

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Motivasi belajar adalah salah satu elemen psikologis yang memainkan peran penting dalam keberhasilan proses pendidikan, karena motivasi berfungsi sebagai penggerak dari dalam diri(internal) dan dari luar (eksternal) yang menggerakkan, mengarahkan, serta menjaga perilaku belajar peserta didik. Tanpa adanya motivasi belajar, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam proses belajarnya. Motivasi merupakan salah satu faktor utama yang sangat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Oleh karena itu, maka dalam pembelajaran motivasi peserta didik harus selalu diperhatikan, sebab motivasi merupakan suatu elemen yang tak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Heri, 2019). Sedangkan menurut Sardiman dalam Moh et al., (2023) mengatakan bahwa motivasi belajar secara istilah dapat diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak yang ada dalam diri peserta didik. Daya penggerak ini tidak hanya mendorong peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan belajar, tetapi juga memastikan bahwa kegiatan tersebut berlangsung secara berkelanjutan.

Menurut Abraham Maslow dalam teori hirarki kebutuhan, seseorang akan termotivasi untuk belajar dengan baik jika kebutuhan utamanya telah terpenuhi dan ia berusaha mencapai kebutuhan untuk aktualisasi diri. Oleh karena itu, pembelajaran yang bermakna harus dapat menjangkau kebutuhan psikologi peserta didik (Mayasari & Alimuddin, 2023). David McClelland

melalui teori kebutuhan untuk berprestasi (need of achievement), menjelaskan bahwa motivasi timbul ketika seseorang memiliki hasrat/dorongan untuk meraih kesuksesan dan mendapatkan pengakuan, yang dalam lingkungan sekolah dapat dibentuk melalui pengalaman belajar yang menarik dan menantang.

Teori-teori tersebut menegaskan bahwa motivasi belajar bukan sekedar dorongan sementara, melainkan sebuah struktur psikologis yang dapat dipengaruhi oleh strategi dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Dalam konteks pendidikan dasar (SD), karakteristik perkembangan kognitif menurut Jean Piaget terletak pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas bermain dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan seperti board game dianggap sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia SD karena mengintegrasikan elemen visual, interaksi sosial, dan tantangan yang konkret.

Dengan begitu, motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, tetapi juga oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, motivasi belajar memiliki aspek spiritual yang kuat karena tujuan pembelajaran tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian dan akhlak peserta didik. Pendidikan agama Islam adalah suatu bentuk pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan peserta

didik agar bisa mengerti dan menerapkan ajaran yang terdapat dalam al-qur'an dan hadist. Hal ini sependapat dengan Zuhairini dalam Ayatullah (2020) mengatakan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan upaya yang dilakukan dengan penuh kesadaran untuk mengarahkan pembentukan karakter peserta didik secara terencana dan praktis, agar dapat menjalani kehidupan yang selaras dengan prinsip-prinsip islam, sehingga menghasilkan kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran sering terjadi beberapa masalah atau tantangan, terutama terkait kualitas pembelajaran. Jika permasalahan tersebut tidak ditangani dengan tepat, maka hal itu bisa memberikan pengaruh buruk terhadap hasil belajar peserta didik. Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah rendahnya motivasi dan minimnya partisipasi peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Fenomena ini menarik perhatian besar karena secara langsung akan berpengaruh terhadap menurunnya prestasi belajar peserta didik dari tahun ketahun. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), dunia pendidikan harus beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai alat atau media dalam proses belajar mengajar (Nur et al., 2025). Oleh karena itu, inovasi seorang pendidik sangat penting dalam menciptakan media pembelajaran yang membuat materi lebih mudah dipahami, meningkatkan pemahaman, dan tentunya menghasilkan pengalaman belajar yang lebih berarti (Aisah et al., 2024). Berdasarkan kebutuhan pendidikan abad 21, diharapkan para pendidik dapat meningkatkan kemampuannya dalam

merancang kegiatan pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan media belajar melalui game dalam proses pembelajaran, sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik.

Selain itu, seorang pendidik juga memiliki tanggung jawab untuk menyelenggarakan aktivitas belajar yang membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan mereka melalui pemecahan masalah. Salah satu elemen yang berdampak pada keberhasilan proses belajar mengajar adalah cara penyampaian materi. Sejalan dengan hal tersebut Susanto dalam Permananda & Wahyudi (2020) mengatakan bahwa penyampaian materi yang menarik, menyenangkan, serta mudah dimengerti oleh peserta didik dapat memberikan dampak yang baik terhadap proses pembelajaran. Menurut R. Setiawan dalam Rambe et al., (2024) mengatakan bahwa game dalam proses pembelajaran bisa membantu peserta didik mengurangi kecemasan dan tekanan saat belajar. Media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih tenang dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih percaya diri untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dikelas.

Selain itu sebagaimana yang disampaikan oleh Susilowati, Sayekti dan Eryani dalam Rafiyati et al., (2025) penggunaan media yang berorientasi pada permainan dapat menghasilkan lingkungan belajar yang lebih baik, mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam bertanya, serta menawarkan solusi inovatif untuk masalah yang dihadapi. Salah satu media pembelajaran yang berorientasi pada permainan yang dapat dengan mudah mengintegrasikan

materi pembelajaran adalah dengan menggunakan media board game/ permainan papan. Board game adalah jenis permainan yang dimainkan dipermukaan datar dengan serangkaian aturan yang telah ditentukan, dimana terdapat jalur atau rute yang harus dilalui oleh pemain untuk menyelesaikan tujuan berdasarkan tema yang telah ditentukan. Saat diterapkan dalam konteks pembelajaran, maka tujuan dan tema yang dirancang akan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik. Triastuti, Akbar, dan Irawan dalam Maryanti et al., (2021) mengatakan bahwa penggunaan permainan papan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami dan mengingat kembali pelajaran yang sudah dipelajari dalam suasana yang menyenangkan. Semakin tinggi partisipasi anak dalam sebuah media pembelajaran, maka semakin banyak informasi yang akan mereka ingat atau pahami. Board game merupakan salah satu jenis media yang memberikan pengaruh signifikan bagi anak-anak. Media ini tidak hanya mengandung elemen yang bersifat visual atau tulisan, tetapi juga memungkinkan anak-anak berinteraksi melalui diskusi, bermain peran, dan menjalani simulasi (Azizah & Alamin, 2019)

Penggunaan media pembelajaran telah termaktub dalam firman Allah SWT Surah An-Naml ayat 28-29:

أَذْهَبَ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقَاهُ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّى عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ ﴿٢٨﴾ قَالَتْ يَأْتِيهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ﴿٢٩﴾

Artinya: "Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan". Berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia." (Qs. An-Naml 28-29).

Tafsir jalalain dalam Muhammad Latif dan Fedriati, menjelaskan maksud dari surah An-Naml ayat 28-29 bahwa telah terjadi komunikasi yang efektif dari cerita Nabi Sulaiman a.s dan Ratu Balqis pada masa itu, dimana Nabi Sulaiman a.s menggunakan burung hud-hud untuk mengirimkan pesan dalam bentuk surat kepada Ratu Balqis. Sehingga yang disampaikan dapat diterima dengan baik, sampai pada tujuan yang dikehendaki (Latif & Fadriati, 2023).

Berdasarkan penjelasan tafsir diatas, jika dikontekstualisasikan dalam dunia pendidikan saat ini, prinsip tersebut sejalan dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti media board game (ular tangga). Sebagaimana burung hud-hud berfungsi sebagai perantara penyampai pesan, board game (ular tangga) berperan sebagai media yang menjembatani penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik secara menarik dan interaktif. Melalui permainan tersebut, proses transfer pengetahuan menjadi lebih efektif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sesuai dengan perkembangan media pembelajaran dari masa ke masa.

Namun pada kenyataannya, banyak para peserta didik yang kehilangan semangat belajarnya, atau bahkan tidak mempunyai motivasi dalam belajar, terutama ketika materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kurang menarik atau metode pembelajaran yang digunakan monoton. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi ketergantungan dengan pendidik.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti, Sebagian peserta didik menganggap bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti tidak penting dan tidak relevan, oleh karena itu maka diperlukan pemilihan metode atau media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Purnamasari Penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan (Hidayatullah et al., 2023).

Menurut Audi (sebagaimana dikutip dalam Wulandari & Mudinillah, 2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran akan sangat membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi peserta didik agar lebih terlibat dan aktif dalam kegiatan belajar dikelas, sehingga tercipta interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memperdalam pemahaman mereka mengenai materi pelajaran, memudahkan peserta didik untuk mengamati isi materi, mendorong timbulnya pemahaman yang menghasilkan konsep dari pikiran mereka sendiri, dan menjadikan proses pembelajaran lebih efisien.

Salah satu Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media permainan edukatif, dimana menurut Darmadi dalam Darmo et al., (2022) mengatakan bahwa penerapan media belajar sambil bermain akan menciptakan keadaan yang lebih tenang dan santai serta mendorong interaksi diantara teman sebayanya, selain itu peserta didik juga

bisa mendapatkan pembelajaran dari sisi perkembangan intelektual, social, emosional dan fisik mereka. Hal ini sejalan dengan pendapat (Triastuti et al., 2017) bahwa media game edukatif dapat menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan mendorong keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media board game, sebagai media pembelajaran. Permainan ini dibuat untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan menyertakan sebuah pertanyaan materi Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti sebagai tantangan petualangan.

Setiap langkah dalam permainan ini mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan soal terlebih dahulu, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, maka peserta didik menjadi lebih aktif, dan proses pembelajaran tidak hanya berpatokan dari pendidik. Oleh karena itu, melalui penggunaan media board game sebagai media pembelajaran game edukasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti.

Berdasarkan yang peneliti temukan waktu observasi pra penelitian, yang peneliti lakukan pada tanggal 12 Agustus 2025 dari hasil observasi tersebut peneliti mendapatkan beberapa permasalahan seperti : peserta didik kurang antusia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti, peserta didik cenderung pasif, beberapa peserta didik kurang memperhatikan penjelasan materi yang dijelaskan oleh pendidik, peserta didik sibuk dengan urusan masing-masing, seperti mengobrol dengan teman semeja.

Selanjutnya hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2025 dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SDN 07 Sungai Rumbai berkaitan dengan peroses belajar mengajar pada mata pelajaran PAI kelas VI yakni ibu Rina Septiana, S.Pd menyampaikan :

“Motivasi belajar sebagian peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari kurangnya perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung, rendahnya keaktifan dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam pembelajaran pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional, seperti ceramah, penugasan dari buku Lembar Kerja Siswa/ Lembar Kerja Peserta Didik(LKPD), dan terkadang jika ada waktu lebih guru melakukan tanya jawab dengan siswa. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi cepat bosan saat proses pembelajaran berlangsung, dan peserta didik menjadi kurang aktif saat pembelajaran, selain itu media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang bervariasi, pendidik hanya menggunakan papan tulis dalam menjelaskan materi pembelajaran, yang mana peserta didik mendengarkan penjelasan materi dari pendidik sembari memperhatikan materi yang ada didalam Modul pembelajaran. Hal ini mengakibatkan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah, selain itu nilai hasil belajar peserta didik juga rendah, masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Berdasarkan kondisi dan permasalahan diatas, maka dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pendidik membutuhkan media

pembelajaran baru, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Media Board Game (Ular Tangga).

Dengan menggunakan media board game, pendidik bisa menyajikan materi Pendidikan Agama Islam dalam bentuk visual yang unik dan menarik, selain itu penerapan media board game (ular tangga) diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memupuk sikap yang positif serta meningkatkan minat dan antusias peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti. Namun, hingga kini belum ada studi yang secara spesifik meneliti efektivitas penggunaan media board game (ular tangga) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di SDN 07 Sungai Rumbai. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media board game (ular tangga) sebagai alat pembelajaran interaktif dalam konteks tersebut. Salah satu elemen yang berdampak untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran selanjutnya adalah pemanfaatan media selama proses belajar mengajar.

Menurut Sukmadinata dalam (Pujilestari & Susila, 2020) penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan isi materi akan mampu menciptakan ketertarikan serta hasrat baru, menghasilkan rangsangan dan motivasi dalam proses belajar mengajar, dan ini memberikan dampak besar terhadap psikologi peserta didik. Sejumlah studi terdahulu telah mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pengajaran yang interaktif dan visual dapat meningkatkan semangat dan prestasi belajar peserta didik. Seperti Penelitian yang dilakukan

oleh Asep Usamah, Neng Lia Yulianengsih, Yani Fitriyani, dan Adilah Fauziyah yang berjudul “Implementasi Media Board Game Edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media board game edukasi, hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata mengalami kenaikan skor seluruh siswa dan peningkatan yang signifikan. Penelitian lain oleh Rafiyati, Dadi Setiadi dan Deni Tri Agus Mahardika yang berjudul “Penerapan Permainan Papan (Math Adventure) Edukatif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media math adventure meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara signifikan, media ini terbukti mampu memotivasi peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Dan penelitian oleh Lukman Hakim yang berjudul “Pengaruh Media Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik (Penelitian Eksperimen di Kelas II SD Islam Plus As-Sa’adatain)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media board game berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Penelitian-penelitian itu mengidentifikasi kemungkinan pemanfaatan media board game untuk meningkatkan semangat dan pencapaian belajar peserta didik.

Namun, masih diperlukan kajