang yang beriman dan memiliki ilmu pengetahuan akan ditinggikan derajatnya oleh Allah Swt. Derajat yang dimaksud, yaitu tentang kedudukan dan kemuliaan yang di dapatkan di dunia bahkan di mata allah swt sehingga diberikan balasan pahala di akhirat kelak. Dan hanya allah swt yang lebih mengetahui tentang bagaimana bentuk dan esensi orang yang berilmu.⁴ Oleh karena itu, sebagai manusia untuk membuat kehidupan manusia lebih terarah dan menghindarkan diri dari kesengsaraan, maka dibutuhkan sistem pendidikan yang berkualitas.

Sistem pendidikan yang berkualitas adalah sistem pendidikan yang mengenalkan peserta didik tentang bagaimana cara menumbuhkan dan mengembangkan semangat kebersamaan dalam menuntut ilmu dan menguasai ilmu akademik, mengenal nilai-nilai ajaran agama dan berinteraksi dengan masyarakat.⁵ Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyatakan bahwa : “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

³Kementerian Agama RI, *Ar-Rahim Al-qur'an dan Terjemahan* (Bandung: Mikraj Khazanah Ilmu, 2014), h. 543.

⁴Purmansyah Ariadi, Ruliwati dan Antoni, “Urgensi Kenyamanan Belajar dan Mengajar dalam Islam Serta Kaitannya dengan Al-qur'an Surat Al-Mudallah Ayat 11”, *Jurnal AT-TAHFIZH* 2, No. 2 (Januari-Juni 2021), h. 81.

⁵Zaenal Aripin, “Pendidikan Berkualitas”, (*Radar Bekasi* : <https://radarbekasi.id/2021/02/21/pendidikan-berkualitas/?amp=1>), diakses tanggal 21 Februari 2021.

kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilannya yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.⁶

Tentunya, dalam hal ini dibutuhkan seorang guru yang profesional. Guru profesional adalah orang yang mahir dan mampu membimbing dan mengembangkan peserta didik, baik dari segi intelektual, spiritual maupun emosional.⁷ Guru yang profesional dituntut untuk melaksanakan tugas dengan tanggung jawab sebagai guru kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan sesuai dengan yang diharapkan.⁸ Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang efektif, efisien dan menyenangkan di dalam kelas sehingga membuat siswa mampu mengingat dan memahami materi yang diberikan oleh guru.

Tujuan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik jika guru mengetahui bagaimana mengatur atau merancang pembelajaran dengan teratur dan seksama. Mengatur kegiatan pembelajaran adalah hal yang paling utama dilakukan sebelum melaksanakan proses belajar mengajar.⁹ Salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran yang dipergunakan untuk menyampaikan materi oleh guru kepada peserta didik saat proses belajar mengajar.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan maksud agar peserta didik tertarik dan memiliki minat dalam memahami materi, sehingga dapat tercipta motivasi saat proses

⁶Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1

⁷Muhlison, “Guru Profesional (Sebuah Karakteristik Guru Ideal dalam Pendidikan Islam)”, *Jurnal Darul Ilmi* 02, No. 02 (Juli 2014), h.49.

⁸Abdul Hamid, “ Guru Profesional”, *Jurnal Al-Falah* XVII, No. 32 (2017), h.275.

⁹Suprpto Manurung, “Merancang Kegiatan Pembelajaran”, (*Pendidikan Matematika Universitas HKBP Nomensen*), h. 1.

pembelajaran.¹⁰ Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat memberikan keringanan dan kemudahan bagi guru dalam memberikan materi. Peserta didik juga lebih gampang memahami materi yang dijelaskan oleh guru dan membuat mereka menjadi termotivasi dalam belajar.¹¹ Semakin semangat peserta didik dalam pembelajaran, maka semakin mudah juga mereka dalam memahami materi.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah media permainan papan atau *board game* yang bertujuan untuk membuat siswa lebih tertarik dan mudah memahami materi yang diberikan.¹² *Board game* adalah permainan yang menggunakan suatu peraturan dan komponen-komponen seperti pion atau bidak yang dapat digerakkan diatas sebuah papan khusus.¹³ *Board game* juga merupakan media yang baik untuk menyampaikan informasi dan mengajarkan kerja sama karena tidak dapat dimainkan sendiri, melainkan dimainkan dua atau lebih pemain.

Penggunaan *board game* dalam pembelajaran, berarti guru menggabungkan antara metode permainan dan media pembelajaran. Adanya unsur permainan dalam pembelajaran, tentunya akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, agar mereka merasa senang dan tidak mudah bosan.

¹⁰Yolanda Febrita Dan Maria Ulfa, “ Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Prosiding Dpnp Unindra*, (Jakarta timur:2019), h. 184.

¹¹Habib Alwi Jamalulel, “Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Mathla’ul Anwar Kab. Hulu Sungai Utara”, (*Program Studi Pendidikan Agama Islam*), h. 52.

¹²Danang Wahyu Widiyono dkk, “Pengembangan *Board games* Punakawan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan”, *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan Dan Konseling Islam* 4, No. 1 (2021), h. 30.

¹³Stanley Tirtouotomo, “Perancangan Media *Board game* untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk”, *Jurnal Desain Komunikasi Adiwarna* (2015), h. 2.

Motivasi belajar merupakan sebagai kekuatan seseorang untuk meningkatkan rasa keinginan dalam melakukan aktivitas. Baik keinginan yang berasal dari dalam diri individu (motivasi *intrinsik*) maupun dari luar individu (motivasi *ekstrinsik*).¹⁴ Dengan kata lain, motivasi belajar adalah suatu dorongan atau tenaga penggerak yang berasal dari dalam diri sendiri atau dari luar untuk melaksanakan kegiatan belajar sehingga menimbulkan perubahan. Karena, jika peserta didik tidak mempunyai niat atau motivasi untuk belajar, maka mereka akan kesulitan memahami atau mencerna materi yang di pelajari selama proses pembelajaran.¹⁵

Cara logis untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar adalah dengan menghubungkan antara pengalaman belajar dengan motivasi peserta didik. Guru sebagai orang yang mengajar peserta didik sangat berkepentingan dalam masalah ini. Maka dari itu, sebagai seorang tenaga kependidikan, guru harus selalu berupaya memberikan motivasi kepada peserta didik agar mereka bersemangat, tekun dan fokus dalam menghadapi tugas-tugas akademik.

Keberhasilan belajarpun akan tercapai jika ada kemaun atau dorongan dari diri peserta didik untuk belajar, karena ada tidaknya motivasi sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Untuk itu, menggunakan media pembelajaran *board game* dalam pendidikan sangat bermanfaat untuk menyampaikan pesan, sebab jika peserta didik termotivasi otomatis mereka juga sudah pasti terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Abdul Zikrillah dan Ana Humardhiana menyebutkan dalam jurnalnya bahwa, perancangan media pembelajaran berupa *board game* memiliki tujuan

¹⁴Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal* 5, No. 2 (2017), h. 178.

¹⁵Ali Mustofa, “Pentingnya Motivasi Belajar untuk Siswa”, (Radar Kudus:<https://radarkudus.jawapos.com/pendidikan/691640906/pentingnya-motivasi-belajar-untuk-siswa>), diakses tanggal 12 Agustus 2021

untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran. Selain itu dapat menjadi alternatif metode belajar di kelas bagi guru-guru sehingga memberikan nuansa baru yang lebih menyenangkan. Hal ini terbukti dari antusiasme siswa/siswa SD Negeri Ippor Bojong I yang menyatakan bahwa mereka senang, seru, dan asyik ketika bermain *board game*.¹⁶

Penelitian dengan pemanfaatan *board game* juga pernah dilakukan oleh Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi, yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *board game zathura mathematics* dapat meningkatkan motivasi peserta didik belajar matematika. Namun, mendapatkan beberapa kendala dalam penerapan media pembelajaran, yaitu terbatas dalam mengkondisikan waktu, karena dalam pelaksanaan pembelajaran ini membutuhkan perencanaan yang baik dan pengelolaan waktu yang tepat, jika tidak baik maka akan mengakibatkan lambatnya proses pembelajaran sehingga waktu yang direncanakan dalam RPP tidak tepat.¹⁷ Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Apriliya Rida Nabila dkk, yang menyimpulkan bahwa penerapan *board game* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar prasejarah dan efektif berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut menyarankan peneliti selanjutnya untuk menerapkan media pembelajaran berbasis permainan seperti halnya *board game* ‘jamapra’ untuk digunakan tidak hanya di sekolah bermodel asrama saja.¹⁸

¹⁶Abdul Zikrillah dan Ana Humardhiana, “Perancangan Media Pembelajaran *Board game Edumaze* untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Seni* 4. No. 2 (Cirebon: Desember 2021), h. 173.

¹⁷ Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi, “Penerapan Media *Board game Zathura Mathematics* untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Belajar Matematika”, *Jurnal On Education* 02, No. 1 (Desember 2019), h. 9-13.

¹⁸Apriliya Rida Nabila, dkk “Media Pembelajaran *Board game Jamapra* (Jelajah Zaman Prasjarah) Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” *agastya:jurnal sejarah dan pembelajarannya* 13, No. 1 (Januari 2023), h.1.

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan sesuatu yang berbeda. Tren penelitian ini telah banyak diteliti dengan jenis penelitian *R&D* model *ADDIE* dan penelitian tindakan kelas namun tidak dalam jenis penelitian eksperimen. Maka penelitian ini hadir dengan memakai desain penelitian eksperimen dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini juga diperkuat dengan tren penelitian terdahulu yang sudah pernah dan banyak diterapkan di pulau Jawa dan Sumatra, tetapi belum ada di Sulawesi apalagi Sulawesi Barat. Maka penelitian ini mencoba untuk diterapkan pada cakupan wilayah Sulawesi Barat khususnya di Kabupaten Polewali Mandar yang sekolahnya terdapat permasalahan pembelajaran dalam kelas yang seharusnya diberikan solusi demi terciptanya pembelajaran yang kondusif dalam kelas.

Pemanfaatan media pembelajaran *board game* pada penelitian ini, selain jenis penelitian, lokasi dan subjek penelitian yang berbeda, penelitian juga mencoba menggunakan *board game* dengan jenis permainan yang berbeda yaitu *board game* jenis ular tangga dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dengan melakukan karya kunjung.

Setelah peneliti mengkaji beberapa penelitian sebelumnya dan menemukan tren masalahnya, peneliti juga melakukan observasi awal di MI DDI Tinambung pada hari senin tanggal 16 Januari 2023 dan menemukan bahwa guru mata pelajaran akidah akhlak jarang memanfaatkan media pembelajaran bahkan peserta didik juga kurang memperhatikan saat guru menjelaskan. Peserta didik lebih banyak menuangkan perhatiannya pada teman sebangku dan sibuk dengan aktivitasnya masing-masing seperti keluar masuk kelas. Peserta didik juga mudah menyerah ketika mendapat tugas yang dianggap sulit, bahkan mereka tidak

berusaha untuk menyelesaikan tugas tersebut. Hal ini menjadi salah satu penyebab kurangnya motivasi belajar peserta didik ketika pembelajaran langsung.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pemanfaatan *Board game* Jenis Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung.”

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis dapat memaparkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung?
3. Apakah ada peningkatan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung?

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan, bukan berdasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.¹⁹

¹⁹Fenti Hikmawati, “Metodologi Penelitian”, cet. 2 (Depok : *Rajawali Pers*, 2018), h.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. H_0 : Pemanfaatan *Board game* Jenis Ular Tangga tidak dapat meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MI DDI Tinambung.
2. H_a : Pemanfaatan *Board game* Jenis Ular Tangga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MI DDI Tinambung

D. Defenisi operasional dan ruang lingkup pembahasan

1. Defenisi operasional

a. *Board game*

Board game atau permainan papan merupakan permainan yang dimainkan oleh satu orang atau lebih dalam satu tempat dan di papan yang sama. Dalam permainan ini pemain harus memiliki sifat yang kompetitif, kooperatif bahkan kolaboratif, karena dalam permainan ini lebih mengedepankan interaksi secara langsung.²⁰ Selain itu, Loly Tobing juga mengatakan bahwa *board game* mampu mengajarkan banyak hal, diantaranya yaitu melatih konsentrasi ataupun daya ingat anak.²¹ Bahkan, *board game* juga melatih anak usia sekolah untuk memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis serta berlatih strategi. Adapun jenis *board game* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *rice game* atau ular tangga.

b. Motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan daya penggerak atau pendorong dalam melakukan suatu pekerjaan, baik itu yang berasal dari dalam diri maupun dari

²⁰Daniel Limantara, dkk, "Perancangan *Board game* untuk Menumbuhkan Nilai-nilai Moral pada Remaja" (*Surabaya*), h. 2.

²¹Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum dan Prayungtyas Angger Wardhani, "Pengembangan *Board game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD", *Jurnal PGSD* 14, No.2 (Universitas Negeri Jakarta), h.124.

luar.²² Dengan timbulnya motivasi belajar, berarti peserta didik sudah mempunyai semangat atau keinginan untuk belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar harus ada dalam diri peserta didik agar tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dapat tercapai dengan baik. Motivasi belajar peserta didik dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan angket atau kuesioner. Adapun indikator motivasi belajar ini berfokus pada:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita – cita di masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

2. Ruang lingkup pembahasan

Pada penelitian ini, memfokuskan apakah ada pengaruh sebelum dan sesudah pemanfaatan *board game* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung. Adapun, ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini mencakup dua variabel sebagai berikut:

- a. Variabel independen (bebas) yaitu pemanfaatan *board game* jenis ular tangga.
- b. Variabel dependen (terikat) yaitu motivasi belajar.

E. Kajian pustaka

1. Sebuah jurnal yang ditulis oleh Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi
 Dengan judul “Penerapan Media *Board game* Zathura Mathematics untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Belajar Matematika” pada

²²Ifni Oktiani, “Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Kependidikan* 5, No.2 (November 2017), h. 224.

tahun 2019. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan *board game* Zathura Mathematics. Hasil dari penelitian ini memiliki nilai rata-rata dari angket motivasi peserta didik dalam belajar matematika sebesar 67% setelah proses pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran motivasi peserta didik meningkat signifikan yaitu sebesar 14% sesudah menggunakan media rata-rata motivasi peserta didik menjadi 81%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik saat menerapkan *board game zathura mathematics*.²³

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan *board game* yang diteliti sebagai variabel independen. Namun, perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan jenis *board game zathura mathematics* sedangkan peneliti menggunakan jenis permainan ular tangga dan menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan jenis *one-group pretest-posttes design*.

2. Sebuah penelitian yang ditulis oleh Danang wahyu widiyono, dkk dengan judul “Pengembangan *Board games* Punakawan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan” pada tahun 2019. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengembangkan *Board games* punakawan. Dilihat hasil dari uji ahli dan guru BK, terbukti bahwa *Board games* punakawan layak digunakan konseler untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik rendah karena

²³Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi, “Penerapan Media *Board game* Zathura Mathematics untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Belajar Matematika”, *Jurnal On Education* 02, No. 1 (Desember 2019), h. 9-13.

mendapatkan skor sebesar 81% yang berada pada persentase rentang kategori layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan *Board games* punakawan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²⁴

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan *board game* yang diteliti sebagai variabel independen. Namun, perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan jenis *Board games* punakawan sedangkan peneliti menggunakan jenis permainan ular tangga dan menggunakan pendekatan penelitian *research & development (R&D)* sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

3. Sebuah jurnal dari Apriliya Rida Nabila, dkk dengan judul “Media Pembelajaran *Board game* Jamapra (Jelajah Zaman Prasjarah) Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” pada tahun 2023. Tujuan dari penelitian ini untuk menjadi solusi dari permasalahan yang ada dengan jalan mengembangkan media pembelajaran inofatif *board game* jamapra sekaligus mengetahui keefektifan dan kepraktisannya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *board game* ‘jamapra’ yang menarik dan interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar prasejarah dan efektif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.²⁵

Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan *board game* yang diteliti sebagai variabel

²⁴Danang Wahyu Widiyono, dkk “Pengembangan *Board games* Punakawan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan” *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan dan Konseling Islam* 4, No. 1 (2021), h. 27-37

²⁵Apriliya Rida Nabila, dkk “Media Pembelajaran *Board game* Jamapra (Jelajah Zaman Prasjarah) untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” *agastya:jurnal sejarah dan pembelajarannya* 13, No. 1 (Januari 2023), h.1.

independen dan sama-sama menggunakan teknik pengumpulan data dengan kuesioner. Namun, perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan jenis penelitian *R&D* model *ADDIE* dan melakukan penelitian di jenjang sekolah menengah atas. Sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dan melakukan penelitian di jenjang Madrasah Ibtidaiyyah.

F. Tujuan dan kegunaan penelitian

1. Tujuan penelitian

- a. Mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung.
- b. Mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung.
- c. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa sesudah dan sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MI DDI Tinambung.

2. Kegunaan penelitian

- a. Kegunaan ilmiah

Harapan dengan adanya penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan referensi untuk penelitian selanjutnya dan bisa dijadikan pedoman khususnya mahasiswa stain majene pada jurusan tarbiyah dan keguruan serta bagi pendidik mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran *board game*.

b. Kegunaan praktis

Peneliti berharap karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dan terkhusus bagi para pendidik terutama guru-guru di MI DDI Tinambung.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti mediator atau pengantar.¹ Adapun menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)* mengatakan bahwa media adalah segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi.² Jadi, dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana penyampaian pesan atau informasi secara lebih efektif, sehingga penerima pesan dapat lebih memahami apa yang disampaikan.

Adapun kata pembelajaran berarti suatu kondisi yang dirancang untuk membantu seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan.³ Atau dengan kata lain pembelajaran adalah serangkaian pengaturan, pengelolaan dan pengorganisasian lingkungan sekitar peserta didik sehingga dapat membangkitkan dan mendorong siswa memperoleh pengetahuan dalam melaksanakan segala bentuk kegiatan belajar.⁴

Berdasarkan kedua defenisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar

¹Sapriyah, "Media Pembelaaran dalam Proses Belajar Mengajar", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, No. 1 (2019), h. 471.

²Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, "Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu", *Jurnal Al-Ikhtibar : Jurnal Ilmu Pendidikan 7*, No. 2 (Juli-Desember 2020), h. 813.

³Yolanda Febrianti dan Maria Ulfa, " Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa ", *Jurnal Prosiding DPNPM Unindra* (Jakarta Timur, 2019), h.183.

⁴Annisa Nidaur Rohma, "Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)", *Jurnal CENDEKIA:Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam 09*, No. 02 (Oktober 2017), h. 196.

pelajaran dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan dapat memahami dengan jelas apa yang telah disampaikan oleh guru.

B. Board game

Board game dalam sejarah dan psikologi permainan merupakan jenis permainan yang menggunakan pion untuk digerakkan, dipindahkan, atau digeser ke suatu tempat yang telah ditandai menurut seperangkat aturan.⁵ Sedangkan menurut Mayer dan Haris, seperti yang dikutip *pusdatin sbbireuen board game* adalah permainan yang dimainkan di atas papan yang banyak kotaknya, disetiap kotak terdapat perintah, pertanyaan, dan peluang yang ditujukan kepada pemainnya. Pemain akan melempar dadu dan bergerak sesuai dengan angka yang keluar dari dadu tersebut, kemudian memindahkan pion dari kotak pertama ke kotak berikutnya sesuai dengan angka yang keluar dari dadu.⁶ Dengan kata lain, *board game* adalah permainan yang menggunakan dadu dan pion yang digerakkan oleh pemain ke dalam kotak yang sesuai dengan angka yang keluar dari dadu tersebut. Seiring berjalannya permainan, pion akan terus dipindahkan sepanjang papan dan berdasarkan aturan-aturan yang tertera pada setiap kotak.

Sebagai media edukasi, *board game* merupakan salah satu jenis permainan yang diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya, baik permainan tradisional maupun modern.⁷ Selain itu, media edukasi ini bertujuan untuk menumbuhkan kecerdasan dan meningkatkan minat atau motivasi belajar

⁵Peter Eliant, Jasson Prestiliano dan T. Arie Setiawan, "Perancangan *Board game* sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik *Dice Rolling*", *Internasional Journal of Natural Sciences and Engineering* 2, No. 3 (2018), h.82.

⁶Pusdatin Sbbireuen, "Media *Board game* dan Kemampuan *Speaking* Siswa", (<https://bireun.sukmabangsa.sch.id/media-board-game-dan-kemampuan-speaking-siswa/>), diakses tanggal 12 Agustus 2021.

⁷Indra Gamayanto, "Analisis dan Penerapan *Board game* untuk Meningkatkan *Entrepreneurship* dengan Menggunakan Metode *Innovation Profiling*", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi* 12, No. 1 (November 2022), h 322.

serta meningkatkan kemampuan bahkan mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran karena dalam permainan ini terdapat media gambar yang mempunyai kelebihan dibandingkan media gambar lainnya.⁸

Permainan *board game* juga dapat menciptakan persaingan, kerjasama dan interaksi yang baik dan sehat antar pemain. Bahkan dapat mewedahi seseorang untuk memiliki kemampuan bersaing dan berkolaborasi dalam kehidupan.⁹

Board game adalah permainan yang bersifat menghibur, dimainkan secara berkelompok dan dapat mendorong para pemainnya untuk bermain secara kompetitif, kooperatif dan kolaboratif.¹⁰ Bermain *board game* dapat membiasakan diri untuk berkonsentrasi dan memiliki daya ingat yang kuat, bahkan dapat melatih kemampuan memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis serta melatih strategi.¹¹

Namun perlu di ingat tentang tujuan utama dari *board game* bukanlah persaingan, melainkan membangun hubungan dan memperlancar komunikasi antar pemain.

⁸Rahmat kurniawan dan Abdu Gafar Razak, “Perancangan *Board game* Sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Desain* 8, No. 2 (2021), h. 132.

⁹Andrew dan Edy Muladi, “ Tinjauan *Board game* Edukatif & Non Edukatif”, *Jurnal Desain dan Seni Kreatif* 8, No. 1 (April 2021), h. 127-128.

¹⁰Leo Setiawan dkk, “Pemanfaatan *Board game* *Geometry at Home* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa SMP”, *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika* 7, No. 1 (Maret 2023), h. 46.

¹¹Nadia Nurfaizah dkk, “Pengembangan *Board game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 12, No. 2 (Jakarta), h. 124.

1. Peranan *board game*

Berikut adalah fungsi dan penerapan dari *board game*:¹²

a. Aturan permainan

Setiap permainan *board game* selalu memiliki aturan. Melalui aturan-aturan tersebut, anak dapat dilatih untuk mengikuti dan menaati aturan-aturan yang ada serta belajar disiplin. Aturan juga menjadi acuan kelancaran permainan dan keseruan dalam bermain.

b. Interaksi sosial

Board game yang dimainkan di tempat dan papan yang sama pasti memicu interaksi sosial antar pemain. Pemain dapat berkomunikasi, berkompetensi, bermain peran dengan orang-orang disekitarnya.

c. Edukasi

Kebanyakan permainan papan mengharuskan pemainnya berpikir, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Unsur edukasi ini hadir di semua permainan, termasuk permainan digital online yang kini banyak dimainkan. Namun pengalaman dan pembelajaran yang didapat dari bermain *board game* berbeda dengan game digital online lainnya. Dengan bermain *board game*, pemain dapat mempelajari langsung reaksi setiap pemain dalam permainan tersebut, hasil keputusan tidak dapat dimanipulasi karena dampaknya akan diterima oleh pemain itu sendiri.

d. Simulasi kehidupan

Berdasarkan kamus besar bahasa indonesia, simulasi adalah suatu metode latihan yang menampilkan sesuatu dalam bentuk buatan yang mirip dengan situasi

¹²Moch. Hari Purwiantoro dan Widiyanto Hadi, "Arsitektur *Board game* Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Aktif, Motivasi dan Minat Belajar Siswa", *Journal of Informatics Educations (JOINED)* 3, No. 2 (Desember 2020), h. 10.

kehidupan nyata.¹³ Dalam hal ini, *board game* dapat diartikan sebagai gambaran dari suatu kehidupan yang nyata. Segala bentuk kecurangan, keberuntungan dan kerjasama yang mengakibatkan hubungan timbal balik langsung antar pemain. Oleh karena itu, *board game* merupakan permainan yang melatih kehidupan sosial dengan mensimulasikan situasi kehidupan nyata bagi para pemainnya.

e. Jejaring generasi

Kebanyakan orang tidak bisa memainkan permainan digital dengan baik, terutama para orang tua. Pasalnya, dalam memainkan sebuah game dibutuhkan kecerdikan, apalagi jika menggunakan teknologi canggih seperti *gadget*, *mouse*, *joypad* dan lain sebagainya. Lain halnya dengan bermain *board game*, permainan ini bisa dimainkan bersama oleh orang tua dan anak tanpa menggunakan teknologi. Dengan begitu, orang tua secara tidak langsung dapat mengedukasi anaknya dan mengawasi anaknya agar dijauhkan dari permainan yang akan berdampak buruk bagi perkembangan.

2. Jenis-jenis *board game*

Sejak munculnya *board game*, jenis permainan ini berkembang menjadi banyak jenis. Bahkan, sebagian besar *board game* mengutamakan tentang strategi, kemampuan dan keberuntungan. Adapun, beberapa jenis *board game*, yaitu :¹⁴

a. *Strategy board game*

Jenis *board game* ini harus dimainkan dengan cara menggunakan strategi dan keterampilan pemainnya untuk memimpin dalam suatu permainan. Contoh

¹³Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring”, (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2016).

¹⁴Daniel Limanta dkk, “Perancangan *Board game* untuk Menumbuhkan Nilai-nilai Moral pada Remaja”, *Jurnal DKV Adiwarna* 1, No. 6 (Universitas Kristen Petra, 2015), h. 12.

permainan ini adalah catur. Dalam permainan ini, setiap pion memiliki cara bergerak yang berbeda antara satu sama lain.



Gambar 1. Catur

b. German-style board game atau *eurogames*

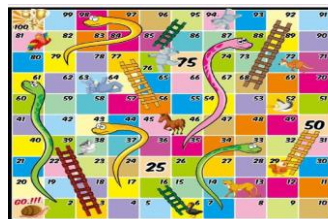
Board game jenis ini mempunyai aturan yang sederhana dan mengajak pemainnya untuk lebih banyak mengatur strategi, bukan mengandalkan keberuntungan. *Board game* jenis ini juga kebanyakan bertema tentang ekonomi dan kesederhanaa, bukan tentang perang. Contoh *german-style board game* atau *eurogames* adalah *puerto rico*.



Gambar 2. Puerto Rico

c. Race game

Cara memainkan *board game* jenis ini adalah dengan berkompetensi untuk mencapai akhir permainan dengan cara menggerakkan pion dari masing-masing pemain. Contoh ludo dan ular tangga



Gambar 3. Ular Tangga

d. Roll and move game

Jenis permainan ini menggunakan dadu untuk memperoleh angka. Angka ini akan digunakan untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh pemain. Jenis permainan ini adalah jenis permainan yang sangat mengutamakan keberuntungan. Contohnya, monopoly.



Gambar 4. Monopoly

e. Trivia game

Jenis permainan ini lebih mengedepankan pengetahuan umum dari pemainnya. Pemain yang paling banyak menjawab pertanyaan berarti ialah yang jadi pemenangnya. Contoh *trival pursuit*.



Gambar 5. Trival Pursuit

f. Word game

Jenis permainan ini mengandalkan pengetahuan dari para pemainnya untuk merangkai kata dan huruf. Contoh permainan jenis ini adalah *scrabble*, *boggle* dan *anagrams*.



Gambar 6. Scrabble

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis *board game* seperti *race game*, yaitu ular tangga. Penelitian menggunakan jenis *board game* ular tangga sebab jenis permainan ini merupakan jenis permainan tradisional yang sudah jarang ditemui di kalangan generasi saat ini. Untuk itu peneliti ingin memanfaatkan permainan ini, dengan tujuan agar anak-anak tidak melupakan permainan tradisional dan sebagai tenaga pendidik harus terus melestarikan permainan-permainan zaman dulu dengan catatan harus sesuai zamannya, maksudnya walaupun permainan tersebut tradisional tapi buatlah permainan tersebut dalam bentuk yang lebih modern. Berikut jenis *board game* yang akan dijadikan media pembelajaran, yaitu :



Gambar 7. Media Pembelajaran *Board game* Jenis Ular Tangga



Gambar 8. Kartu






Gambar 9. Kartu Tantangan



Gambar 10. Pion

Pertanyaan

Perhatian :

-  = Jika pion pemain berada di tanda ini, maka pemain akan mendapatkan hadiah
-  = Jika pion pemain berada ditanda ini, maka pemain berhak mencabut atau mengambil kartu berwarna hijau muda yang berisikan pertanyaan
-  = Jika pion pemain berada ditanda ini, maka pemain berhak mencabut atau mengambil kartu berwarna hijau tua yang berisikan tantangan

Adapun materi yang akan peneliti bahas dalam penelitian kali ini ada 2, yaitu materi tentang beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt dan materi tentang Menghindari Akhlak Tercela Nifak. Materi beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt. bertujuan tujuan agar peserta didik selain dapat memahami konsep materi pembelajaran, peserta didik juga mengetahui nama-nama Nabi dan Rasul Allah Swt melalui media yang terdapat dalam media *board game*. sedangkan materi Menghindari Akhlak Tercela Nifak bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui bagaimana cara menghindari akhlak tercela yaitu nifak bahkan peserta didik juga dapat mengetahui akibat apabila memiliki sifat nifak.

3. Manfaat *board game*

Perpustakaan *board game* di kota bandung, *shuffle.id* telah merangkum 5 manfaat utama bermain *board game* untuk anak seperti yang dikutip oleh Sellya Shafariya dkk , yaitu:¹⁵

¹⁵Sellya Shafariya, Hendy Yuliansyah dan Agus Triyadi, "Perancangan *Board game* Sebagai Media Bantu Edukasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Wacadesain* 2, No.1 (2020), h. 102-103.

a. Penangkal ketergantungan gawai

Bermain *board game* dapat mengalihkan perhatian anak dari kecanduan yang berlebihan terhadap gawai. Bahkan, permainan ini juga dapat menjadi wadah bagi para orang tua untuk menjalin komunikasi kepada anak-anaknya.

b. Melatih fokus

Setiap permainan pada dasarnya memiliki aturan-aturan untuk mencapai tujuan permainan, bermain *board game* dapat melatih kemampuan konsentrasi anak. Karena dengan bermain *board game* anak-anak harus fokus dalam mencari strategi untuk memenangkan permainan dengan syarat tidak boleh melanggar peraturan yang sudah ada.

c. Pengendali emosi

Setiap permainan memiliki kemenangan dan kekalahan. Saat bermain *board game*, ekspresi dan emosi anak akan terlihat karena adanya interaksi langsung. Orang tua bisa memanfaatkan momen ini untuk mengajari anak bagaimana mengendalikan emosian.

d. Menumbuhkan jiwa berkompetisi.

Beberapa anak mungkin merasa kurang percaya diri. Malu, merasa persaingan bukanlah tahapan yang tepat baginya. Karena *board game* dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan metode yang lebih adil, hal ini dapat memancing anak untuk percaya diri. Selain itu, orang tua juga bisa mengajarkan anak tentang persaingan yang sehat agar kedepannya mereka tidak berbuat curang saat bermain, melainkan melakukan permainan secara bijak.

e. Media belajar yang menyenangkan.

Board game juga bisa menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan. Tanpa sadar dengan bermain permainan ini, anak-anak dapat belajar matematika karena mereka menghitung poin atau menjumlahkan dadu untuk bergerak. Belajar

membaca melalui teks yang ada dalam permainan. Mempelajari sebab-akibat seiring permainan berlangsung serta belajar ketangkasan tangan.

4. Intruksi dan aturan dalam pemanfaatan *board game*

Adapun aturan dalam memanfaatkan *board game*, yaitu:

- a. Dalam media *board game* jenis ular tangga, terdapat tanda seperti
 - 1) ☆ Atau disebut bintang, artinya jika pion pemain berada di kotak yang memiliki tanda bintang, maka pemain akan mendapatkan hadiah
 - 2) ◎ Atau disebut lingkaran, artinya jika pion pemain berada di kotak yang memiliki tanda lingkaran, maka pemain berhak mencabut atau mengambil kartu berwarna hijau mudah.
 - 3) ⊗ Atau disebut lingkaran garis tengah, artinya jika pion pemain berada di lingkaran garis tengah, maka pemain berhak mencabut atau mengambil kartu berwarna hijau tea.
- b. Jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan atau tantangan, maka pemain lain akan diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan atau tantangan tersebut.
- c. Sebaliknya, jika pemain tidak bisa menjawab pertanyaan atau tantangan, maka pion pemain akan berjalan mundur sesuai dengan angka dadu yang tadinya pemain peroleh.

Berikut ini adalah intruksi dalam memanfaatkan media pembelajaran *board game*, yaitu:

- a. Tahap pertama dalam proses pembelajaran ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif sekaligus dengan memanfaatkan media *board game* jenis race game yaitu ular tangga yang dimainkan secara berkelompok. Permainan ini diawali dengan peserta didik mendapatkan pemahaman tentang tujuan pembelajaran dengan membahas materi beriman kepada nabi dan rasul.

Setelah itu, guru memberikan arahan kepada peserta didik untuk memahami tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sekaligus guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembelajaran ini, yaitu media pembelajaran ular tangga, kartu pertanyaan dan kartu tantangan.

- b. Tahap kedua, pelaksanaan permainan ular tangga berkelompok dilakukan melalui kegiatan yang disebut dengan karya kunjung. Kegiatan karya kunjung dalam pelaksanaan pembelajaran ini merupakan kegiatan dimana setiap kelompok akan mengutus 4 orang anggota timnya untuk mendatangi atau mengunjungi kelompok lain. Sementara 1 orang lainnya dalam tim tersebut bertugas untuk melayani tamu yang datang dari kelompok lainnya.
- c. Tahap ketiga, dalam kegiatan karya kunjung, tamu dari kelompok lain yang datang akan diajak untuk memainkan permainan ular tangga yang telah ada di masing-masing kelompok. Sementara sebagai tuan rumah, kelompok yang dikunjungi bertugas untuk menerima tamu dan menyugukan materi tentang beriman kepada nabi dan rasul sekaligus menemani para tamu bermain. Selain itu, tuan rumah juga akan mencatat poin atau jumlah jawaban yang dijawab benar dalam permainan ular tangga yang diperoleh oleh setiap kelompok tamu yang datang berkunjung.
- d. Tahap keempat, permainan dimulai dengan salah satu perwakilan kelompok melempar dadu untuk menggerakkan pion ke kotak yang ada di *board game* jenis ular tangga, lalu mengambil sebuah kartu baik itu kartu pertanyaan atau tantangan sesuai letak pion terakhir pemain.
- e. Tahap kelima, jika pemain dapat menjawab atau memenuhi tantangan yang ada di kartu, maka pemain dapat berjalan lanjut atau maju, tetapi jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan atau tantangan yang ada di kartu maka pemain

akan menggerakkan pion secara mundur sesuai dengan jumlah angka yang didapatkan pada saat melempar dadu sebelumnya.

- f. Tahap keenam, setiap orang dalam satu kelompok melakukan permainan secara bergantian sampai proses pembelajaran berakhir.
- g. Tahap ketujuh, pemain yang banyak menjawab pertanyaan, maka kelompoknyalah yang menjadi pemenangnya.

5. Kelebihan dan kekurangan *board game*

Adapun kelebihan dan kekurangan media *board game*, yaitu sebagai berikut:¹⁶

a. Kelebihan

- 1) Dapat meningkatkan konsentrasi pada peserta didik sehingga memudahkan dalam memahami materi, karena pembelajaran dikemas secara menyenangkan bagi peserta didik sehingga mereka dapat belajar sambil bermain
- 2) Membantu bersosialisasi, permainan *board game* yang dimainkan oleh lebih dari satu orang menjadikan permainan ini sangat menarik karena akan terjadi interaksi antar para pemain, baik dalam bentuk menyusun strategi maupun bekerja sama.
- 3) Dapat meningkatkan kinerja otak dan membantu otak dalam menyerap cerita, karena pembelajaran dikemas dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah menyerap informasi yang telah dipelajarinya melalui permainan *board game*.
- 4) Dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.

¹⁶Nova Dwi Erlitasari dan Utari Dewi, "Pengembangan Media *Board game* Garis Bilangan Materi Materi Bilangan Bulat pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN NGAMPELSARI CANDI DIDOARJO", *Jurnal UNESA: Universitas Negeri Surabaya*, h. 5.

- 5) *Board game* merupakan permainan yang penuh aturan, sehingga peserta didik diajarkan untuk disiplin.
 - 6) Dapat mengasah ketelitian dalam menyelesaikan sesuatu
 - 7) Menanamkan rasa saling menghormati, keakraban dengan teman lainnya.
- b. Kekurangan
- 1) Diperlukan persiapan yang matang untuk menyesuaikan konsep materi dengan kegiatan pembelajaran.
 - 2) Jika ada peserta didik yang cepat bosan maka, mereka kehilangan minat bermain.
 - 3) Kurangnya pemahaman anak tentang aturan permainan dapat menyebabkan kekacauan.

C. Motivasi belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Donald yang dikutip oleh Sadiman motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandainya dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Sementara menurut Afif yang dikutip juga oleh Sadiman mengatakan bahwa “motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam 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 itu dapat tercapai.”¹⁷

Adapun menurut McDonald dalam Kompri, seperti yang dikutip oleh Amna Emda menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energik dalam diri

¹⁷Sardiman, “Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”, Cet. 24 (Jakarta:PT. Rajawali pers. , 2012), h. 143.

seseorang, yang ditandai dengan timbulnya perasaan emosi dan tanggapan untuk mencapai tujuan.¹⁸ Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah segala sesuatu yang menyebabkan seseorang atau kelompok untuk melaksanakan proses belajar atau untuk mencapai suatu tujuan.

2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan atau penggerak yang membuat seseorang tertarik untuk belajar secara terus menerus.¹⁹ Sehingga motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu:²⁰

a. Motivasi belajar intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri atau dengan kata lain motivasi intrinsik tidak memerlukan rangsangan dari luar melainkan berasal dari dalam diri peserta didik. Peserta didik termotivasi secara intrinsik terlihat dari keaktifannya yang tekun dalam mengerjakan tugas-tugas dan bagaimana keterlibatannya dalam aktivitas pembelajaran.

Motivasi dalam diri merupakan keinginan dasar yang mendorong individu mencapai berbagai pemenuhan kebutuhan dirinya. Untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik, guru memanfaatkan rasa ingin tahu alamiah peserta didik dengan jalan menyajikan materi yang cocok dan bermakna bagi peserta didik.

¹⁸Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran”, *Lantanida Journal* 5, No. 2 (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2017), h.175.

¹⁹Syarifuddin, St Aisyah dan Yuli Triana, “ Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tatap Muka Usai Belajar Online Akibat Pandemi Covid-19”, *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, No. 1 (2022), h. 280.

²⁰Sunarti Rahman, “Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (Pasca Sarjana Universitas Negeri Gorontalo, 25 Nivember 2021), h. 292-293.

Menurut Usman, motivasi muncul akibat dari diri individu itu sendiri tanpa adanya dorongan dari orang lain tetapi atas kemauannya sendiri.²¹

Pada dasarnya, peserta didik belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri, sehingga peserta didik dapat secara mandiri menentukan tujuan yang dapat dicapainya dan kegiatan yang harus dilakukannya untuk mencapai tujuan belajar. Seseorang mempunyai motivasi intrinsik karena didorong oleh rasa ingin tahu, seperti ingin mencapai tujuan ataupun ingin menambah pengetahuan. Dengan kata lain, motivasi intrinsik bersumber pada kebutuhan yang mengandung kewajiban untuk menjadi orang yang terpelajar dan berilmu. Motivasi intrinsik muncul dari kesadaran diri, bukan karena menginginkan pujian atau imbalan.

b. Motivasi belajar ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik berbeda dari motivasi instrinsik karena dalam motivasi ini keinginan peserta didik untuk belajar sangat dipengaruhi oleh dorongan atau rangsangan dari luar. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya dari luar, misalnya dari lingkungan. Contoh motivasi ekstrinsik adalah pemberian hadiah dari orang tua jika berprestasi, mengikuti saran atau nasihat guru dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa kedua jenis motivasi belajar ini sangat diperlukan karena peserta didik meskipun mau belajar dengan sendirinya, tapi perlu juga diperkuat dengan dorongan dari luar. Dengan kata lain, disamping memberikan motivasi instrinsik, maka motivasi ekstrinsik juga diberikan karena peserta didik tidak selalu dalam keadaan menetap. Artinya ada peserta didik yang awalnya sangat termotivasi untuk belajar dan pada akhirnya mengalami kebosanan yang disebabkan oleh lain hal. Jika peserta didik sudah mengalami kebosanan dalam belajar, berarti peserta didik tersebut sudah dapat

²¹Asnawir M. Basyiruddin Usman, “ Media Pembelajaran”, Cet. 1 (Jakarta:PT.Ciputar Press, 2022), h. 65.

dikatakan bahwa motivasi belajarnya rendah. Dan hal ini sudah pasti membuktikan, bahwa dalam mendidik atau memberikan pendidikan terhadap anak itu diperlukan adanya motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik untuk meningkatkan kembali motivasi tersebut.

3. Fungsi motivasi belajar

Menurut oemar malik seperti yang dikutip oleh manner tampubolon motivasi belajar memiliki beberapa fungsi, diantaranya sebagai berikut:²²

- a. Mendorong munculnya suatu kekuatan atau perbuatan. Karena tanpa adanya motivasi, maka tidak akan timbul perbuatan seperti belajar
- b. Motivasi berfungsi sebagai pengarah. Artinya motivasi akan mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan yang di inginkan.
- c. Motivasi berfungsi sebagai penggerak. Diibaratkan motivasi adalah mesin dalam mobil, besar kecilnya motivasi akan menentukan seberapa cepat atau lambat suatu pekerjaan. Jadi, jika mesin dalam mobil lambat maka mobil akan mati, begitu juga pada peserta didik jika tidak memiliki motivasi, maka mereka akan malas atau tidak memiliki gairah dalam belajar. Selain itu, motivasi juga dapat membuat seseorang lebih cepat dalam mengerjakan sesuatu dan dapat menjadi pengarah bagi kegiatan seseorang sehingga tercapainya tujuan yang di inginkan.

Sedangkan menurut Rista dan Ariyanto seperti yang dikutip oleh sintia angraini dan sukartono, mengatakan bahwa motivasi belajar berperan sangat penting dalam meningkatkan semangat belajar. Motivasi bukan hanya salah satu faktor yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi motivasi juga sebagai faktor yang ikut menentukan keberhasilan peserta didik. Motivasi belajar yang tinggi akan meningkatkan semangat belajar, dan sebaliknya jika motivasi

²²Manner Tampubolon, “ Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Sabilarraspad* 1, No. 1 (Oktober-Desember 2016), h. 101.

belajar rendah maka semangat belajar peserta didik juga akan rendah.²³ Makanya banyak peserta didik yang susah memahami materi, bukan karena mereka tidak mampu dalam memahami materi melainkan dalam diri mereka tidak ada atau kurang motivasi. Untuk itu, seorang pendidik harus meningkatkan motivasi pada diri peserta didik, karena semakin banyak dan tepat motivasi belajar yang diperoleh anak maka akan semakin menunjang keberhasilan belajar yang dilakukan peserta didik.

4. Indikator Motivasi Belajar

Menurut Teeven dan Smith yang dikutip Maryam Muhammad mengatakan bahwa individu yang memiliki motivasi yang tinggi akan selalu berusaha secara terus menerus, sehingga dapat mencapai tujuan yang dicita-citakan dan yakin akan berhasil menyelesaikan setiap permasalahan belajar yang dihadapinya dan mempunyai respon yang kuat dalam menyelesaikan setiap persoalan yang memerlukan pemikiran.²⁴

Adapun menurut Hamzah B. Uno yang dikutip Raka Ramadhon menyebutkan indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:²⁵

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan atau cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

²³Sintia Anggraini dan Sukartono, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar", *Jurnal BASICEDU* 6, No. 3 (2022), h. 5288.

²⁴Maryam Muhammad, "Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran", *Lantanida journal* 4, No.2 (Banda Aceh, 2016), h. 90.

²⁵Raka Ramadhon, "Pengaruh Beasiswa terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya", *Jurnal Profit* 4, No. 2 (November 2017), h. 207.

- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi adalah, diantaranya sebagai berikut:

a. Pemberian *reward*

Reward adalah penghargaan atau imbalan yang diberikan seseorang kepada orang lain baik itu berupa kata ataupun benda. Penghargaan atau hadiah diberikan karena seseorang telah melakukan sesuatu dengan baik, benar dan memuaskan.

Pemberian *reward* dalam pembelajaran dikelas bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, bahkan dengan memberikan *reward* kepada peserta didik juga akan mendorong semangat dan motivasi belajar, dan akibatnya tidak akan menimbulkan kejenuhan pada diri peserta didik.²⁶

b. Menciptakan suasana belajar yang nyaman

Menciptakan suasana yang nyaman dan bersahabat dapat membuat peserta didik merasa dihargai dan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menciptakan suasana belajar yang nyaman, itu sama halnya dengan bagaimana cara guru dalam menyampaikan materi, menggunakan metode pembelajaran yang menarik, menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dan mengatur kegiatan pembelajaran tidak hanya secara individu tetapi juga berkelompok.²⁷

²⁶Yopi Nisa Febianti, “Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberiaan *Reward and Punishment* Yang Positif”, *Jurnal Edunomic* 6, No.2 (Cirebon, 2018), h. 98.

²⁷Sintia Anggraini dan Sukartono, “Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu* 6, No. 3 (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022), h. 5291-5292.

c. Kerjasama dengan orang tua

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara guru dan orang tua. Dengan demikian, kedua belah pihak harus selalu bekerja sama dan saling berinteraksi untuk menciptakan suasana belajar yang baik bagi peserta didik. Interaksi yang baik antara kedua belah pihak akan mendorong peserta didik untuk selalu mengerjakan tugasnya sebagai seorang pelajar, belajar lebih giat dan semangat baik di sekolah maupun di rumah, bahkan bekerjasama juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²⁸

D. Akidah Akhlak

Dalam kamus besar bahasa indonesia, akidah artinya kepercayaan, keyakinan²⁹. Sedangkan menurut istilah, akidah adalah sesuatu yang dipercaya dan diyakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai dengan ajaran islam yaitu Al-qur'an dan hadits.³⁰ Adapun akhlak dalam kamus besar bahasa indonesia artinya tingkah laku, sikap.³¹ Sedangkan menurut istilah, akhlak adalah cerminan hati seseorang yang mengarahkan orang tersebut untuk berbuat dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari.³². Jadi apabila akidah seorang baik, maka baik pula akhlaknya, karena akhlak seseorang juga cerminan akidah.

²⁸Uswatun Hasanah, Sagir Moh. Amin dan Suharnis, “ Kerjasama Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 04 Sarudu”, *AL-TAWJIH: Jurnal Pendidikan Islam* 1, No. 1 (Juni 2020 PAI IAIN Palu), h. 5-6.

²⁹Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Daring*”, (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2016)

³⁰Dewi Prasari Suryawati, “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul”, *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1, No. 2 (November 2016), h. 313.

³¹Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Daring*”, (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2016)

³²Dedi Wahyudi dan Nelly Agustin, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak dengan Menguakan Model Pembelajaran Berbasis Naturalisme Spiritual”, *AL-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 9, No. 1 (2018), h. 39.

Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar ataupun madrasah yang berkaitan dengan ajaran agama islam tentang ilmu akidah dan akhlak.³³ Akidah Akhlak merupakan mata pelajaran yang membahas tentang aspek keimanan dan sikap kepada peserta didik. Mata pelajaran Akidah Akhlak menitik beratkan pada ranah afektif. Sehingga siswa dapat mengetahui, memahami, merenungkan, melihat dan menerapkan mengenai pembelajaran Akidah Akhlak.

Mata pelajaran Akidah Akhlak yang selama ini diajarkan di sekolah merupakan salah satu media yang potensial untuk menanamkan karakter dan meningkatkan kualitas akademik peserta didik. Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah mata pelajaran yang menanamkan tentang keimanan, ketakwaan dan akhlak peserta didik sesuai kebutuhan, potensi, bakat dan minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki wewenang di sekolah.³⁴ Dengan demikian, melalui mata pelajaran Akidah Akhlak diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dan rasa tanggung jawab sosial bahkan dapat meningkatkan prestasi dari peserta didik.

Adapun tujuan dari mata pelajaran Akidah Akhlak adalah sebagai berikut:³⁵

1. Menumbuhkan keimanan dengan cara menanamkan ilmu pengetahuan tentang Akidah Akhlak sehingga peserta didik dapat menjadi dapat menjadi

³³Mustafa Kamal Nasution dan Aida Mirasti Abadi, "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Akidah Akhlak", *Jurnal Tuna Bangsa*, h. 32.

³⁴Syarifuddin Sy, Hairunnisa dan Laila Rahmawati, "Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar", *Jurnal Tashwir* 1, No.2 (Juli-Desember 2013), h. 83.

³⁵Surawardi, "Telaah Kurikulum Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Guidance and Counseling* 1, No. 1 (2017), h.3.

manusia yang terus memegang teguh keimanan dan ketakwaannya kepada Allah swt.

2. Mencetak generasi yang memiliki budi pekerti yang baik dan menjauhi akhlak yang buruk sebagai bentuk dari ajaran dan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya.

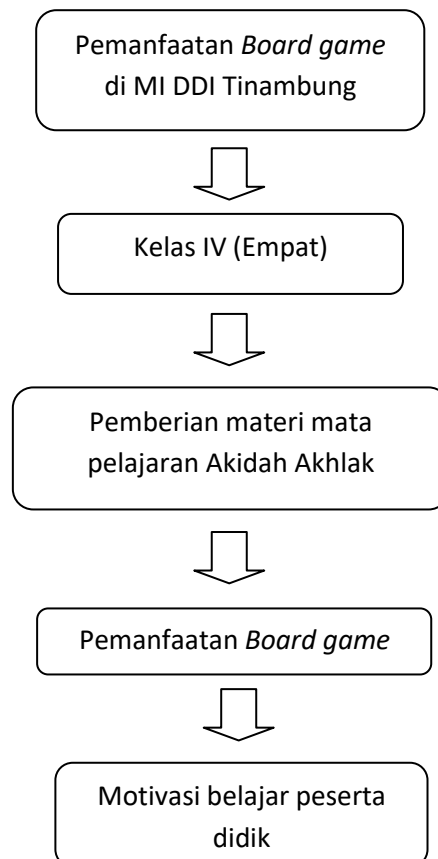
E. Kerangka Pikir

Pemanfaatan *board game* jenis ular tangga di MI DDI Tinambung menjadi salah satu hal yang penting untuk dilakukan, karena bermain sambil belajar juga merupakan metode pembelajaran yang dapat membuat anak tidak cepat bosan dan jenuh dalam pembelajaran. *Board game* jenis ular tangga juga dapat menjadi media komunikasi dan bersosialisasi antara dua orang atau lebih. Melalui game ini pula setiap pemain akan belajar meramu strategi dan berkompetisi. Bahkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir, kreativitas dan pengendalian emosi juga ditingkatkan lewat *board game*. Terlebih lagi di zaman sekarang ini banyak anak-anak yang kecanduan *gadget*, apalagi bermain game yang membuat para orang tua marah karena merasa semakin sulit bagi anaknya untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

Sebagai pengganti orang tua di rumah, untuk itu guru berkewajiban mendidik anak dan menjauhkannya dari hal-hal yang buruk. Salah satunya dengan mengenalkan *board game* jenis ular tangga yang merupakan permainan yang hampir punah di zaman sekarang. Peneliti terkhusus memilih kelas IV sebagai sampel, karena peneliti melihat bahwa peserta didik kelas IV berada pada posisi pertengahan atau tingkat adaptasi yang stabil. Bahkan sebagian dari mereka lebih sering bermain diluar kelas daripada mengikuti pembelajaran. Sehingga, peneliti memilih kelas IV untuk memanfaatkan *board game* jenis ular tangga sebagai

media pembelajaran dalam kelas IV. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah memanfaatkan *board game* jenis ular tangga.

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah memanfaatkan *board game* jenis ular tangga, maka peneliti menggunakan metode penelitian *pretest-posttest* dengan berupa angket yang berisi 24 pernyataan yang telah diadaptasi oleh peneliti. Selanjutnya hasil data tersebut dianalisis dengan bantuan *software* SPSS untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah memanfaatkan *board game* jenis ular tangga. Berdasarkan pemikiran yang telah dijelaskan sebelumnya maka kerangka pemikiran penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dilakukan untuk menyelidiki hubungan sebab akibat.¹ Adapun bentuk desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *pre-experimental designs* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.² Secara umum desain penelitian yang akan digunakan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. *pre-Experimental design dengan one group pretest-posttest design*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	Post-Test
O_1	X	O_2

Sumber : Sugiyono, 2015

Keterangan:

O_1 = Diadakannya *pre-test* sebelum diberikan *Treatment*

O_2 = Diukur dengan post-test setelah diberikan *Treatment*

X = *Treatment*

¹Anggun Resdan Prasetyo dkk, “Buku Ajar Metodologi Penelitian Eksperimen”, *Fakultas Psikologi UNDIP* (Jawa Tengah:2020), h. 19.

²Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan *R&D*”, Cet. 2 (Bandung:ALFABETA, 2022), h. 74.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilaksanakan. Penelitian dilakukan disekolah yang dibawah naungan Kementerian Keagamaan Kabupaten Polewali Mandar. Sekolah tersebut dikenal dengan sebutan MI DDI Tinambung, yang terletak di Kecamatan Tinambung, Kabupaten Polewali Mandar, Provinsi Sulawesi Barat.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian kuantitatif yang memenuhi semua persyaratan untuk menguji hubungan sebab-akibat.³ Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif.

Penelitian kuantitatif menekankan pengujian teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka dan analisis data dengan menggunakan prosedur statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan secara deduktif yang bertujuan untuk menguji hipotesisi yang telah dirumuskan sebelumnya. Serangkaian teknik pengujian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara teori yang telah ditetapkan dengan kenyataan dan bukti-bukti empiris.⁴ Berdasarkan hasil pengujian kemudian ditentukan kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang diajukan peneliti.

³Fenti Hikmawati, "Metodologi Penelitian", Cet. 2 (Depok : Rajawali Pers, 2018), h. 168.

⁴Ratna Wijayanti Daniar Paramita dkk, "Metode Penelitian Kuantitatif", Cet. 1 (*Jawa Timur: Widya Gama Press, Maret 2021*), h. 10.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Oleh karena itu, populasi penelitian diartikan sebagai keseluruhan dari semua objek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah : jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV di MI DDI Tinambung sebanyak 14 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian data yang merupakan objek dari populasi yang diambil.⁵ Agar hasil penelitian yang dilakukan tidak keliru, maka peneliti melakukan teknik sampling atau teknik pengambilan sampel.

Teknik pengambilan sampel yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100, sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah sebanyak 14 orang.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis pada penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Angket

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dengan memberikan pertanyaan kepada responden, baik dalam bentuk kertas maupun melalui *google form*.⁶ Penggunaan angket dianggap efisien dalam pengumpulan data jika peneliti memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan diukur dan tujuan yang

⁵Dameria Sinaga, "Buku Ajar Statistik Dasar", (Jakarta Timur:Uki Pres 2014), h.6.

⁶Fenti Hikmawati, "Metodologi Penelitian", Cet. 2 (Depok : Rajawali Pers, 2018), h. 85.

diharapkan dari responden.⁷ Metode ini digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data mengenai tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan *board game* dalam pembelajaran Akidah Akhlak .

E. Prosedur Penelitian

Secara umum prosedur penelitian terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP dan media pembelajaran yang akan digunakan selama penelitian
- b. Peneliti menyiapkan angket untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah memanfaatkan *board game* jenis ular tangga

2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini ada 8 kali pertemuan, diantaranya:

- a. Memberikan *pre-test* berupa angket di awal pembelajaran (pertemuan pertama)
- b. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *board game* selama 6 kali pertemuan, yaitu:
 - 1) Pertemuan pertama dan kedua membahas materi tentang Makna Beriman Kepada Nabi dan Rasul serta Tugas-tugas Nabi dan Rasul sekaligus peserta didik menggunakan media pembelajaran *board game* jenis ular tangga
 - 2) Pertemuan ketiga dan keempat membahas materi tentang Sifat dan Cara Beriman Kepada Nabi dan Rasul sekaligus peserta didik menggunakan media pembelajaran *board game* jenis ular tangga

⁷Riduwan, "Belajar Mudah Penelitian untuk Guru dan Karyawan dan Peneliti Pemula", (Bandung. Alfabeta, 2011). h. 192

- 3) Pertemuan kelima dan keenam membahas materi tentang Menghindari Akhlak Tercela Munafik sekaligus peserta didik menggunakan media pembelajaran *board game* jenis ular tangga.
- c. Memberikan *post-test* berupa angket di akhir pembelajaran (pertemuan terakhir)
3. Tahap akhir

Pada tahap penyelesaian dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Mengelolah data hasil penelitian
- b. Menganalisis dan membahas data hasil penelitian
- c. Membuat kesimpulan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam proses penelitian dalam mengumpulkan data yang diperlukan.⁸

1. Angket

Angket yang juga dikenal dengan sebutan kuesioner adalah serangkaian daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis dan diberikan kepada orang yang disurvei untuk mengisikannya.⁹ Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan ke peneliti setelah diisi untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar peserta didik sesudah dan setelah pemanfaatan *board game*. Adapun kisi-kisi angket yang digunakan dan dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian yakni sebagai berikut:

⁸STAIN Majene, "Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah (KTI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene", (Majene: STAIN, 2020), h. 12.

⁹Burhan Bungin, "Metodologi Penelitian Kuantitatif", Cet. 9 (Depok : Prenadamedia, Januari 2018), h. 133.

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen motivasi belajar

Variabel	Indikator	Deskriptor	No. Soal		Jumlah soal
			POSITIF	NEGATIF	
Motivasi belajar	Adanya hasrat keinginan berhasil	a. Menyelesaikan tugas secara tuntas	1	2	4
		b. Menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru	3		
		c. Membaca dan memahami materi	4		
		d. Tidak menunda-nunda untuk mengerjakan tugas			
	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	a. Tekun dalam belajar	5	8	4
		b. Bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami	6		
		c. Rajin belajar	7		
		d. Mudah putus asa dalam mengerjakan tugas			
	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	a. Ingin mendapatkan hasil belajar yang memuaskan b. Senang	9		4

		<p>mecahkan soal-soal yang diberikan guru</p> <p>c. Tidak ingin mendapatkan ranking 1</p> <p>d. Bercita-cita menjadi orang yang sukses</p>	10	11	
			12		
	Adanya penghargaan dalam belajar	<p>a. Ingin mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik</p> <p>b. Ingin mendapatkan pujian dari guru ketika bisa menjawab pertanyaan</p> <p>c. Rajin belajar karena mengharapkan hadiah</p> <p>d. Semangat belajar ketika mendapat penghargaan atau pujian</p>	13	15	4
			14		
			16		
	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	<p>a. Berani Mengeluarkan pendapat saat proses pembelajaran</p> <p>b. Senang belajar Akidah Akhlak</p> <p>c. Merasa bosan ketika belajar</p>	17	19	4
			18		

		d. Guru mengajak siswa sambil bermain	20		
	Adanya lingkungan yang kondusif untuk belajar dengan baik	a. Ribut dan keluar masuk kelas		21	4
		b. Mengantuk ketika proses pembelajaran		22	
		c. Nyaman ketika belajar dikelas	23		
		d. Merasa terganggu dengan suasana dilingkungan sekitar kelas	24		

Sumber : Hermawan Susanto, 2019

Adapun bentuk angket yang akan diberikan kepada responden untuk menjawabnya sebagai berikut:

Alternatif Pilihan	Positif	Negatif
a. Selalu	skor 5	skor 1
b. Sering	skor 4	skor 2
c. Kadang-kadang	skor 3	skor 3
d. Jarang	skor 2	skor 4
e. Tidak pernah	skor 1	skor 5

G. Validitas dan realibilitas instrumen

1. Validitas

Validitas dikenal juga sebagai kesahihan, menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur benar-benar cocok atau sesuai sebagai alat ukur yang diinginkan atau

instrumen data valid.¹⁰ Valid berarti bahwa instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Salah satu cara untuk menguji validitas instrumen adalah dengan menggunakan rumus *Product Moment*. Adapun rumus untuk menghitung rumus *Product Moment* adalah, sebagai berikut :¹¹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = Angka indeks korelasi “r” *product moment*

N = Sampel

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y

Penentuan valid atau tidaknya pernyataan adalah dengan cara membandingkan “r” hitung “r” tabel dengan ketentuan:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Instrumen yang valid ketika terdapat kesamaan antara data yang dikumpulkan dan data yang sebenarnya. Apabila instrumen tersebut valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sedangkan apabila instrumen tersebut tidak valid maka instrumen tersebut harus diganti atau dihilangkan.

Angket dikatakan valid jika memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan dikatakan reliabel jika memiliki nilai cronbach alpha $> 0,60$. r_{tabel} dicari pada signifikansi 0,05

¹⁰Syofian Siregar, “Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS”, Cet.4 (Jakarta:KENCANA, Januari 2017), h. 47.

¹¹Dian Rachma Wijayanti, dkk. “Buku Ajar Metode Penelitian”, cet. 1 (Pangkalpinang : CV SCIENCE TECHNO DIRECT PERUM KORPRI, Januari 2023), h. 56.

dengan 2 uji sisi. Nilai r_{tabel} diperoleh dengan menggunakan rumus $df = N-2$, dimana N adalah jumlah responden uji coba.¹² Jumlah responden yang dipakai untuk uji coba yaitu 14 responden, sehingga nilai df adalah $df = N-2 = 14-2 = 12$, sehingga nilai r_{tabel} pada $df=12$ adalah 0,5324. Pengujian validitas setiap item dianalisis memakai rumus *korelasi product moment* dengan bantuan IBM SPSS Statistics Versi 25. Hasil uji validitas angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil pengujian validitas instrument penelitian (angket motivasi belajar)

No.	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,729**	0,5324	VALID
2	0,755**	0,5324	VALID
3	0,816**	0,5324	VALID
4	0,088	0,5324	TIDAK VALID
5	0,630*	0,5324	VALID
6	0,868**	0,5324	VALID
7	0,793**	0,5324	VALID
8	0,409	0,5324	TIDAK VALID
9	0,829**	0,5324	VALID
10	0,581*	0,5324	VALID
11	0,403	0,5324	TIDAK VALID
12	0,632*	0,5324	VALID
13	0,781**	0,5324	VALID
14	0,630*	0,5324	VALID
15	0,154	0,5324	TIDAK VALID

16	0,778**	0,5324	VALID
17	0,799**	0,5324	VALID
18	0,659*	0,5324	VALID
19	0,33	0,5324	TIDAK VALID
20	0,924**	0,5324	VALID
21	0,39	0,5324	TIDAK VALID
22	-0,525	0,5324	TIDAK VALID
23	0,655*	0,5324	VALID
24	0,692**	0,5324	VALID

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan pada 14 orang responden, terdapat instrumen penelitian yang menunjukkan hasil tidak valid dimana nilai r_{hitung} tersebut lebih kecil dari r_{tabel} yaitu 0,5324. Maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan yang memiliki hasil tidak valid tidak dapat digunakan sebagai alat ukur pada penelitian. Angket awal terdiri dari 24 pernyataan, akan tetapi saat dilakukan uji validitas hanya 17 pernyataan yang valid.

2. Realibilitas instrumen

Realibilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten. Pengujian realibilitas instrumen ini menggunakan rumus cronbach alpha karena peneliti menggunakan skala likert yaitu:

- a. Selalu
- b. Sering
- c. Kadang-kadang
- d. Jarang
- e. Tidak pernah

Uji realibilitas juga merupakan uji lanjutan setelah dilakukannya uji validitas dan digunakan untuk menguji item yang valid saja. Dalam uji realibilitas,

batasan yang digunakan adalah 0.60 hingga 0.80. jika hasil yang diperoleh kurang dari 0,60 maka item tersebut dinyatakan kurang baik atau kurang reliabel, tetapi jika nilai yang diperoleh 0.70 maka item tersebut dinyatakan masih bisa diterima dan jika item yang diperoleh diatas 0.80 maka item tersebut dinyatakan sangat baik atau sangat reliabel.¹³ Adapun rumus yang digunakan untuk menguji reliabilitas yaitu:¹⁴

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum S^2}{S^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyak butir pertanyaan

$\sum S^2$ = jumlah varians item

S^2 = varians total

Berdasarkan analisis yang dilakukan diperoleh hasil perhitungan reliabilitas dari tabel berikut:

Tabel 4. Hasil pengujian reliabilitas instrumen angket motivasi belajar

No.	Angket	Jumlah item	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
1.	Motivasi belajar	17	0,951	Reliabel

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa alat pengukuran data tersebut berkualitas tinggi atau reliabel, karena nilai koefisien alpha hitung angket motivasi belajar adalah sebesar $0,951 > 0,60$ atau 0,951 lebih besar dari 0,60.

¹³ Moch. Bahak Udin By Arifin Aunillah, “Buku Ajar Statistik Pendidikan”, Cet.1 (Jawa Timur:UMSIDA Press, Oktober 2021), h. 34.

¹⁴Dian Rachma Wijayanti, dkk “Buku Ajar Metode Penelitian”, Cet.1 (Pangkalpinang:CV SCIENCE TECHNO DIRECT PERUM KORPRI, Januari 2023), h. 64.

H. Teknik pengolahan dan analisis data

1. Teknik pengolahan data

Pengolahan data untuk penelitian dengan pendekatan kuantitatif adalah suatu proses memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan tertentu.

Peneliti dalam penelitian ini akan memproses data dengan tabulasi, yang merupakan proses penempatan data dalam bentuk tabel yang diberi kode untuk memenuhi kebutuhan analisis. Tabel-tabel ini harus mampu meringkas agar proses analisis data lebih mudah.¹⁵

2. Analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a. Analisis deskriptif persentase

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif persentase dimana perhitungan yang digunakan untuk mengetahui tingkat persentase skor jawaban dari masing-masing sampel. Maka rumus yang digunakan sebagai berikut :¹⁶

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Dimana :

P = Persentase

F = Frekuensi

n = jumlah skor ideal

¹⁵Syofian Siregar, "Metode Penelitian Kuantitatif", Cet 4 (Jakarta : KENCANA, 2013), h. 86-89.

¹⁶Karimuddin Abdullah, "Metodologi Penelitian Kuantitatif", Cet. 1 (Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, juli 2022), h. 87.

Untuk menentukan kategori atau jenis deskriptif persentase yang diperoleh dari indikator dalam variabel, dari perhitungan deskriptif persentase kemudian ditafsirkan ke dalam kalimat.

Untuk mengetahui frekuensi motivasi belajar peserta didik, maka terlebih dahulu menentukan hasil jawaban nilai rata-rata masing-masing peserta didik, nilai persentase, serta menentuka jarak intervalnya. Menurut widoyoko dalam artikel Hestu Riski Mahanani yang juga menggunakan skala lima dengan rumus kelayakan kuesioner yaitu sebagai berikut:¹⁷

$$\text{Kategorisasi} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{jumlah kategori}}$$

$$\frac{5-1}{5} = \frac{4}{5} = 0,8$$

1. Sangat rendah
2. Rendah
3. Sedang
4. Tinggi
5. Sangat tinggi

Tabel 5. Interval

Interval	Kategori
1-1,8	Sangat rendah
1,8-2,6	Rendah
2,6-3,4	Sedang
3,4-4,2	Tinggi
4,2-5	Sangat tinggi

¹⁷Hestu Riski Mahanani, “ Survei Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD Kanisius Wirobrajan Selama Masa Pandemi” Artikel Universitas Sanata Dharma (2022), h.13.

b. Uji statistik inferensial

Analisis statistik inferensial adalah metode statistika yang digunakan untuk mengartikan data secara menyeluruh dan pada akhirnya membuat suatu kesimpulan. Dalam mencapai kesimpulan tersebut, statistik inferensial tidak terbatas pada satu variabel (*univariat*), melainkan digunakan untuk membandingkan atau mengkorelasikan dua variabel (*bivariat*) atau lebih (*multivariate*).¹⁸

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah suatu prosedur untuk mengevaluasi apakah data mengikuti distribusi normal, sehingga dapat dipakai dalam statistik parametric. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah distribusi data cenderung mengikuti pola distribusi normal atau mendekatinya. Pengujian normalitas data dapat dilakukan secara tunggal atau berdiri sendiri dan secara berhubungan, serta data secara kelompok menggunakan data distribusi frekuensi.¹⁹ Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan terhadap motivasi belajar peserta didik setelah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas IV di MI DDI Tinambung. Uji hipotesis diuji dengan menggunakan uji-t yaitu uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Hasil perhitungannya menggunakan aplikasi SPSS. Adapun rumus

¹⁸Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), h.11.

¹⁹Supardi, *Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan*, (Depok : PT Rajagrafindo Persada, 2017), h.173.

yang digunakan untuk mencari perbandingan dengan menggunakan uji-t berpasangan adalah sebagai berikut:²⁰

$$t = \frac{\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = lambang t-test

\bar{Y}_1 = rerata skor *pretest*

\bar{Y}_2 = rerata skor *posttes*

$\sum d^2$ = jumlah rerata skor gain

N = jumlah sampel

1 = bilangan konstan

Kriteria penerimaan dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian dikatakan signifikan atau dapat membuktikan hipotesis alternatif, jika $\text{sig (2 tailed)} < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak berarti Pemanfaatan *Board game* Jenis Ular Tangga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MI DDI Tinambung. Tetapi, jika $\text{sig (2- tailed)} > 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima berarti Pemanfaatan *Board game* Jenis Ular Tangga tidak dapat meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MI DDI Tinambung..

²⁰Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, h. 262.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

Berdasarkan angket *pretest* motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang telah disebar kepada responden dengan jumlah 14 peserta didik, peneliti dapat mengumpulkan data awal motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga di kelas IV.

Tabel 6. Motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

No.	Peserta didik	Skor	Mean	Kategori
1	Al-Alif	44	2,6	Rendah
2	Muhammad Iqram	21	1,2	Sangat rendah
3	Muhammad Bilal Saputra	43	2,5	Rendah
4	Muh. Radit	37	2,2	Rendah
5	Muhammad Irwansyah	37	2,2	Rendah
6	Rahman	42	2,5	Rendah
7	Muhammad Ilman	29	1,7	Sangat Rendah
8	Asri Ayunanda	62	3,6	Tinggi
9	Rina	42	2,5	Rendah
10	Mutmainnah	46	2,7	Sedang
11	Raodatul Jannah Rianda	55	3,2	Sedang
12	Aqilah Hulwah	43	2,5	Rendah
13	Nurul Mahfuzah	45	2,6	Sedang
14	Ainul Aqilah Rahmat	62	3,6	Tinggi
Total			2,6	Rendah

Berdasarkan tabel 6. dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memiliki motivasi belajar berada pada kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik, kategori rendah sebanyak 7 peserta didik, kategori sedang sebanyak 3 peserta didik dan kategori tinggi sebanyak 2 peserta didik.

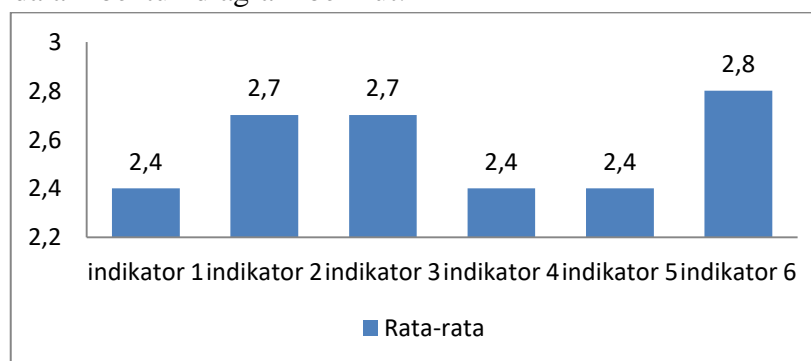
Selanjutnya hasil dari angket tersebut dikelompokkan berdasarkan indikator. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV MI DDI

Tinambung dengan menyebarkan angket yang terdiri dari 17 pernyataan dari 6 indikator, agar dapat memperoleh skor yang terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Kemudian skor yang diperoleh tersebut dihitung untuk mendapatkan persentase yang kemudian akan disesuaikan dengan kriteria yang telah disebutkan.

Tabel 7. Motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga disetiap indikator

No.	Indikator	Mean	Kriteria
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	2,4	Rendah
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2,7	Sedang
3.	Adanya harapan dan cita – cita di masa depan	2,7	Sedang
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	2,4	Rendah
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	2,4	Rendah
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik	2,8	Sedang
Jumlah		2,6	Rendah

Berdasarkan tabel 7. menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga untuk semua indikator adalah sebesar 2,6 dengan kategori rendah. Adapun deskripsi motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga, lebih jelas disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 11. Diagram indikator persentase motivasi belajar peserta didik

Berdasarkan gambar 11. menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada indikator 1 tentang adanya hasrat dan keinginan berhasil diperoleh persentase sebesar 2,4, indikator 2 tentang adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar diperoleh persentase sebesar 2,7, indikator 3 tentang adanya harapan dan cita – cita di masa depan diperoleh persentase sebesar 2,7, indikator 4 tentang adanya penghargaan dalam belajar diperoleh persentase sebesar 2,4, indikator 5 tentang adanya kegiatan yang menarik dalam belajar diperoleh persentase sebesar 2,4 dan indikator 6 tentang adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik diperoleh persentase sebesar 2,8.

Selain itu, untuk mengetahui lebih detail motivasi belajar peserta didik sebelum memanfaatkan *board game* jenis ular tangga terhadap masing-masing pernyataan yang sudah disebar kepada responden dengan jumlah 14 peserta didik, maka peneliti memasukkan dalam bentuk angka dengan ketentuan sebagai berikut:

Alternatif Pilihan	Positif	Negatif
a. Selalu	skor 5	skor 1
b. Sering	skor 4	skor 2
c. Kadang-kadang	skor 3	skor 3
d. Jarang	skor 2	skor 4
e. Tidak pernah	skor 1	skor 5

Berikut ini adalah hasil pengolahan data kuesioner motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas IV MI DDI Tinambung yang berjumlah 14 orang, dengan pengolahan data analisis dtatistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Berikut tabel rincian persentase hasil angket kelas IV sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga dengan pengolahan data analisis statistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 8. Saya menyelesaikan tugas secara tuntas

Saya menyelesaikan tugas secara tuntas			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	4	28,6	35,7
Kadang-kadang	7	50,0	85,7
Sering	2	14,3	100,0
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 8, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab sering, 50% yang menjawab kadang-kadang, 28,6% yang menjawab jarang, 7,1% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 9. Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru

Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Selalu	6	42,9	42,9
Sering	3	21,4	64,3
Kadang-kadang	5	35,7	0
Jarang	0	0	0
Tidak pernah	0	0	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 9, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 35,7% yang menjawab kadang-kadang, 21,4% yang menjawab

sering, 42,9,% yang menjawab selalu dan 0% yang menjawab alternatif jarang dan tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 10. Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari

Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	3	21,4	21,4
Jarang	2	14,3	35,7
Kadang-kadang	7	50,0	85,7
Sering	2	14,3	100,0
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 10, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab sering, 50% yang menjawab kadang-kadang, 14,3% yang menjawab jarang, 21,4% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Tabel 11. Saya tekun dalam belajar

Saya tekun dalam belajar			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	4	28,6	35,7
Kadang-kadang	9	64,3	100,0
Sering	0	0	
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 11, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 64,3% yang menjawab kadang-kadang, 28,6% yang menjawab jarang, 7,1% yang menjawab tidak pernah, 0% yang menjawab selalu dan sering. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 12. Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami

Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	4	28,6	28,6
Jarang	2	14,3	42,9
Kadang-kadang	5	35,7	78,6
Sering	3	21,4	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 64,3% yang menjawab kadang-kadang, 28,6% yang menjawab jarang, 7,1% yang menjawab tidak pernah, 0% yang menjawab selalu dan sering. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 13. Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal

Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	0	0	85,7
Kadang-kadang	11	78,6	100,0
Sering	2	14,3	

Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 13, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab sering, 78,6% yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab tidak pernah, 0% yang menjawab selalu dan jarang. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

c. Adanya harapan dan cita – cita di masa depan

Tabel 14. Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan

Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	4	28,6	28,6
Jarang	4	28,6	57,1
Kadang-kadang	4	28,6	85,7
Sering	2	14,3	100,0
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 14, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab sering, 28,6% yang menjawab kadang-kadang, 28,6% yang menjawab jarang, 28,6% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang, jarang dan tidak pernah adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 15. Saya senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru

Saya senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	3	21,4	21,4

Jarang	2	14,3	35,7
Kadang-kadang	7	50,0	85,7
Sering	2	14,3	100,0
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 15, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab sering, 50% yang menjawab kadang-kadang, 14,3% yang menjawab jarang, 21,4% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 16. Saya bercita-cita menjadi orang sukses

Saya bercita-cita menjadi orang sukses			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	0	0	64,3
Kadang-kadang	8	57,1	100,0
Sering	5	35,7	
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 16, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 35,7% yang menjawab sering, 57,1% yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu dan jarang. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Tabel 17. Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik

Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	6	42,9	42,9
Jarang	5	35,7	78,6
Kadang-kadang	3	21,4	100,0
Sering	0	0	
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 17, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 21,4% yang menjawab kadang-kadang, 35,7% yang menjawab jarang, 42,9% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu dan sering. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak pernah adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 18. Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan

Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	3	21,4	21,4
Jarang	3	21,4	42,9
Kadang-kadang	8	57,1	100,0
Sering	0	0	
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 18, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 57,1% yang menjawab kadang-kadang, 21,4% yang menjawab jarang, 21,4% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu dan sering. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang

adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 19. Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru

Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	0	0	71,4
Kadang-kadang	9	64,3	100,0
Sering	4	28,6	
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 19, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 28,6% yang menjawab sering, 64,3% yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu dan jarang. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Tabel 20. Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar

Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	6	42,9	42,9
Jarang	4	28,6	71,4
Kadang-kadang	3	21,4	92,9
Sering	1	7,1	100,0
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 20, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 7,1% yang menjawab sering, 21,4% yang menjawab kadang-kadang, 28,6% yang menjawab jarang, 42,9% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban tidak pernah adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 21. Saya senang belajar Akidah Akhlak

Saya senang belajar Akidah Akhlak			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	0	0	71,4
Kadang-kadang	9	64,3	100,0
Sering	4	28,6	
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 21, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 28,6% yang menjawab sering, 64,3% yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu dan jarang. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 22. Guru mengajak siswa bermain sambil belajar

Guru mengajak siswa bermain sambil belajar			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	2	14,3	14,3
Jarang	9	64,3	78,6
Kadang-kadang	3	21,4	100,0
Sering	0	0	
Selalu	0	0	

Total	14	100,0	100,0	
-------	----	-------	-------	--

Berdasarkan tabel 22, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 21,4% yang menjawab kadang-kadang, 64,3% yang menjawab jarang, 14,3% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu dan sering. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik

Tabel 23. Saya merasa nyaman belajar dikelas

Saya merasa nyaman belajar dikelas			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	2	14,3	14,3
Jarang	0	0	78,6
Kadang-kadang	9	64,3	100,0
Sering	3	21,4	
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 23, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 21,4% yang menjawab sering, 64,3% yang menjawab kadang-kadang, 14,3% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu dan jarang. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan jarang. adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 24. Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas

Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	2	14,3	14,3

Jarang	2	14,3	28,6
Kadang-kadang	8	57,1	85,7
Sering	2	14,3	100,0
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 24, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab sering, 57,1% yang menjawab kadang-kadang, 14,3% yang menjawab jarang, 14,3% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Berikut ini adalah tabel hasil analisis statistik deskriptif *pretest* motivasi belajar peserta didik dengan nilai minimum, maximum dan standar deviasi.

Tabel 25. Hasil *pretests* nilai rata-rata setiap item pernyataan penyebaran angket motivasi belajar peserta didik

Statistik Deskriptif					
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Saya menyelesaikan tugas secara tuntas	14	1	4	2,71	0,83
Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru	14	1	3	1,93	0,92
Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari	14	1	4	2,57	1,02
Saya tekun dalam belajar	14	1	3	2,57	0,65
Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum	14	1	4	2,50	1,16

dipahami					
Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal	14	1	4	3,00	0,68
Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	14	1	4	2,29	1,07
Saya senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru	14	1	4	2,57	1,02
Saya bercita-cita menjadi orang sukses	14	1	4	3,21	0,80
Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik	14	1	3	1,79	0,80
Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan	14	1	3	2,36	0,84
Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru	14	1	4	3,14	0,77
Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar	14	1	4	1,93	1
Saya senang belajar Akidah Akhlak	14	1	4	3,14	0,77
Guru mengajak siswa bermain	14	1	3	2,07	0,62

sambil belajar					
Saya merasa nyaman belajar dikelas	14	1	4	2,93	0,92
Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas	14	1	4	2,71	0,91
Jumlah	14			2,6	

Berdasarkan tabel 25, dapat dilihat bahwa pernyataan yang paling rendah rata-rata jawaban angket motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik” dengan rata-rata 1,79. Dari 14 peserta didik, sebanyak 3 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sedang dan 11 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah. Pernyataan rendah kedua adalah pernyataan “Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru” dengan rata-rata 1,93. Dari 14 peserta didik, sebanyak 5 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sedang dan 8 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah. Adapun pernyataan rendah ketiga adalah pernyataan “Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar” dengan rata-rata 1,93. Dari 14 peserta didik, sebanyak 1 responden motivasi belajarnya tinggi, 3 responden motivasi belajarnya sedang dan 10 responden motivasi belajarnya rendah.

Sedangkan pernyataan yang paling tinggi rata-rata jawaban angket motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “Saya bercita-cita menjadi orang sukses” dengan rata-rata 3,21. Dari 14 peserta didik, sebanyak 1 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah, 8 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sedang dan 5 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas, setelah dirata-ratakan dari hasil *pretest* setiap item pernyataan dan jawaban seluruh peserta didik, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan media pembelajaran *board game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IV MI DDI Tinambung termasuk kategori rendah.

2. Motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

Sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga di kelas IV maka peneliti memberikan angket (*posttest*) untuk mengetahui nilai motivasi belajar sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga di kelas IV.

Tabel 26. Motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

No	Peserta didik	Skor	Mean	Kategori
1	Al-Alif	57	3,4	Sedang
2	Muhammad Iqram	50	2,9	Sedang
3	Muhammad Bilal Saputra	52	3,1	Sedang
4	Muh. Radit	59	3,5	Tinggi
5	Muhammad Irwansyah	57	3,4	Sedang
6	Rahman	64	3,8	Tinggi
7	Muhammad Ilman	52	3,1	Sedang
8	Asri Ayunanda	75	4,4	Sangat tinggi
9	Rina	58	3,4	Tinggi
10	Mutmainnah	56	3,3	Sedang
11	Raodatul Jannah Rianda	64	3,8	Tinggi
12	Aqilah Hulwah	55	3,2	Sedang
13	Nurul Mahfuzah	74	4,4	Sangat tinggi
14	Ainul Aqilah Rahmat	77	4,5	Sangat tinggi
Rata-rata			3,6	Tinggi

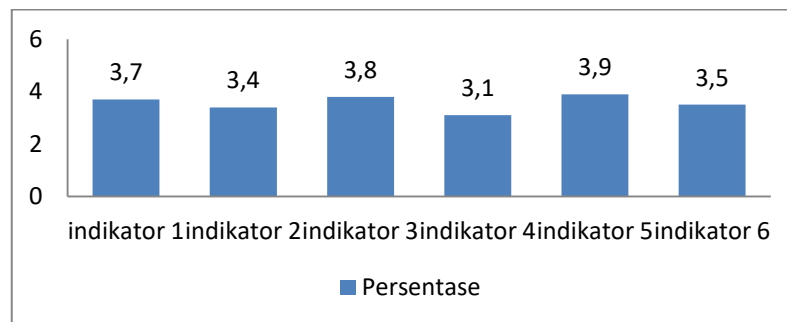
Berdasarkan tabel 26. dapat dilihat bahwa jumlah peserta didik yang berada pada kategori sedang sebanyak 7 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 4 peserta didik, kategori sangat tinggi sebanyak 3 peserta didik dan kategori rendah dan sangat rendah sebanyak 0 peserta didik.

Selanjutnya hasil dari angket tersebut dikelompokkan berdasarkan indikator. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas IV MI DDI Tinambung dengan menyebarkan angket yang terdiri dari 6 indikator dan terdapat 17 pernyataan, agar dapat memperoleh skor yang terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Kemudian skor yang diperoleh tersebut dihitung untuk mendapatkan persentase yang kemudian akan disesuaikan dengan kriteria yang telah disebutkan.

Tabel 27. Motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga disetiap indikator

No	Indikator	Mean	Kriteria
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	3,7	Tinggi
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	3,4	Sedang
3.	Adanya harapan dan cita – cita di masa depan	3,8	Tinggi
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	3,1	Sedang
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	3,9	Tinggi
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik	3,5	Tinggi
Rata-rata		3,6	Tinggi

Berdasarkan tabel 27. menunjukkan bahwa rata-rata persentase motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga untuk semua indikator adalah sebesar 3,6 dengan kategori Tinggi. Adapun deskripsi motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga, lebih jelas disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 15. Diagram indikator persentase motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

Berdasarkan gambar 15. diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik pada indikator 1 tentang adanya hasrat dan keinginan berhasil diperoleh persentase sebesar 3,7, indikator tentang adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar diperoleh persentase sebesar 3,4, indikator 3 tentang adanya harapan dan cita – cita di masa depan diperoleh persentase sebesar 3,8, indikator 4 tentang adanya penghargaan dalam belajar diperoleh persentase sebesar 3,1, indikator 5 tentang adanya kegiatan yang menarik dalam belajar diperoleh persentase sebesar 3,9 dan indikator 6 tentang adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik diperoleh persentase sebesar 3,5.

Selain itu, untuk mengetahui lebih detail motivasi belajar peserta didik sebelum memanfaatkan *board game* jenis ular tangga terhadap masing-masing pernyataan yang sudah disebar kepada responden dengan jumlah 14 peserta didik, maka peneliti memasukkan dalam bentuk angka dengan ketentuan sebagai berikut:

Alternatif Pilihan	Positif	Negatif
a. Selalu	skor 5	skor 1
b. Sering	skor 4	skor 2
c. Kadang-kadang	skor 3	skor 3
d. Jarang	skor 2	skor 4

e. Tidak pernah skor 1 skor 5

Berikut ini adalah hasil pengolahan data kuesioner motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas IV MI DDI Tinambung yang berjumlah 14 orang, dengan pengolahan data analisis dtatistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Berikut tabel rincian persentase hasil angket kelas IV sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga dengan pengolahan data analisis dtatistik deskriptif menggunakan aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 28. Saya menyelesaikan tugas secara tuntas

Saya menyelesaikan tugas secara tuntas			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	0	0	78,6
Jarang	0	0	92,9
Kadang-kadang	11	78,6	100,0
Sering	2	14,3	
Selalu	1	7,1	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 28, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 7,1% yang menjawab selalu, 14,3% yang menjawab sering, 78,6% yang menjawab kadang-kadang dan 0% yang menjawab jarang dan tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang dan tidak adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 29. Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru

Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Selalu	0	0	7,1

Sering	0	0	100,0
Kadang-kadang	1	7,1	
Jarang	0	0	
Tidak pernah	13	92,9	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 29, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 7,1% yang menjawab kadang-kadang, 92,9% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu, sering dan jarang. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 30. Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari

Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	2	14,3	14,3
Jarang	1	7,1	21,4
Kadang-kadang	8	57,1	78,6
Sering	1	7,1	85,7
Selalu	2	14,3	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 30, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab selalu, 7,1% yang menjawab sering, 57,1% yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab jarang dan 14,3% yang menjawab tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sering dan jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Tabel 31. Saya tekun dalam belajar

Saya tekun dalam belajar			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	0	0	0

Jarang	2	14,3	14,3
Kadang-kadang	11	78,6	92,9
Sering	1	7,1	100,0
Selalu	0	0	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 31, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 7,1% yang menjawab sering, 78,6% yang menjawab kadang-kadang, 14,3% yang menjawab jarang dan 0% yang menjawab selalu dan tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 32. Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami

Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	3	21,4	21,4
Jarang	1	7,1	28,6
Kadang-kadang	6	42,9	71,4
Sering	0	0	
Selalu	4	28,6	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 32, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 28,6% yang menjawab selalu, 42,9% yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab jarang, 21,4% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab selalu. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 33. Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal

Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	0	0	

Jarang	0	0	
Kadang-kadang	8	57,1	57,1
Sering	0	0	
Selalu	6	42,9	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 33, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 42,9% yang menjawab selalu, 57,1% yang menjawab kadang-kadang, dan 0% yang menjawab sering, jarang dan tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sering, jarang dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

c. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan

Tabel 34. Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan

Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	0	0	0
Jarang	0	0	0
Kadang-kadang	9	64,3	64,3
Sering	3	21,4	85,7
Selalu	2	14,3	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 34, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab selalu, 21,4% yang menjawab sering, 64,3% yang menjawab kadang-kadang dan 0% yang menjawab jarang dan tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 35. Saya senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru

Saya senang mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak Pernah	0	0	0
Jarang	1	7,1	7,1
Kadang-kadang	6	42,9	50,0
Sering	1	7,1	57,1
Selalu	6	42,9	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 35, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 42,9% yang menjawab selalu, 7,1 yang menjawab sering, 42,9% yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab jarang dan 0% yang menjawab tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban selalu dan kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 36. Saya bercita-cita menjadi orang sukses

Saya bercita-cita menjadi orang sukses			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	0	0	0
Kadang-kadang	2	14,3	21,4
Sering	5	35,7	57,1
Selalu	6	42,9	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 36, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 42,9% yang menjawab selalu, 35,7% yang menjawab sering, 14,3% yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab jarang. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban selalu adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

d. Adanya penghargaan dalam belajar

Tabel 37. Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik

Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	2	14,3	21,4
Kadang-kadang	7	50,0	71,4
Sering	3	21,4	92,9
Selalu	1	7,1	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 37, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 7,1% yang menjawab selalu, 21,2% yang menjawab sering, 50% yang menjawab kadang-kadang, 14,3% yang menjawab jarang dan 7,1% yang menjawab tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban selalu dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 38. Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan

Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	4	28,6	28,6
Jarang	0	0	0
Kadang-kadang	5	35,7	64,3
Sering	2	14,3	78,6
Selalu	3	21,4	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 38, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 21,4% yang menjawab selalu, 14,3% yang menjawab sering, 35,7% yang menjawab kadang-kadang dan 28,6% yang menjawab tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah

jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban sering adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 39. Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru

Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	0	0	14,3
Jarang	2	14,3	64,3
Kadang-kadang	7	50,0	85,7
Sering	3	21,4	100,0
Selalu	2	14,3	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 39, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 14,3% yang menjawab selalu, 21,4% yang menjawab sering, 50% yang menjawab kadang-kadang, 14,3% yang menjawab jarang dan 0% yang menjawab tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Tabel 40. Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar

Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	1	7,1	7,1
Jarang	1	7,1	14,3
Kadang-kadang	7	42,9	64,3
Sering	1	50,0	71,4
Selalu	4	28,6	100,0
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 41, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 28,6% yang menjawab selalu, 50,0% yang menjawab sering, 42,9%

yang menjawab kadang-kadang, 7,1% yang menjawab jarang dan 7,1% yang menjawab tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 42. Saya senang belajar Akidah Akhlak

Saya senang belajar Akidah Akhlak			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	0	0	14,3
Jarang	0	0	42,9
Kadang-kadang	2	14,3	100,0
Sering	4	28,6	
Selalu	8	57,1	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 42, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 57,1% yang menjawab selalu, 28,6% yang menjawab sering, 14,3% yang menjawab kadang-kadang dan 0% yang menjawab jarang dan tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban selalu adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 43. Guru mengajak siswa bermain sambil belajar

Guru mengajak siswa bermain sambil belajar			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	0	0	21,4
Jarang	0	0	42,9
Kadang-kadang	3	21,4	100,0
Sering	3	21,4	
Selalu	8	57,1	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 43, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 57,1% yang menjawab selalu, 21,4% yang menjawab sering, 21,4% yang menjawab kadang-kadang dan 0% yang menjawab jarang dan tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

Tabel 44. Saya merasa nyaman belajar dikelas

Saya merasa nyaman belajar dikelas			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	0	0	42,9
Jarang	0	0	64,3
Kadang-kadang	6	42,9	100,0
Sering	3	21,4	
Selalu	5	35,7	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 44, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 35,7% yang menjawab selalu, 21,4% yang menjawab sering, 42,9% yang menjawab kadang-kadang dan 0% yang menjawab jarang dan tidak pernah. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang dan tidak pernah adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Tabel 45. Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas

Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas			
	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Tidak pernah	3	21,4	21,4
Jarang	0	0	57,1

Kadang-kadang	5	35,7	92,9
Sering	5	35,7	100,0
Selalu	1	7,1	
Total	14	100,0	

Berdasarkan tabel 45, maka dapat diketahui bahwa dari jumlah 14 peserta didik, sebesar 7,1% yang menjawab selalu, 35,7 yang menjawab sering, 35,7% yang menjawab kadang-kadang, 21,4% yang menjawab tidak pernah dan 0% yang menjawab jarang. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa jawaban sering dan kadang-kadang adalah jawaban yang paling tinggi persentase yang dijawab sedangkan jawaban jarang adalah pilihan jawaban yang paling sedikit persentase dijawab oleh peserta didik.

Berikut ini adalah tabel hasil analisis statistik deskriptif *pretest* motivasi belajar peserta didik dengan nilai minimum, maximum, standar deviasi dan persentase.

Tabel 46. Hasil uji *posttest* nilai rata-rata setiap item pernyataan penyebaran angket motivasi belajar peserta didik

STATISTIK DESKRIPTIF					
	N	Mini mum	Maxi mum	Mean	Std. Deviation
Saya menyelesaikan tugas secara tuntas	14	3	5	3,29	0,61
Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru	14	3	5	4,86	0,54
Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari	14	1	5	3,00	1,18
Saya tekun dalam belajar	14	2	4	2,93	0,48
Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami	14	1	5	3,07	1,49
Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal	14	3	5	3,86	1,03
Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	14	3	5	3,50	0,76
Saya senang mengerjakan	14	2	5	3,86	1,1

soal-soal yang diberikan oleh guru					
Saya bercita-cita menjadi orang sukses	14	1	5	4,07	1,14
Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik	14	1	5	3,07	1
Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan	14	1	5	3,00	1,52
Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru	14	2	5	3,36	0,93
Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar	14	1	5	3,43	1,22
Saya senang belajar Akidah Akhlak	14	3	5	4,43	0,76
Guru mengajak siswa bermain sambil belajar	14	3	5	4,36	0,84
Saya merasa nyaman belajar dikelas	14	3	5	3,93	0,92
Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas	14	1	5	3,07	1,27
Jumlah	14			3,6	Tinggi

Berdasarkan tabel 46, dapat dilihat bahwa pernyataan yang paling rendah rata-rata jawaban angket motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “Saya tekun dalam belajar” dengan rata-rata 2,93. Dari 14 peserta didik, sebanyak 2 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah, 11 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sedang dan 1 responden motivasi belajarnya tinggi. Pernyataan rendah kedua adalah pernyataan “Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari” dengan rata-rata 3,00. Dari 14 peserta didik, sebanyak 3 responden motivasi belajarnya termasuk kategori rendah, 8 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sedang dan 3 responden motivasi belajarnya tinggi. Adapun pernyataan rendah ketiga adalah pernyataan “Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan” dengan

rata-rata 3,00. Dari 14 peserta didik, sebanyak 4 responden motivasi belajarnya rendah, 5 responden motivasi belajarnya sedang dan 5 responden motivasi belajarnya tinggi.

Sedangkan pernyataan yang paling tinggi rata-rata jawaban angket motivasi belajar peserta didik adalah pernyataan “Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru” dengan rata-rata 4,86. Dari 14 peserta didik, sebanyak 13 responden motivasi belajarnya termasuk kategori tinggi dan 1 responden motivasi belajarnya termasuk kategori sedang.

Berdasarkan penjelasan diatas, setelah dirata-ratakan dari hasil *posttest* setiap item pernyataan dan jawaban seluruh peserta didik, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,6. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan media pembelajaran *board game* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas VI MI DDI Tinambung termasuk kategori Tinggi.

3. Peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar yang telah dilakukan sebelum dan sesudah *treatMeant*, maka dapat dirasakan manfaat penggunaan media pembelajaran *board game* jenis ular tangga yang dilakukan secara berkelompok dalam pembelajaran karena sudah mengalami peningkatan. Selain itu juga siswa lebih tenang dan suka berada didalam kelas. Mereka juga sudah berani mengeluarkan pendapat atau menjawab pertanyaan yang tersedia atau bahkan yang diberikan langsung oleh peneliti. Buktinya dapat dilihat dari angket *pretest* yang memiliki nilai rata-rata persentase 2,6 dengan kategori rendah, sedangkan angket *posttest* memiliki nilai rata-rata persentase 3,6 dengan kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 47. Perbandingan motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

No.	Peserta didik	Skor pre-test	Rata-rata pre-test	Kategori pre-test	Skor post-test	Rata-rata post-test	Kategori post-test
1	Al-Alif	44	2,6	Rendah	57	3,4	Sedang
2	Muhammad Iqram	21	1,2	Sangat rendah	50	2,9	Sedang
3	Muhammad Bilal Saputra	43	2,5	Rendah	52	3,1	Sedang
4	Muh. Radit	37	2,2	Rendah	59	3,5	Tinggi
5	Muhammad Irwansyah	37	2,2	Rendah	57	3,4	Sedang
6	Rahman	42	2,5	Rendah	64	3,8	Tinggi
7	Muhammad Ilman	29	1,7	Sangat Rendah	52	3,1	Sedang
8	Asri Ayunanda	62	3,6	Tinggi	75	4,4	Sangat tinggi
9	Rina	42	2,5	Rendah	58	3,4	Tinggi
10	Mutmainnah	46	2,7	Sedang	56	3,3	Sedang
11	Raodatul Jannah Rianda	55	3,2	Sedang	64	3,8	Tinggi
12	Aqilah Hulwah	43	2,5	Rendah	55	3,2	Sedang
13	Nurul Mahfuzah	45	2,6	Sedang	74	4,4	Sangat tinggi
14	Ainul Aqilah Rahmat	62	3,6	Tinggi	77	4,5	Sangat tinggi
Total			2,6	Rendah		3,6	Tinggi

Berdasarkan tabel 47. dapat diketahui bahwa sebelum memanfaatkan *board game* jenis ular tangga jumlah peserta didik yang memiliki motivasi belajar berada pada kategori sangat rendah sebanyak 2 peserta didik, kategori rendah sebanyak 7 peserta didik, kategori sedang sebanyak 3 peserta didik dan kategori tinggi sebanyak 2 peserta didik. Sedangkan sesudah memanfaatkan *board game* jenis ular tangga bahwa jumlah peserta didik yang berada pada kategori sedang sebanyak 7 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 4 peserta didik, kategori sangat tinggi sebanyak 3 peserta didik dan kategori rendah dan sangat rendah sebanyak 0 peserta didik. Selanjutnya perbandingan hasil dari angket tersebut dikelompokkan berdasarkan indikator. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 48. Motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga disetiap indikator

No	Indikator	Rata-rata <i>pre-test</i>	Kriteria <i>pre-test</i>	Rata-rata <i>post-test</i>	Kriteria <i>post-test</i>
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	2,4	Rendah	3,7	Tinggi
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	2,7	Sedang	3,4	Sedang
3.	Adanya harapan dan cita – cita di masa depan	2,7	Sedang	3,8	Tinggi
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	2,4	Rendah	3,1	Sedang
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	2,4	Rendah	3,9	Tinggi
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik	2,8	Sedang	3,5	Tinggi
Rata-rata		2,6	Rendah	3,7	Tinggi

Berdasarkan tabel 48. dapat dikatakan bahwa motivasi belajar untuk kelas IV yang memanfaatkan *board game* jenis ular tangga mengalami peningkatan dari kategori rendah ke kategori tinggi. Peningkatan pemanfaatan *board game* jenis ular tangga terhadap motivasi belajar yang terukur pada penelitian ini berdasarkan pada indikator motivasi. Setiap indikator memiliki nilai rata-rata yang berbeda dalam meningkatkan motivasi belajar siswa saat memanfaatkan *board game* jenis ular tangga. Indikator-indikator motivasi yang terukur antara lainnya indikator 1 tentang adanya hasrat dan keinginan berhasil mengalami peningkatan sebanyak 1,3 dari kondisi awal 2,4, artinya sesudah memanfaatkan *board game* jenis ular tangga peserta didik menjadi memiliki kemauan untuk fokus terhadap proses pembelajaran atau lebih mencurahkan perhatiannya saat proses pembelajaran serta kemauan peserta didik untuk berusaha mencari informasi berkaitan materi

ketika menemukan kesulitan. Bentuk perhatian peserta didik ditunjukkan seperti peserta didik lebih fokus memainkan *board game* dan berdiskusi dengan teman kelompoknya tentang materi, mereka tidak lagi keluar masuk kelas. Sedangkan bentuk kemauan peserta didik untuk mencari informasi seperti saat peserta didik berani mengajukan pertanyaan kepada peneliti saat ada pertanyaan atau tantangan yang tidak bisa mereka jawab.

Indikator yang ke 2 tentang adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar berhasil mengalami peningkatan sebanyak 0,7 dari kondisi awal 2,7, pada indikator ini menggambarkan bahwa peserta didik sudah menyadari dan memiliki dorongan untuk belajar Akidah Akhlak karena Akidah Akhlak merupakan salah satu mata pelajaran agama yang dapat membentuk akhlak dan aqidah peserta didik, hal ini terlihat dari jawaban peserta didik terhadap setiap item pernyataan. Pada saat proses pembelajaran peserta didik sudah bersungguh-sungguh dan tidak sering keluar masuk kelas lagi saat mengikuti pembelajaran. Hal inipun juga terlihat dari peserta didik yang bersemangat saat belajar sambil bermain *board game* jenis ular tangga.

Indikator yang ke 3 tentang adanya harapan dan cita – cita di masa depan mengalami peningkatan sebesar 1,1 dari kondisi awal 2,7, pada indikator ini menggambarkan bahwa peserta didik sedikit demi sedikit menyadari bahwa belajar dengan giat dan tekun akan membantu mereka mencapai cita-cita dan menjadi bekal untuk masa yang akan datang.

Indikator yang ke 4 adanya penghargaan dalam belajar mengalami peningkatan sebanyak 0,7 dari kondisi awal 2,4, pada indikator ini menggambarkan bahwa penghargaan dalam belajar merupakan suatu hal yang paling efektif untuk meningkatkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran yang membuat hasil belajarpun menjadi lebih baik. Hal tersebut terlihat ketika

proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa bangga dan senang ketika berhasil menjawab pertanyaan atau tantangan, berhasil mendapatkan hadiah dan berhasil melewati finish

Indikator yang ke 5 adanya kegiatan yang menarik dalam belajar mengalami peningkatan 1,5 dari kondisi awal 2,4 dan merupakan persentase tertinggi dari 6 indikator. hal ini membuktikan ada ketertarikan peserta didik dalam belajar saat memanfaatkan *board game* jenis ular tangga, ketertarikan ini dibuktikan dengan peserta didik merasa senang dan bersemangat saat proses pembelajaran.

Indikator yang ke 6 tentang adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik mengalami peningkatan 0,7 dari kondisi awal 2,8. Salah satu faktor penting dalam memaksimalkan proses pembelajaran adalah dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, karena jika lingkungan belajar kondusif otomatis peserta didik menjadi tidak jenuh dan bosan di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggabungkan antara metode permainan dengan pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh saat belajar, dan hasilnya terjawab dengan melihat jawaban dari peserta didik terhadap item pernyataan indikator ini, yang menempati persentase tertinggi ke 2 dari 6 indikator.

Sedangkan jika dilihat rata-rata persentase dari ke 6 indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu 1,1 dari kondisi awal hingga akhir pertemuan.

Berikut ini adalah tabel perbandingan hasil analisis statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* motivasi belajar peserta didik dari 17 pernyataan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 49. Perbandingan hasil uji *pretest* dan *posttest* nilai rata-rata setiap item pernyataan penyebaran angket motivasi belajar peserta didik

STATISTIK DESKRIPTIF					
	N	Mean <i>pre-test</i>	Std. Deviation <i>pre-test</i>	Mean post-test	Std. Deviation post-test
Saya menyelesaikan tugas secara tuntas	14	2,71	0,83	3,29	0,61
Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru	14	1,93	0,92	4,86	0,54
Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari	14	2,57	1,02	3,00	1,18
Saya tekun dalam belajar	14	2,57	0,65	2,93	0,48
Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami	14	2,50	1,16	3,07	1,49
Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal	14	3,00	0,68	3,86	1,03
Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan	14	2,29	1,07	3,50	0,76
Saya senang mengerjakan soal-soal	14	2,57	1,02	3,86	1,1

yang diberikan oleh guru					
Saya bercita-cita menjadi orang sukses	14	3,21	0,80	4,07	1,14
Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik	14	1,79	0,80	3,07	1
Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan	14	2,36	0,84	3,00	1,52
Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru	14	3,14	0,77	3,36	0,93
Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar	14	1,93	1	3,43	1,22
Saya senang belajar Akidah Akhlak	14	3,14	0,77	4,43	0,76
Guru mengajak siswa bermain sambil belajar	14	2,07	0,62	4,36	0,84
Saya merasa nyaman belajar dikelas	14	2,93	0,92	3,93	0,92
Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas	14	2,71	0,91	3,07	1,27

Rata-rata		2,6	Rendah	3,7	Tinggi
-----------	--	-----	--------	-----	--------

Adanya hasil yang didapatkan tabel 49, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IV MI DDI Tinambung mengalami peningkatan, dapat dilihat dari rata-rata setiap item pernyataan mengalami peningkatan, walaupun ada yang mengalami peningkatan secara signifikan dan adapula yang hanya mengalami sedikit peningkatan. Berdasarkan tabel 49 di atas, dapat dilihat bahwa pernyataan yang paling sedikit mengalami peningkatan yaitu pernyataan “Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari” yang mengalami peningkatan sebesar 0,43 dari kondisi awal 2,57. Artinya masih ada beberapa dari peserta didik yang tidak membaca dan memahami materi sebelum masuk kelas atau mempelajari materi yang akan diajarkan, untuk itu saat ingin memanfaatkan media, guru/peneliti harus benar-benar memberikan penjelasan yang mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik atau setidaknya dalam memanfaatkan media *board game* pertanyaan atau tantangannya harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Jadi, jika guru/peneliti tidak mempunyai persiapan yang matang sebelum memanfaatkan *board game*, maka temuan itu akan sesuai dengan salah satu indikator kekurangan *board game* yaitu memerlukan persiapan yang matang untuk menyesuaikan konsep materi dengan kegiatan pembelajaran.

Adapun pernyataan yang mengalami peningkatan paling signifikan yaitu pernyataan “Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru” yang mengalami peningkatan sebesar 2,93 dari kondisi awal 1,93. Artinya peserta didik yang tadinya sering menyontek sebelum memanfaatkan *board game* tetapi sesudah memanfaatkan *board game* lebih memilih berusaha sendiri untuk mencari informasi dari pada menyontek. Buktinya dari 14 peserta

didik, 13 responden memiliki motivasi tinggi dan 1 responden yang memiliki motivasi dengan kategori sedang.

Setelah mengetahui perbandingan nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik baik dari indikator maupun masing-masing dari item pernyataan dengan menggunakan rumus analisis deskriptif persentase, maka peneliti akan melakukan lagi uji statistik inferensial untuk mengartikan data secara menyeluruh dan pada akhirnya membuat suatu kesimpulan. Adapun perhitungannya sebagai berikut:

a. Uji normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas hasil pengisian angket motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan *board game* jenis ular tangga menggunakan SPSS, diperoleh output sebagai berikut:

Tabel 50. Tests of Normality

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	0,195	14	0,156	0,934	14	0,351
Sesudah	0,219	14	0,066	0,876	14	0,052
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel 50, diperoleh bahwa semua data berdistribusi normal, karena memiliki nilai signifikan lebih dari 0,05 yaitu:

- 1) Untuk data *pretest* (sebelum melakukan tindakan) memiliki taraf signifikan $0,351 > 0,05$
- 2) Untuk data *post-test* (sesudah melakukan tindakan) memiliki taraf signifikan $0,052 > 0,05$.

b. Uji hipotesis

Selanjutnya, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan motivasi belajar peserta didik sesudah memanfaatkan *board game*

jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IV, dari hasil perhitungan tersebut diperoleh output sebagai berikut:

Tabel 51. Paired Samples Test

		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pa	Sebelum	-	6,9107	1,846	-	-	-	13	0,000	
ir	-	17,28	3	97	21,2	13,295	9,35			
1	Sesudah	571			7585	58	9			

Berdasarkan tabel 51, memperoleh nilai $t_{hitung} = -9,359$ dan nilai sig. (2-tailed) = 0,000. Adapun ketentuan pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada besarnya nilai signifikansi. Jika signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0.05 maka hipotesis H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar karena nilai sig < dari 0.05 atau $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berbunyi “Pemanfaatan *Board game* Jenis Ular Tangga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MI DDI Tinambung”

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV MI DDI Tinambung tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental designs* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*, yang dilakukan oleh peneliti langsung dan peserta didik, peneliti bertindak sebagai guru atau pelaku tindakan dan peserta didik bertindak sebagai responden.

Penelitian ini dilakukan selama 8 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama membagikan *pretest* berupa angket, pertemuan kedua sampai ketujuh melakukan *treatment* atau tindakan dan pertemuan kedelapan membagikan *posttest* berupa

angket. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui motivasi awal peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IV dengan materi tentang beriman kepada Nabi dan Rasul Allah Swt dan materi tentang Menghindari Akhlak Tercela Nifak. Penelitian dilakukan mulai dari tanggal 15 Mei sampai 31 Mei dengan prosedur penelitian yang sudah ditetapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, maka data yang diperoleh selama mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan *board game* jenis ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak kelas IV adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

Berdasarkan hasil penyebaran angket *pretest* motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata jawaban responden sebesar 2,6 yang termasuk kategori rendah karena dari 14 peserta didik yaitu sebanyak 2 peserta didik yang berada pada kategori sangat rendah, sebanyak 7 peserta didik yang berada pada kategori rendah, sebanyak 3 peserta didik yang berada pada kategori sedang dan sebanyak 2 peserta didik yang berada pada kategori tinggi. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan mereka kurang tertarik dan antusias dalam belajar, hal ini dibuktikan dengan rata-rata jawaban indikator 5 yaitu adanya ketertarikan dalam belajar yang berada pada kategori rendah yaitu 2,4. Padahal dalam proses belajar sangat diperlukan motivasi agar tercapainya suatu tujuan karena untuk mencapai keberhasilan dalam belajar, peserta didik harus memiliki motivasi.

2. Motivasi belajar peserta didik setelah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

Berdasarkan hasil penyebaran angket *posttest* motivasi belajar peserta didik memperoleh nilai rata-rata jawaban responden sebesar 3,7 yang termasuk dalam kategori tinggi, karena dari 14 peserta didik yaitu sebanyak 7 peserta didik yang berada pada kategori sedang, sebanyak 4 peserta didik yang berada pada kategori tinggi, sebanyak 3 peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi dan 0 peserta didik yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah. Terlihat juga saat peneliti melakukan *treatMeant*, peserta didik menjadi tertarik dan antusias dalam belajar, bahkan mereka tidak lagi sering keluar masuk kelas dan bercerita dengan teman sebangku selain membahas materi pelajaran yang sedang dibahas.

3. Peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga

Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak . Hal ini didukung pada peningkatan indikator ke 5 yang kondisi awalnya memiliki nilai rata-rata sebesar 2,4 tapi setelah memanfaatkan *board game* jenis ular tangga mengalami peningkatan yang paling signifikan dibanding dari 5 indikator lainnya. Selain itu, dilihat juga dari 17 pernyataan, semuanya mengalami peningkatan, tetapi pernyataan yang mengalami peningkatan paling signifikan yaitu pernyataan nomor 2 tentang “Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru” artinya sebelum memanfaatkan *board game* jenis ular tangga peserta didik selalu menyontek saat mengerjakan tugas tetapi setelah memanfaatkan *board game* jenis ular tangga mereka menjadi tidak pernah menyontek.

Dibuktikan juga dengan hasil uji hipotesis yang menggunakan bantuan program SPSS versi 25 sehingga memperoleh nilai $t_{hitung} = -9,359$ dan nilai sig. (2-tailed) = 0,000. Adapun ketentuan pengambilan keputusan hipotesis diterima atau ditolak didasarkan pada besarnya nilai signifikansi. Jika signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0.05 maka hipotesis H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar karena nilai sig < dari 0.05 atau $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berbunyi “Pemanfaatan *Board game* Jenis Ular Tangga dapat meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MI DDI Tinambung”

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian-penelitian sebelumnya bahwa upaya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan memanfaatkan media *board game* jenis ular tangga berhasil dimanfaatkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi bahwa penerapan *board game* zathura mathematics dapat meningkatkan motivasi belajar matematika peserta didik. Nilai rata-rata dari angket motivasi peserta didik dalam belajar matematika sebesar 67% setelah proses pembelajaran dibantu dengan media pembelajaran motivasi peserta didik meningkat signifikan yaitu sebesar 14% sesudah menggunakan media rata-rata motivasi peserta didik menjadi 81%. Penerapan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *board game* zathura mathematics mampu membuat peserta didik berperan aktif dalam proses belajar sehingga mempermudah peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Para peserta didik antusias untuk mengerjakan soal-soal yang ada didalam media *board game* sathura mathematics tersebut juga membantu guru

dalam menyampaikan materi kepada para peserta didik.¹ Adapun yang membedakan penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dua siklus. Sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan jenis *one-group pretest-posttes design*.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Danang Wahyu Widiyono, dkk yang menyimpulkan bahwa menggunakan *Board games* punakawan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dilihat dari hasil uji ahli dan guru BK, terbukti bahwa *Board games* punakawan layak digunakan konseler untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik rendah karena mendapatkan skor sebesar 81% yang berada pada persentase rentang kategori layak. Selain itu, pengembangan dan penerapan *Board games* punakawan mengajarkan untuk harus saling bekerjasama dan saling membantu satu sama lain dalam mencapai tujuan.² Adapun yang membedakan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *research & development (R&D)* sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Adapun dengan penelitian yang dilakukan oleh Abdul Zikrillah dan Ana Humardhiana dalam jurnalnya bahwa, perancangan media pembelajaran berupa *board game* memiliki tujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran dan hal ini dibuktikan dari antusiasme siswa/siswa SD Negeri Ippor Bojong I yang menyatakan bahwa mereka senang, seru, dan asyik ketika bermain *board game*. Adapun yang membedakan penelitian ini adalah penelitian ini

¹Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi, "Penerapan Media *Board game* Zathura Mathematics untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Belajar Matematika", *Jurnal On Education* 02, No. 1 (Desember 2019), h. 9-13.

²Danang Wahyu Widiyono, dkk "Pengembangan *Board games* Punakawan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan" *Al-Isyraq: Jurnal Bimbingan, Penyuluhan dan Konseling Islam* 4, No. 1 (2021), h. 27-37.

menggunakan pendekatan penelitian *research & development (R&D)* sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif.³

Adanya penelitian-penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan *board game* terbukti lebih banyak berhasil, namun rata-rata yang berhasil adalah menggunakan media *board game* dan mata pelajaran yang berbeda, serta variabel penelitian seperti motivasi belajar dan hasil belajar.,

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dipahami bahwa dalam menerapkan media pembelajaran *board game* terbukti berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Terkhusus catatan bagi peneliti selanjutnya untuk lebih kreatif serta inovatif dalam memanfaatkan *board game* jenis ular tangga dalam proses pembelajaran, misalnya memanfaatkan media *board game* dengan jenis permainan yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk mencoba meneliti variabel lain agar ada kebaruan dalam penelitian selanjutnya.

Menurut peneliti, penelitian ini sangat menarik untuk dikaji serta dieskspor lebih dalam khususnya dalam upaya mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas ataupun pada proses pembelajaran, dikarenakan terbukti memberikan kontribusi yang baik dalam proses belajar mengajar khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar.

³Abdul Zikrillah dan Ana Humardhiana, “Perancangan Media Pembelajaran *Board game Edumaze* untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Seni* 4. No. 2 (Cirebon: desember 2021), h. 173.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat motivasi belajar peserta didik sebelum pemanfaatan *board game* jenis ular tangga memperoleh nilai rata-rata sebesar 2,6 dari 5 dan masuk kategori rendah.
2. Tingkat motivasi belajar peserta didik sesudah pemanfaatan *board game* jenis ular tangga memperoleh nilai rata-rata tersebut sebesar 3,7 dari 5 dan masuk kategori tinggi.
3. Pemanfaatan *board game* jenis ular tangga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas IV MI DDI Tinambung. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai $\text{sig} < \text{dari } 0.05$ atau $0,000 < 0,05$.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti menyarankan:

1. Bagi sekolah

Diharapkan kepada MI DDI Tinambung agar dapat mengembangkan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, untuk mengurangi permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas, khususnya dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Termasuk pemanfaatan *board game* jenis ular tangga.

2. Bagi guru

Diharapkan pemanfaatan *board game* jenis ular tangga ini dapat digunakan guru dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian ini terbukti bahwa media pembelajaran *board game* jenis ular tangga berhasil meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Guru juga diharapkan mampu melakukan mix atau kolaborasi dengan berbagai jenis permainan lainnya, agar tercipta suasana kelas yang menyenangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif yang mampu mengurangi permasalahan yang terjadi dalam kelas.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan, oleh sebab itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini. Diharapkan pula untuk lebih kreatif memilih jenis permainan yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran, agar tercipta kebaruan penelitian dari peneliti sebelumnya, terutama untuk meminimalisir kekurangan dari media *board game* jenis ular tangga, terutama dalam proses membuat peserta didik lebih tekun belajar di rumah maupun di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Karimuddin (2022). “Metodologi Penelitian Kuantitatif”, Cet. 1, Aceh:Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Alwi, Habib Jamalulel. Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Mi Mathla’ul Anwar Kab. Hulu Sungai Utara, Program Studi Pendidikan Agama Islam.
- Anggraini, Sintia dan Sukartono (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu, Universitas Muhammadiyah Surakarta 6 (3).
- Ariadi, Purmansyah, dkk (2021). Urgensi Kenyamanan Belajar dan Mengajar dalam Islam Serta Kaitannya dengan Al-qur’an Surat Al-Mudallah Ayat 11, Jurnal At-Tahfiz 2 (2).
- Aripin, Zaenal. Pendidikan Berkualitas, Radar Bekasi : <https://radarbekasi.id/2021/02/21/pendidikan-berkualitas/?amp=>. Diakses Tanggal 21 Februari 2021.
- Bahak, Moch. Udin By Arifin Aunillah (2021). Buku Ajar Statistik Pendidikan”, Cet.1, Jawa Timur:UMSIDA Press, Oktober 2021.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Daring (2016), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Basyiruddin, M. Asnawir Usman (2022). Media Pembelajaran, Cet. 1, Jakarta:PT.Ciputar Press.
- Bustami, dkk (2014) “STATISTIKA Terapannya pada Bidang Informatika”, Cet. 1, Yogyakarta:GRAHA ILMU.
- Bungin, Burhan. Metodologi Penelitian Kuantitatif (2018), Cet. 9, Depok: Prenadamedia .
- Dwi, Nova Erlitasari dan Utari Dewi. “Pengembangan Media *Board game* Garis Bilangan Materi Materi Bilangan Bulat pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN NGAMPELSARI CANDI DIDOARJO”, Jurnal UNESA:Universitas Negeri Surabaya, h. 5.
- Edy , Andrew dan Muladi (2021). Tinjauan *Board game* Edukatif & Non Edukatif, Jurnal Desain dan Seni Kreatif 8 (1).
- Eliant, Peter, dkk. Perancangan *Board game* Sebagai Media Pembelajaran Keselamatan Berkendara untuk Remaja dengan Mekanik Dice Rolling (2018), Internasional Journal Of Natural Sciences And Engineering 2 (3).

- Emda, Amna (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran, *Lantanida Journal* 5 (2).
- Febrita, Yolanda dan Maria Ulfa (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, *Prosiding Dpnpm Unindra*, Jakarta Timur.
- Gamayanto, Indra (2022). Analisis dan Penerapan *Board game* untuk Meningkatkan Enterpreneurship dengan Menggunakan Metode Innovation Profiling, *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi* 12 (1).
- Idham, Muh Khalid Bodi (2017). *Korong Mala'bi Al-qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, Makassar : Balitbang Agama Makassar, 2019.
- Hari, Moch. Purwiantoro dan Widiyanto Hadi (2020). *Arsitektur Board game* Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Aktif, Motivasi dan Minat Belajar Siswa, *Journal Of Informatics Educations (Joined)* 3 (2).
- Harlina, Nana Haruna dan Muhammad Fajar (2022). "Penerapan Media *Board game* dalam Pembelajaran Terintegratif untuk Meningkatkan Presetasi Belajar Siswa", *Jurnal Prosiding Sentrika* 1 (1), Bone.
- Hasanah, Uswatun, dkk (2020). Kerja Sama Guru dan Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Smpn 04 Sarudu, *Al-Tawjih:Jurnal Pendidikan Islam* 1 (1), Pai lain Palu.
- Hikmawati, Fenti (2018). *Metodologi Penelitian*, Cet. 2, Depok : Rajawali Pers.
- Ismail, Fajri (2018). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (Jakarta: Prenamedia Group.
- Kementerian Agama Ri (2014), *Ar-Rahim Al-qur'an dan Terjemahan* Bandung: Mikraj Khazanah Ilmu.
- Kurniawan, Rahmat dan Abdu Gafar Razak (2021). Perancangan *Board game* Sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain* 8 (2).
- Limantara, Daniel, dkk (2015). Perancangan *Board game* untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral pada Remaja, *Jurnal Dkv Adiwarna* 1 (6), Universitas Kristen Petra: Surabaya.
- Made, Ni Ratmaningsih (2018). "Implementasi *Board game* dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris", *Jurnal Ilmu Pendidikan* 24 (1), Buleleng.
- Majene, Stain (2020). *Buku Pedoman Karya Tulis Ilmiah (Kti) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (Stain) Majene*, Majene: Stain.

- Muhammad, Maryam (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran, Lantanida journal 4 (2).
- Muhid, Abdul (2019). "Analisis Statistik", Cet. 2, Sidoarjo:Zifatama Jawa.
- Mustofa, Ali. Pentingnya Motivasi Belajar untuk Siswa, (Radar Kudus:<https://radarkudus.jawapos.com/pendidikan/691640906/pentingnya-motivasi-belajar-untuk-siswa>), diakses tanggal 12 Agustus 2021.
- Kamal, Mustafa Nasution dan Aida Mirasti Abadi. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Akidah Akhlak, Jurnal Tuna Bangsa.
- Nidaur, Annisa Rohma (2017). Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar), Jurnal Cendekia:Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam 09 (02).
- Nisa, Yopi Febianti (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian Reward and Punishment Yang Positif, Jurnal Edunomic 6 (2).
- Nurfaizah, Nadia, dkk. Pengembangan *Board game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD, Jurnal Pgsd 14 (2), Universitas Negeri Jakarta.
- Oktiani, Ifni (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik, Jurnal Kependidikan 5 (2).
- Prasari. Dewi Suryawati (2016) Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul, Jurnal Pendidikan Madrasah 1(2).
- Prasetyo, Anggun Resdan, dkk (2020). Buku Ajar Metodologi Penelitian Eksperimen, Fakultas Psikologi UNDIP, Jawa Tengah.
- Rachma, Dian Wijayanti, dkk. (2023). Buku Ajar Metode Penelitian, cet. 1, Pangkalpinang : CV SCIENCE TECHNO DIRECT PERUM KORPRI.
- Rahman, Sunarti (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Pasca Sarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Ramadhon, Raka (2017). Pengaruh Beasiswa terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya, Jurnal Profit 4 (2).
- Riduwan (2011). Belajar Mudah Penelitian untuk Guru dan Karyawan dan Peneliti Pemula, Bandung:Alfabeta.
- Riski , Hestu Mahanani (2022). Survei Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di SD Kanisius Wirobrajan Selama Masa Pandemi" Artikel Universitas Sanata Dharma .

- Sapriyah (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip 2 (1).
- Sardiman, Interaksi dan motivasi belajar mengajar (2012). Cet. 24 Jakarta:PT. Rajawali pers.
- Setiawan, Leo, Dkk (2023). Pemanfaatan Boardgame Geometry At Home untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa SMP, Jurnal Nasional Pendidikan Matematika 7 (1).
- Shafariya, Sellya Dkk (2020). Perancangan *Board game* Sebagai Media Bantu Edukasi untuk Anak Usia 4-5 Tahun”, Jurnal Wacadesain 2 (1).
- Sinaga, Dameria (2020). Buku Ajar Statistik Dasar”, Jakarta Timur:Uki Pres.
- Siregar, Syofian (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Cet 4, Jakarta: Kencana.
- Siregar, Syofian (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & Spss, Cet.4, Jakarta:Kencana.
- Sugiyono (2022). “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan *R&D*”, Cet. 2, Bandung:ALFABETA.
- Supardi (2017). Statistik Penelitian Pendidikan: Perhitungan, Penyajian, Penjelasan, Penafsiran, dan Penarikan Kesimpulan, Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Supriadi, Hamdi (2016). Peranan Pendidikan dalam Pengembangan Diri terhadap Tantangan Era Globalisasi, Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang 3 (2).
- Surawardi (2017). Telaah Kurikulum Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah”, Jurnal Guidance And Counseling 1 (1).
- Sbbireuen, Pusdatin. Media *Board game* dan Kemampuan Speaking Siswa, Diakses Tanggal 12 Agustus 2021 Di <https://Bireun.Sukmabangsa.Sch.Id/Media-Board-Game-Dan-Kemampuan-Speaking-Siswa/>
- Syarifuddin, Dkk (2022), Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tatap Muka Usai Belajar Online Akibat Pandemi Covid-19, Edukatif:Jurnal Ilmu Pendidikan 4 (1).
- Sy, Syarifuddin, Dkk (2013). Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri Model Darussalam Martapura Kabupaten Banjar, Jurnal Tashwir 1 (2).
- Tampubolon, Manner (2016). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Sabilarraspad 1 (1).

- Tirtouotomo, Stanley (2015). Perancangan Media *Board game* untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk, Jurnal Desain Komunikasi Adiwarna.
- Undang-Undang Ri No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1.
- Wahyu, Danang Widiyono dkk (2021). Pengembangan *Board games* Punakawan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, Al-Isyraq:Jurnal Bimbingan, Penyuluhan dan Konseling Islam 4 (1).
- Wahyuningsih , Dewi dan Danang Setyadi (2019). Penerapan Media *Board game* Zathura Mathematics untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik dalam Belajar Matematika, Jurnal On Education 02 (1).
- Wijayanti, Ratna Daniar Paramita, dkk (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Cet. 1, Jawa Timur: Widya Gama Press.
- Zaki, Ahmad dan Diyan Yusri (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu, Jurnal Al-Ikhtibar : Jurnal Ilmu Pendidikan 7 (2).
- Zikrillah, Abdul dan Ana Humardhiana (2021). Perancangan Media Pembelajaran *Board game* Edumaze untuk Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar, Jurnal Pendidikan Seni 4. (2).

Lampiran 1

A. Gambarn Umum MI DDI Tinambung

1. Deskripsi Profil Sekolah

a. Letak geografis

Madrasah ibtdaiyyah Tinambung atau lebih dikenal dengan MI DDI tinambung didirikan pada tahun 1947 dengan letak geografis di jalan POROS KARAMA TINAMBUNG. Tepatnya di kecamatan tinambung kabupaten polewali mandar.

b. Visi dan misi Mi ddi tinambung

1) Visi

Unggul dalam mutu, imtaq, berkepribadian dan berakhlak mulia berdasarkan nilai-nilai agama dan budaya

2) Misi

- a) Meningkatkan aktifitas guru dalam PBM
- b) Meningkatkan siar islam melalui kegiatan keagamaan
- c) Menjaga dan memelihara serta menerapkan nilai-nilai agama dan budaya dalam kehidupan sehari-hari
- d) Meningkatkan serta melengkapi sarana dan prasarana tenaga pendidik dan mutu madrasah
- e) Melaksanakan kegiatan madrasah berdasarkan 8 SUP

2. Sejarah Singkat MI DDI Tinambung

Pada awalnya, sebelum dibentuk menjadi madrasah yang diberi nama MI DDI Tinambung, madrasah ini dahulunya adalah sebuah organisasi yang dibentuk oleh K.H. Abd. Rahman Ambo' Dalle yang waktu itu berada dimangkoso. organisasi tersebut diberi nama Darud Da,Wah Wal Irsyad (DDI) Tinambung yang cabangnya berada di Mangkoso ibu kota Swapraja Soppeng Riaja pada tahun

1947 M. Setelah terbentuknya organisasi ini, para pengurus melakukan kegiatan-kegiatan dibidang da'wah dan pendidikan dengan mengadakan berbagai peringatan hari-hari besar islam seperti peringatan maulid nabi besar muhammad saw, isra' mi'raj, tahun baru hijriyah dan lain-lain. Melaksanakan majlis ta'lim, mengunjungi masjid-masjid di tinambung dan sekitarnya untuk menjelaskan keberadaan organisasi DDI Tinambung yang telah mendiikan madrasah tahdiriyah selanjutnya ke tingkatan ibtidaiyah, tsanawiyah, aliyah.

Setelah masyarakat memahami asas dan tujuan organisasi DDI tersebut dan manfaatnya yang akan dirasakan anak-anak mereka jika dapat menyelesaikan pendidikannya dengan baik sampai ketinggian yang lebih tinggi, karena tentu mereka dapat memahami ajaran islam yang sangat dibuthkan. Oleh karena itu, masyarakat tidak ragu-ragu lagi memasukkan anak-anaknya ke madrasah tersebut sekalipun belajar dua kali dalm satu hari, yaitu pagi belajar di SR (Sekolah Rakyat) atau di SS (Sekolah Sambungan) dan siang sampai sore belajar di madrasah tentang syariah islamiyah dalam pengertian yang luas sesuai organisasi DDI.

Penerimaan murid di madrasah tingkatan tahdiriyah diadakan seleksi yaitu, calon murid yang sudah tahu membaca Al-qur'an dan dapat membaca dan menulis huruf latin dapat diterima duduk dikelas dua tahdiriyah, dua tahun kemudian akan naik ke tingkatan ibtidaiyyah belajar selama empat tahun baru bisa memperoleh ijazah ibtidaiyyah kalau ia lulus dalam ujian, oleh karena itu tammatan pertama madrasah ibtidaiyyah ddi tinambung terjadi pada tahun 1953 m dan hingga saat ini yaitu tahun 2024 MI DDI Tinambung masih berdiri kokoh untuk terus mendidik dan mencetak generasi penerus bangsa dengan mengajarkan ilmu pengetahuan sekaligus ilmu-ilmu agama tetapi dengan sistem pendidikan yang berbeda dari zaman dulu.

Salah satu perbedaannya adalah dalam penerimaan murid baru, penerimaan murid baru di MI DDI Tinambung sudah tidak lagi menyeleksi anak-anak untuk bisa mendaftar ke madrasah ini, melainkan MI DDI Tinambung memfasilitasi murid baru mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki mengenai perlengkapan sekolah, seperti tas, baju seragam, sepatu dan lain-lain. MI DDI Tinambung juga sudah lama menerapkan tempuh pendidikan 6 tahun untuk peserta didik dapat menerima ijazah dan melanjutkan ketingkat selanjutnya.

3. Tata tertib MI DDI Tinambung

a. Semua peserta didik harus:

- 1) Datang ke madrasah 15 menit sebelum pelajaran dimulai
- 2) Memakai pakaian seragam madrasah yang sudah ditentukan
- 3) Setelah lonceng masuk berbunyi peserta didik sudah berada didepan kelas dan berbaris serta masuk kelas dengan tertib
- 4) Setelah pelajaran dimulai peserta didik membaca do'a dan ayat-ayat al-qur'an
- 5) Bagi peserta didik yang datang terlambat harus melaporkan dirinya kepada guru yang bersangkutan
- 6) Pada waktu jam pelajaran, peserta didik tetap berada di kelas, tidak diperkenankan keluar kelas
- 7) Pada waktu istirahat peserta didik harus berada di luar kelas
- 8) Peserta didik wajib bersifat sopan kepada bapak/ibu guru, orang tua, tamu yang datang dan sesama siswa lainnya
- 9) Membersihkan kelas secara bergiliran
- 10) Aktif mengikuti semua kegiatan madrasah, seperti upacara bendera, shalawat, pengajian, senam kesegaran jasmani, dan lain-lain

11) Menjaga dan memelihara lingkungan sekolah dengan berprinsip pada 7 K, yaitu: Menjaga keamanan, ketertiban, kebersihan, keindahan, kekeluargaan, kerindangan, kesehatan.

b. Larangan-larangan:

Semua peserta didik dilarang:

- 1) Meninggalkan madrasah/pelajaran tanpa izin guru atau kepala madrasah
- 2) Membawa senjata tajam, berkuku panjang, merokok dan lain-lain
- 3) Menulis mencoret, memukul dan merusak meja, kursi, lemari dan dinding madrasah
- 4) Makan minum sambil berjalan atau dalam ruangan waktu belajar
- 5) Membuat keributan, berteriak, berkelahi, dan sebagainya yang dapat mengganggu jalannya pelajaran dan ketentuan sekolah
- 6) Melakukan kegiatan yang dilarang dalam islam, seperti: mencuri, berjudi, dan lain-lain
- 7) Membuang sampah sembarangan

c. Sanksi

Bagi peserta didik yang melanggar tata tertib tersebut di atas, maka:

- 1) Diberi peringatan secara lisan
- 2) Diberikan peringatan secara tertulis dan disampaikan kepada orang tua/wali peserta didik
- 3) Diberikan sanksi/hukuman sesuai dengan ketentuan
- 4) Pelanggaran berat bisa diberhentikan sebagai peserta didik madrasah



**PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jalan Manunggal Nomor 11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
Website: dpmpstp.polmankab.go.id Email: dpmpstp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2 /0267/IPL/DPMPSTP/IV/2024

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan :
 - a. Surat permohonan sdr. FAKHRIYYA JASMAN
 - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor : B0267/Kesbangpol/B.1/410.7/V/2024, Tgl. 14-05-2024

MEMBERIKAN IZIN

Kepada :

Nama	: FAKHRIYYA JASMAN
NIM/NIDN/NIP/NPn	: 10156120014
Asal Perguruan Tinggi	: STAIN MAJENE
Fakultas	: -
Jurusan	: TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat	: KANDEMENG KEC. TINAMBUNG KAB. POLMAN

Untuk melakukan penelitian di MI DDI Tinambung Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Mei s/d Juni 2024 dengan Proposal berjudul "**PEMANFAATAN BOARD JENIS ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV DI MI DDI TINAMBUNG**"

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar,
Pada tanggal 15 Mei 2024
Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
Terpadu Satu Pintu,



I NENGAH TRI SUMADANA, AP, M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda

NIP : 197605221994121001

Tembusan :

1. Unsur forkopin di tempat



KEMENTERIAN AGAMA REPUBIK INNDONESIA
MI DDI TINAMBUNG
JL. POROS KARAMA TINAMBUNG
Kecamatan Tinambung, Kabupaten Polewali Mandar-Sulawesi
Barat

SURAT KETERANGAN

No.B-35/MI.31.03.018/PP.004/06/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hj. ARFAH, S.Pd.I
Nip : 197301302007012015
Pangkat/gol : Penata tingkat I/IIID
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : MI DDI Tinambung

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Fakhriyya Jasman
Nim : 10156120014
Asal perguruan tinggi : STAIN Majene
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah & Keguruan

Telah melakukan penelitian di MI DDI Tinambung selama bulan mei 2024 untuk memperoleh data guna penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul "Pemanfaatan *Board Game* Jenis Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV di MI DDI Tinambung".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Senin, 8 Juli 2024

Kepala Sekolah
MI DDI Tinambung

Hj. ARFAH, S.Pd.I

Nip: 197301302007012015



ANGKET UNTUK MOTIVASI BELAJAR

NAMA :

KELAS :

PERHATIAN!

1. Isilah Terlebih Dahulu Identitas Anda
2. Bacalah Setiap Jawaban Yang Ada Dalam Angket Ini Dengan Teliti
3. Berikan Tanda Ceklis (√) Pada Kolom Yang Tersedia Pada Lembar Jawaban
4. Pilih Alternative Jawaban Motivasi Belajar
 - SL = SELALU
 - SR = SERING
 - KD = KADANG-KADANG
 - HTP = HAMPIR TIDAK PERNAH
 - TP = TIDAK PERNAH

CONTOH:

No .	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya menyelesaikan tugas secara tuntas	√				

No .	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya menyelesaikan tugas secara tuntas					
2	Saya menyontek dengan teman ketika mengerjakan tugas yang diberikan guru					
3	Saya membaca dan memahami materi yang akan dipelajari					
4	Saya tekun dalam belajar					
5	Saya bertanya kepada guru tentang pelajaran yang belum dipahami					
6	Saya rajin belajar karena tidak mau menjadi orang yang gagal					
7	Saya bertekad mendapatkan hasil belajar yang memuaskan					
8	Saya senang mengerjakan soal-soal					

	yang diberikan oleh guru					
9	Saya bercita-cita menjadi orang sukses					
10	Saya mendapatkan penghargaan dari hasil belajar yang baik					
11	Saya mendapatkan pujian dari guru ketika saya bisa menjawab pertanyaan					
12	Saya bertambah semangat belajar ketika saya mendapatkan penghargaan/pujian dari guru					
13	Saya mengeluarkan pendapat ketika belajar					
14	Saya senang belajar akidah akhlak					
15	Guru mengajak siswa bermain sambil belajar					
16	Saya merasa nyaman belajar dikelas					
17	Saya terganggu dengan suasana lingkungan di sekitar kelas					

Nama Madrasah : MIDDI TINAMBUNG	<h1>RPP</h1>	Mata pelajaran : AKIDAH AKHLAK Semester : II (Genap)				
Materi : Menghindari Akhlak Tercela Munafik	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Tahun pelajaran 2023/2024 Pertemuan : 7	Guru : Fakhriyya Jasman Kelas : IV Alokasi Waktu : 2 x 35 menit				
A. Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mengetahui Sifat munafik 2. Peserta didik mengetahui bagaimana cara menghindari sifat munafik						
B. Model & Pendekatan Pembelajaran 1. Model : KOOPERATIF 2. Pendekatan : KONTEKSTUAL	C. Sumber & Media Pembelajaran 1. Sumber Belajar : Buku AKIDAH AKHLAK kelas IV 2. Media : <i>Board game</i> jenis ular tangga					
D. Strategi & Metode Pembelajaran 1. Strategi : EKSPERIMENTING (Mencoba/mengeksplorasi) 2. Metode : Permainan.						
KOMPETENSI DASAR 1.10 menerima kebenaran bahaya sifat munafik sebagai larangan Allah SWT 2.10 menunjukkan sikap amanah dan tanggung jawab sebagai cerminan dari memahami bahaya sifat munafik 3.10 memahami makna nifak dan ciri-ciri sifat munafik 4.10 mengkomunikasikan dampak negatif sifat munafik						
<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="352 1451 1321 1496"> D. Kegiatan Pembelajaran </td> </tr> <tr> <td data-bbox="352 1507 563 1854" style="text-align: center; vertical-align: middle;"> Pendahuluan 5 MENIT </td> <td data-bbox="571 1507 1321 1854"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khushuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. </td> </tr> </table>			D. Kegiatan Pembelajaran		Pendahuluan 5 MENIT	a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khushuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini.
D. Kegiatan Pembelajaran						
Pendahuluan 5 MENIT	a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khushuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini.					

<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengatur posisi sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti saat pertemuan pertama b. Guru dan peserta didik mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran board game jenis ular tangga. c. Setelah persiapan selesai, guru memberikan arahan kepada peserta didik. d. Arahan tersebut berupa intruksi dan aturan mengenai permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik. e. Kemudian peserta didik memulai permainan jikaorang yang berperan sebagai tamu sudah berkunjung ke masing-masing kelompok yang kemarin mereka kunjungi. f. Setelah itu, tamu bertugas untuk memainkan permainan ular tangga sedangkan tuan rumah bertugas untuk menemani tamu bermain sekaligus mencatat jumlah poin yang diterima oleh setiap perwakilan kelompok. g. Permainanpun dimulai dengan salah satu pemain melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang keluar dari dadu diatas media baord game jenis ular tangga.
<p style="text-align: center;">55 MENIT</p>	<ol style="list-style-type: none"> h. Setelah itu pemain mengambil kartu pertanyaan apabila pionnya berhenti di kotak yang berisikan tanda lingkaran dan mengambil kartu tantangan apabila pionnya berhenti dikotak yang berisikan tanda lingkaran yang memiliki garis tengah bahkan jika pionnya berhenti dikotak yang berisikan bintang maka pemain tersebut mendapatkan hadiah. i. Setiap tamu melakukan permainan dengan membawa nama baik kelompoknya j. Permainan tersebut dilakukan secara bergantian sampai proses pembelajaran berakhir.
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya b. Guru mengabsen peserta didik c. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa sebagai penutup pertemuan kita pada hari ini dan di akhiri dengan salam.
<p style="text-align: center;">10 MENIT</p>	

E. PENILAIAN

SIKAP : Observasi selama kegiatan berlangsung
PENGETAHUAN : Tugas mandiri & kelompok
KETERAMPILAN : Tugas mandiri & kelompok

Tinambung,

2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hj. ARFAH, S.Pd.I
Nip: 197301302007012015

Peneliti

FAKHRIYYA JASMAN
Nip.10156120014

E. PENILAIAN

SIKAP : Observasi selama kegiatan berlangsung
PENGETAHUAN : Tugas mandiri & kelompok
KETERAMPILAN : Tugas mandiri & kelompok

Tinambung,

2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hj. ARFAH, S.Pd.I
Nip: 197301302007012015

Peneliti

FAKHRIYYA JASMAN
Nip.10156120014

Nama Madrasah : MI DDI TINAMBUNG	<h1>RPP</h1>	Mata pelajaran : AKIDAH AKHLAK Semester : II (Genap)
Materi : Menghindari Akhlak Tercela Munafik	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Tahun pelajaran 2023/2024 Pertemuan : 6	Guru : Fakhriyya Jasman Kelas : IV Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
C. Tujuan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengetahui Sifat munafik 2. Peserta didik mengetahui bagaimana cara menghindari sifat munafik 		
B. Model & Pendekatan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Model : KOOPERATIF 2. Pendekatan : KONTEKSTUAL 	C. Sumber & Media Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Belajar : Buku AKIDAH AKHLAK kelas IV 2. Media : <i>Board game</i> jenis ular tangga 	
D. Strategi & Metode Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi : EKSPERIMENTING (Mencoba/mengeksplorasi) 2. Metode : Permainan. 		
KOMPETENSI DASAR <ol style="list-style-type: none"> 1.10 menerima kebenaran bahaya sifat munafik sebagai larangan Allah SWT 2.10 menunjukkan sikap amanah dan tanggung jawab sebagai cerminan dari memahami bahaya sifat munafik 3.10 memahami makna nifak dan ciri-ciri sifat munafik 4.10 mengkomunikasikan dampak negatif sifat munafik 		
D. Kegiatan Pembelajaran		
Pendahuluan 5 MENIT	<ol style="list-style-type: none"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. 	

<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengatur posisi sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti saat pertemuan pertama b. Guru dan peserta didik mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran board game jenis ular tangga. c. Setelah persiapan selesai, guru memberikan arahan kepada peserta didik. d. Arahan tersebut berupa intruksi dan aturan mengenai permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik. e. Setelah itu, peserta didik akan memulai permainan dengan mengikuti intruksi dari guru yaitu melakukan kegiatan karya kunjung f. Dalam melakukan kegiatan karya kunjung, guru akan membagi setiap anggota kelompok menjadi beberapa peran, yaitu 4 orang berperan sebagai tamu dan 1 orang berperan sebagai tuan rumah g. Kemudian orang yang berperan sebagai tamu akan berkunjung ke kelompok yang lain dan sebagai tuan rumah menunggu kelompok lain yang berperan sebagai tamu. h. Tamu bertugas untuk memainkan permainan ular tangga sedangkan tuan rumah bertugas untuk menjelaskan materi dan menemani tamu bermain sekaligus mencatat jumlah poin yang diterima oleh setiap perwakilan kelompok. i. Permainanpun dimulai dengan salah satu pemain melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang keluar dari dadu diatas media baord game jenis ular tangga. j. Setelah itu pemain mengambil kartu pertanyaan apabila pionnya berhenti di kotak yang berisikan tanda lingkaran dan mengambil kartu tantangan apabila pionnya berhenti dikotak yang berisikan tanda lingkaran yang memiliki garis tengah bahkan jika pionnya berhenti dikotak yang berisikan bintang maka pemain tersebut mendapatkan hadiah. k. Setiap tamu melakukan permainan dengan membawa nama baik kelompoknya l. Permainan tersebut dilakukan secara bergantian sampai proses pembelajaran berakhir.
<p style="text-align: center;">55 MENIT</p>	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya b. Guru mengabsen peserta didik c. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa sebagai penutup pertemuan kita pada hari ini dan di akhiri dengan salam.
<p style="text-align: center;">10 MENIT</p>	

E. PENILAIAN

SIKAP : Observasi selama kegiatan berlangsung
PENGETAHUAN : Tugas mandiri & kelompok
KETERAMPILAN : Tugas mandiri & kelompok

Tinambung, 2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hi. ARFAH, S.Pd.I
Nip: 197301302007012015

Peneliti

FAKHRIYYA JASMAN
Nip.10156120014

<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengatur posisi sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti saat pertemuan pertama b. Guru dan peserta didik mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran board game jenis ular tangga. c. Setelah persiapan selesai, guru memberikan arahan kepada peserta didik. d. Arahan tersebut berupa intruksi dan aturan mengenai permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik. e. Setelah itu, peserta didik akan memulai permainan dengan mengikuti intruksi dari guru yaitu melakukan kegiatan karya kunjung f. Dalam melakukan kegiatan karya kunjung, guru akan membagi setiap anggota kelompok menjadi beberapa peran, yaitu 4 orang berperan sebagai tamu dan 1 orang berperan sebagai tuan rumah g. Kemudian orang yang berperan sebagai tamu akan berkunjung ke kelompok yang lain dan sebagai tuan rumah menunggu kelompok lain yang berperan sebagai tamu. h. Tamu bertugas untuk memainkan permainan ular tangga sedangkan tuan rumah bertugas untuk menjelaskan materi dan menemani tamu bermain sekaligus mencatat jumlah poin yang diterima oleh setiap perwakilan kelompok. i. Permainanpun dimulai dengan salah satu pemain melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang keluar dari dadu diatas media board game jenis ular tangga. j. Setelah itu pemain mengambil kartu pertanyaan apabila pionnya berhenti di kotak yang berisikan tanda lingkaran dan mengambil kartu tantangan apabila pionnya berhenti di kotak yang berisikan tanda lingkaran yang memiliki garis tengah bahkan jika pionnya berhenti di kotak yang berisikan bintang maka pemain tersebut mendapatkan hadiah. k. Setiap tamu melakukan permainan dengan membawa nama baik kelompoknya l. Permainan tersebut dilakukan secara bergantian sampai proses pembelajaran berakhir.
<p style="text-align: center;">55 MENIT</p>	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya b. Guru mengabsen peserta didik c. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa sebagai penutup pertemuan kita pada hari ini dan di akhiri dengan salam.
<p style="text-align: center;">10 MENIT</p>	

E. PENILAIAN

SIKAP : Observasi selama kegiatan berlangsung
PENGETAHUAN : Tugas mandiri & kelompok
KETERAMPILAN : Tugas mandiri & kelompok

Tinambung,

2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hj. ARFAH, S.Pd.I
Nip: 197301302007012015

Peneliti

FAKHRIYYA JASMAN
Nip.10156120014

Nama Madrasah : MI DDI TINAMBUNG	<h1>RPP</h1>	Mata pelajaran : AKIDAH AKHLAK Semester : II (Genap)
Materi : Sifat dan Cara Beriman kepada Nabi dan Rasul Allah SWT	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Tahun pelajaran 2023/2024 Pertemuan : 5	Guru : Fakhriyya Jasman Kelas : IV Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
B. Tujuan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengetahui Sifat-sifat Nabi dan Rasul Allah SWT 2. Peserta didik mengetahui Cara Beriman kepada Nabi dan Rasul Allah SWT 		
B. Model & Pendekatan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Model : KOOPERATIF 2. Pendekatan : KONTEKSTUAL 	C. Sumber & Media Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Belajar : Buku AKIDAH AKHLAK kelas IV 2. Media : <i>Board game</i> jenis ular tangga 	
D. Strategi & Metode Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi : EKSPERIMENTING (Mencoba/mengeksplorasi) 2. Metode : Permainan. 		
KOMPETENSI DASAR <ol style="list-style-type: none"> 1.9 Menerima kebenaran adanya nabi dan rasul 2.9 menunjukkan sikap jujur sebagai implementasi dari iman kepada nabi dan rasul allah swt 3.9 memahami makna iman kepada nabi dan rasul allah swt dan sifat-sifatnya 4.9 mengomunikasikan nama-nama nabi dan rasul allah swt beserta sifat wajib, mustahil dan jaiznya. 		
D. Kegiatan Pembelajaran		
Pendahuluan 5 MENIT	<ol style="list-style-type: none"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. 	

<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengatur posisi sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti saat pertemuan pertama b. Guru dan peserta didik mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran board game jenis ular tangga. c. Setelah persiapan selesai, guru memberikan arahan kepada peserta didik. d. Arahan tersebut berupa intruksi dan aturan mengenai permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik. e. Kemudian peserta didik memulai permainan jika orang yang berperan sebagai tamu sudah berkunjung ke masing-masing kelompok yang kemarin mereka kunjungi. f. Setelah itu, tamu bertugas untuk memainkan permainan ular tangga sedangkan tuan rumah bertugas untuk menemani tamu bermain sekaligus mencatat jumlah poin yang diterima oleh setiap perwakilan kelompok. g. Permainanpun dimulai dengan salah satu pemain melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang keluar dari dadu diatas media board game jenis ular tangga. h. Setelah itu pemain mengambil kartu pertanyaan apabila pionnya berhenti di kotak yang berisikan tanda lingkaran dan mengambil kartu tantangan apabila pionnya berhenti di kotak yang berisikan tanda lingkaran yang memiliki garis tengah bahkan jika pionnya berhenti di kotak yang berisikan bintang maka pemain tersebut mendapatkan hadiah. i. Setiap tamu melakukan permainan dengan membawa nama baik kelompoknya j. Permainan tersebut dilakukan secara bergantian sampai proses pembelajaran berakhir.
<p style="text-align: center;">55 MENIT</p>	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya b. Guru mengabsen peserta didik c. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa sebagai penutup pertemuan kita pada hari ini dan di akhiri dengan salam.
<p style="text-align: center;">10 MENIT</p>	

Nama Madrasah : MI DDI TINAMBUNG	<h1>RPP</h1>	Mata pelajaran : AKIDAH AKHLAK Semester : II (Genap)				
Materi : Makna Beriman Kepada Nabi Dan Rasul Serta Tugas-Tugas Nabi Dan Rasul	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Tahun pelajaran 2023/2024 Pertemuan : 3	Guru : Fakhriyya Jasman Kelas : IV Alokasi Waktu : 2 x 35 menit				
A. Tujuan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengetahui pengertian Beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT 2. Peserta didik mengetahui Tugas-tugas nabi dan rasul Allah SWT 						
B. Model & Pendekatan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Model : KOOPERATIF 2. Pendekatan : KONTEKSTUAL 	C. Sumber & Media Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Belajar : Buku AKIDAH AKHLAK kelas IV 2. Media : <i>Board game</i> jenis ular tangga 					
D. Strategi & Metode Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi : Eksperimenting (Mencoba/mengeksplorasi) 2. Metode : Permainan. 						
KOMPETENSI DASAR <ol style="list-style-type: none"> 1.9 Menerima kebenaran adanya nabi dan rasul 2.9 menunjukkan sikap jujur sebagai implementasi dari iman kepada nabi dan rasul Allah SWT 3.9 memahami makna iman kepada nabi dan rasul Allah SWT dan sifat-sifatnya 4.9 mengomunikasikan nama-nama nabi dan rasul Allah SWT beserta sifat wajib, mustahil dan jaiznya. 						
D. Kegiatan Pembelajaran <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; padding: 5px; vertical-align: top;"> Pendahuluan </td> <td style="padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. </td> </tr> <tr> <td style="width: 20%; padding: 5px; vertical-align: top;"> 5 menit </td> <td></td> </tr> </table>			Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. 	5 menit	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. 					
5 menit						

<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengatur posisi sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti saat pertemuan pertama b. Guru dan peserta didik mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran board game jenis ular tangga. c. Setelah persiapan selesai, guru memberikan arahan kepada peserta didik. d. Arahan tersebut berupa intruksi dan aturan mengenai permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik. e. Kemudian peserta didik akan memulai permainan jika orang yang berperan sebagai tamu sudah berkunjung ke masing-masing kelompok yang kemarin mereka kunjungi. f. Setelah itu, tamu bertugas untuk memainkan permainan ular tangga sedangkan tuan rumah bertugas untuk menemani tamu bermain sekaligus mencatat jumlah poin yang diterima oleh setiap perwakilan kelompok. g. Permainanpun dimulai dengan salah satu pemain melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang keluar dari dadu diatas media baord game jenis ular tangga. h. Setelah itu pemain mengambil kartu pertanyaan apabila pionnya berhenti di kotak yang berisikan tanda lingkaran dan mengambil kartu tantangan apabila pionnya berhenti dikotak yang berisikan tanda lingkaran yang memiliki garis tengah bahkan jika pionnya berhenti dikotak yang berisikan bintang maka pemain tersebut mendapatkan hadiah. i. Setiap tamu melakukan permainan dengan membawa nama baik kelompoknya j. Permainan tersebut dilakukan secara bergantian sampai proses pembelajaran berakhir.
<p style="text-align: center;">55 MENIT</p>	
<p style="text-align: center;">Penutup</p> <p style="text-align: center;">10 MENIT</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya b. Guru mengabsen peserta didik c. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa sebagai penutup pertemuan kita pada hari ini dan di akhiri dengan salam.

E. PENILAIAN

SIKAP : Observasi selama kegiatan berlangsung
PENGETAHUAN : Tugas mandiri & kelompok
KETERAMPILAN : Tugas mandiri & kelompok

Tinambung,

2024

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Hj. ARFAH, S.Pd.I
Nip: 197301302007012015

Peneliti

FAKHRIYYA JASMAN
Nip.10156120014

Nama Madrasah : <p style="text-align: center;">MI DDI TINAMBUNG</p>	<h1 style="font-size: 48px; margin: 0;">RPP</h1>	Mata pelajaran : AKIDAH AKHLAK Semester : II (Genap)
Materi : Sifat dan Cara Beriman kepada Nabi dan Rasul Allah SWT	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Tahun pelajaran 2023/2024 Pertemuan : 4	Guru : Fakhriyya Jasman Kelas : IV Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
A. Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mengetahui Sifat-sifat Nabi dan Rasul Allah SWT 2. Peserta didik mengetahui Cara Beriman kepada Nabi dan Rasul Allah SWT		
B. Model & Pendekatan Pembelajaran 1. Model : KOOPERATIF 2. Pendekatan : KONTEKSTUAL	C. Sumber & Media Pembelajaran 1. Sumber Belajar : Buku AKIDAH AKHLAK kelas IV 2. Media : <i>Board game</i> jenis ular tangga	
D. Strategi & Metode Pembelajaran 1. Strategi : EKSPERIMENTING (Mencoba/mengeksplorasi) 2. Metode : Permainan.		
KOMPETENSI DASAR 1.9 Menerima kebenaran adanya nabi dan rasul 2.9 menunjukkan sikap jujur sebagai implementasi dari iman kepada nabi dan rasul allah swt 3.9 memahami makna iman kepada nabi dan rasul allah swt dan sifat-sifatnya 4.9 mengomunikasikan nama-nama nabi dan rasul allah swt beserta sifat wajib, mustahil dan jaiznya.		
D. Kegiatan Pembelajaran		
Pendahuluan <p style="text-align: center; font-weight: bold;">5 MENIT</p>	a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini.	

<p style="text-align: center;">Penutup 10 MENIT</p>	<p>e. Guru dan peserta didik saling memberikan kesan dan pesan selama proses pembelajaran berlangsung</p> <p>f. Guru mengabsen peserta didik</p> <p>g. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa sebagai penutup pertemuan kita pada hari ini dan di akhiri dengan salam.</p>
<p style="text-align: center;">E. PENILAIAN</p>	
<p>SIKAP : Observasi selama kegiatan berlangsung</p> <p>PENGETAHUAN : Tugas Mandiri</p> <p>KETERAMPILAN : Tugas Mandiri</p>	
<p>Mengetahui, Kepala Sekolah</p> <p><u>Hj. ARFAH, S.Pd.I</u> Nip: 197301302007012015</p>	<p style="text-align: right;">Tinambung, 2024</p> <p>Peneliti</p> <p><u>FAKHRIYYA JASMAN</u> Nip.10156120014</p>

Nama Madrasah : MI DDI TINAMBUNG	<h1>RPP</h1>	Mata pelajaran : AKIDAH AKHLAK Semester : II (Genap)		
Materi : Makna Beriman Kepada Nabi Dan Rasul Serta Tugas-Tugas Nabi Dan Rasul	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Tahun pelajaran 2023/2024 Pertemuan : 2	Guru : Fakhriyya Jasman Kelas : IV Alokasi Waktu : 2 x 35 menit		
A. Tujuan Pembelajaran 1. Peserta didik mengetahui pengertian Beriman kepada nabi dan rasul Allah SWT 2. Peserta didik mengetahui Tugas-tugas nabi dan rasul Allah SWT				
B. Model & Pendekatan Pembelajaran 1. Model : KOOPERATIF 2. Pendekatan : KONTEKSTUAL	C. Sumber & Media Pembelajaran 1. Sumber Belajar : Buku AKIDAH AKHLAK kelas IV 2. Media : <i>Board game</i> jenis ular tangga			
D. Strategi & Metode Pembelajaran 1. Strategi : EKSPERIMENTING (Mencoba/mengeksplorasi) 2. Metode : Permainan.				
KOMPETENSI DASAR 1.9 Menerima kebenaran adanya nabi dan rasul 2.9 menunjukkan sikap jujur sebagai implementasi dari iman kepada nabi dan rasul allah swt 3.9 memahami makna iman kepada nabi dan rasul allah swt dan sifat-sifatnya 4.9 mengomunikasikan nama-nama nabi dan rasul allah swt beserta sifat wajib, mustahil dan jaiznya.				
D. Kegiatan Pembelajaran <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td data-bbox="357 1330 568 1655" style="text-align: center; vertical-align: middle;"> Pendahuluan 5 MENIT </td> <td data-bbox="584 1330 1326 1655"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini. </td> </tr> </table>			Pendahuluan 5 MENIT	a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini.
Pendahuluan 5 MENIT	a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Setelah itu Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas pada hari ini.			

<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik mengatur posisi sesuai yang sudah dijelaskan oleh peneliti saat pertemuan pertama b. Guru dan peserta didik mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran board game jenis ular tangga. c. Setelah persiapan selesai, guru memberikan arahan kepada peserta didik. d. Arahan tersebut berupa intruksi dan aturan mengenai permainan yang akan dilakukan oleh peserta didik. e. Setelah itu, peserta didik akan memulai permainan dengan mengikuti intruksi dari guru yaitu melakukan kegiatan karya kunjung f. Dalam melakukan kegiatan karya kunjung, guru akan membagi setiap anggota kelompok menjadi beberapa peran, yaitu 4 orang berperan sebagai tamu dan 1 orang berperan sebagai tuan rumah g. Kemudian orang yang berperan sebagai tamu akan berkunjung ke kelompok yang lain dan sebagai tuan rumah menunggu kelompok yang lain yang berperan sebagai tamu. h. Tamu bertugas untuk memainkan permainan ular tangga sedangkan tuan rumah bertugas untuk menjelaskan materi dan menemani tamu bermain sekaligus mencatat jumlah poin yang diterima oleh setiap perwakilan kelompok.. i. Permainanpun dimulai dengan salah satu pemain melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang keluar dari dadu diatas media baord game jenis ular tangga . j. Setelah itu pemain mengambil kartu pertanyaan apabila pionnya berhenti di kotak yang berisikan tanda lingkaran dan mengambil kartu tantangan apabila pionnya berhenti dikotak yang berisikan tanda lingkaran yang memiliki garis tengah bahkan jika pionnya berhenti dikotak yang berisikan bintang maka pemain tersebut mendapatkan hadiah. k. Setiap tamu melakukan permainan dengan membawa nama baik kelompoknya l. Permainan tersebut dilakukan secara bergantian sampai proses pembelajaran berakhir.
<p style="text-align: center;">55 MENIT</p>	
<p style="text-align: center;">Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya b. Guru mengabsen peserta didik c. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa sebagai penutup pertemuan kita pada hari ini dan di akhiri dengan salam.
<p style="text-align: center;">10 MENIT</p>	

E. PENILAIAN

SIKAP : Observasi selama kegiatan berlangsung
PENGETAHUAN : Tugas mandiri & kelompok
KETERAMPILAN : Tugas mandiri & kelompok

Tinambung,

2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Nip.

Guru AKIDAH AKHLAK

Nip.

Nama Madrasah : MI DDI TINAMBUNG	<h1 style="margin: 0;">RPP</h1>	Mata pelajaran : AKIDAH AKHLAK Semester : II (GENAP)
Materi : Menghindari Akhlak Tercela Munafik	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Tahun pelajaran 2023/2024 Pertemuan : 8	Guru : Fakhriyya Jasman Alokasi Waktu : 2 JP Kelas : IV
A. Tujuan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengetahui Sifat munafik 2. Peserta didik mengetahui bagaimana cara menghindari sifat munafik 		
B. Model & Pendekatan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Model : Contextual Teaching and Learning 2. Pendekatan : Kontekstual 	C. Sumber & Media Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Belajar : Buku Akidah akhlak kelas IV 2. Media & alat : PAPAN TULIS & SPIDOL 	
D. Strategi & Metode Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi : eksperimenting (mencoba/mengeksplorasi) 2. Metode : Ceramah dan tanya jawab 		
D. Kegiatan Pembelajaran		
Pertemuan pertama		
Pendahuluan 5 MENIT	<ol style="list-style-type: none"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan membaca salah satu surah diikuti oleh peserta didik secara bersama-sama c. Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah dibahas 	
Kegiatan Inti 55 MENIT	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan sedikit wejangan mengenai materi yang telah dipelajari dipelajari selama penelitian sekaligus mengevaluasi peserta didik tentang bagaimana cara menghindari sifat munafik b. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru tentang pembelajaran c. peserta didik diminta untuk terus aktif sampai proses pembelajaran berakhir d. Guru membagi post-test kepada peserta 	

55 MENIT	<p>materinya masing-masing.</p> <p>f. Peserta didik menyimak penjelasan dari guru tentang pembelajaran</p> <p>e. peserta didik diminta untuk terus aktif sampai proses pembelajaran berakhir</p>		
Penutup	<p>a. Guru menyuruh peserta didik untuk menyanyikan salah satu lagu yang berhubungan dengan materi</p> <p>b. Guru memberitahukan kepada peserta didik tentang tugas dan metode pembelajaran yang akan digunakan pada minggu depan</p>		
10 MENIT	<p>c. Guru mengabsen peserta didik</p> <p>d. Guru mengarahkan peserta didik untuk membaca doa sebagai penutup pertemuan kita pada hari ini dan di akhiri dengan salam.</p>		
<p>E. PENILAIAN</p> <p>SIKAP : Observasi selama kegiatan berlangsung</p> <p>PENGETAHUAN : Tugas Mandiri</p> <p>KETERAMPILAN : Tugas Mandiri</p>			
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td data-bbox="363 1137 751 1420" style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p>Mengetahui,</p> <p>Kepala Sekolah</p> <p>Nip.</p> </td> <td data-bbox="884 1084 1318 1420" style="width: 50%; vertical-align: top;"> <p style="text-align: right;">Tinambung, 2024</p> <p>Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak</p> <p>Nip.</p> </td> </tr> </table>		<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala Sekolah</p> <p>Nip.</p>	<p style="text-align: right;">Tinambung, 2024</p> <p>Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak</p> <p>Nip.</p>
<p>Mengetahui,</p> <p>Kepala Sekolah</p> <p>Nip.</p>	<p style="text-align: right;">Tinambung, 2024</p> <p>Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak</p> <p>Nip.</p>		

Nama Madrasah : MI DDI TINAMBUNG	<h1>RPP</h1>	Mata pelajaran : AKIDAH AKHLAK Semester : II (GENAP)
Materi : BERIMAN KEPADA NABI DAN RASUL ALLAH SWT	RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN Tahun pelajaran 2023/2024 Pertemuan : 1	Guru : Fakhriyya Jasman Alokasi Waktu : 2 JP Kelas : IV
A. Tujuan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengetahui pengertian beriman kepada nabi dan rasul allah swt 2. Peserta didik mengetahui tugas-tugas nabi dan rasul allah swt 3. Peserta didik mengetahui sifat-sifat nabi dan rasul allah swt 4. Peserta didik mengetahui cara beriman kepada nabi dan rasul allah swt 		
B. Model & Pendekatan Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Model : Contextual Teaching and Learning 2. Pendekatan : Kontekstual 	C. Sumber & Media Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Belajar : Buku Akidah akhlak kelas IV 2. Media & alat : papan tulis & spidol 	
D. Strategi & Metode Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi : eksperimenting (mencoba/mengeksplorasi) 2. Metode : Ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan permainan 		
D. Kegiatan Pembelajaran		
Pertemuan pertama		
Pendahuluan 5 MENIT	<ol style="list-style-type: none"> a. Kelas dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelasnya dengan khusuk. b. Guru memulai pembelajaran dengan guru membagikan pre-test kepada peserta didik c. Guru mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi yang akan dibahas 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok yaitu setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik. b. Masing-masing kelompok diberikan materi c. Guru mengarahkan untuk masing-masing kelompok mencari dan merangkum materi yang telah mereka peroleh d. Setelah itu guru memberikan sedikit wejangan mengenai materi yang akan dipelajari selama penelitian sekaligus mengevaluasi peserta didik tentang 	

DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS IV MI DDI TINAMBUNG														
No.	NAMA	PERTEMUAN KE-								% KEHADIRAN				
		1	2	3	4	5	6	7	8	S	I	A		
1	Al-alif	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
2	Muhammad iqram	✓	✓	A	✓	A	✓	✓	✓	✓				
3	Muhammad bilal saputra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
4	Muh. radit	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
5	Muhammad irwansyah	✓	✓	✓	A	✓	✓	✓	✓	✓				
6	Rahman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
7	Muhammad ilman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
8	Asri ayunanda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
9	Rina	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	A	✓				
10	Mutmainnah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
11	Raodatul jannah rianda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
12	Aqilah hulwah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
13	Nurul mahfuzah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
14	Ainul aqilah rahmat	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				
MENGETAHUI										TINAMBUNG,	2024			
KEPALA MADRASAH											PENELITI			
ARFAH, S.Pd.I										FAKHRIYYA JASMAN				
NIP.197301302007012015										NIM:10156120014				

TABULASI DATA HASIL ANKET POSTEST MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK																				
No.	NAMA RESPONDEN	ITEM PERNYATAAN ANKET MOTIVASI BELAJAR															TOTAL	MEAN		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			16	17
1	Al-alif	3	5	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	5	5	3	3	59	3.47059
2	Muhammad iqram	3	3	1	3	1	3	3	3	4	3	1	3	3	4	3	4	4	49	2.88235
3	Muhammad bilal saputra	3	5	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	5	3	1	54	3.17647
4	Muh. radit	5	5	5	3	3	5	3	3	1	4	1	4	1	5	5	3	3	59	3.47059
5	Muhammad irwansyah	3	5	3	3	3	3	3	5	3	3	5	3	3	3	3	3	3	57	3.35294
6	Rahman	3	5	3	3	3	5	3	5	5	3	3	3	2	5	5	5	3	64	3.76471
7	Muhammad ilman	3	5	1	3	1	3	3	3	4	3	1	3	3	4	3	4	4	51	3
8	Asri ayunanda	4	5	2	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	77	4.52941
9	Rina	4	5	3	2	1	5	4	2	3	2	3	2	3	5	5	5	1	55	3.23529
10	Mutmainnah	3	5	5	2	2	3	3	5	5	2	1	2	4	4	5	4	3	58	3.41176
11	Raodatul jannah rianda	3	5	3	3	5	3	4	3	4	3	4	4	5	4	4	3	5	65	3.82353
12	Aqilah huiwah	3	5	3	3	3	3	3	3	5	1	3	3	5	5	4	3	1	56	3.29412
13	Nurul mahfuzah	3	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	3	5	4	5	4	74	4.35294
14	Ainul aqilah rahmat	3	5	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	77	4.52941
TOTAL RATA-RATA JAWABAN PESERTA DIDIK																			3.59244	

TABULASI DATA HASIL ANGKET PRETEST MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

No.	NAMA RESPONDEN	ITEM PERNYATAAN ANGKET MOTIVASI BELAJAR																	TOTAL	MEAN
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17		
1	Al-alif	2	1	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	44	2.588235
2	Muhammad iqram	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1.235294	
3	Muhammad bilal saputra	3	2	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2.529411	
4	Muh. radit	2	1	2	2	1	3	2	3	3	1	2	3	1	3	2	3	3	2.176470	
5	Muhammad irwansyah	2	1	2	2	1	3	2	3	3	1	2	3	1	3	2	3	3	2.176470	
6	Rahman	2	1	3	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	2	3	3	42	2.470588	
7	Muhammad ilman	1	1	1	1	1	3	1	1	4	1	1	3	1	4	1	3	1	1.705882	
8	Asri ayunanda	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	62	3.647058	
9	Rina	3	2	1	3	3	1	4	4	2	1	4	2	3	2	1	3	42	2.470588	
10	Mutmainnah	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	46	2.705882	
11	Raodatul jannah rianda	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	55	3.235294	
12	Aqilah hulwah	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	3	2	3	43	2.529411	
13	Nurul mahtuzah	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	1	45	2.647058	
14	Ainul aqilah rahmat	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	62	3.647058	
TOTAL RATA-RATA JAWABAN PESERTA DIDIK																	2.554621			

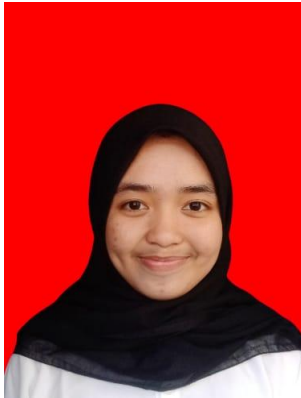
DOKUMENTASI PENELITIAN



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



FAKHRIYYA JASMAN, lahir di kandemeng pada tanggal 03 September 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari 4 bersaudara, anak dari pasangan Bapak Jasman (Almarhum) dan Ibu Khariyati. Peneliti memulai pendidikannya di TK Beru-Beru Kandemeng pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2007. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di SD 004 Kandemeng pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikannya di MTs Negeri 1 Polman pada tahun 2014 dan selesai pada tahun 2017 dan pada tahun yang sama lagi peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Tinambung pada tahun 2017 sampai 2020 dengan mengambil jurusan MIA. Tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan (S1) dengan mendaftar di sekolah tinggi agama islam negeri (STAIN) Majene melalui jalu SPAN dan diterima sebagai mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Fakhriyya Jasman, lahir di kandemeng pada tanggal 03 September 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari 4 bersaudara, anak dari pasangan Bapak Jasman (Almarhum) dan Ibu Khariyati. Peneliti memulai pendidikannya di TK Beru-Beru Kandemeng pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2007. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di SD 004 Kandemeng pada tahun 2008 dan selesai pada tahun 2013. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikannya di MTs Negeri 1 Polman pada tahun 2013 dan selesai pada tahun 2018 dan pada tahun yang sama lagi peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Tinambung pada tahun 2018 sampai 2020 dengan mengambil jurusan MIA. Tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikan (s1) dengan mendaftar di sekolah tinggi agama islam negeri (STAIN) majene melalui jalu SPAN dan diterima sebagai mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam.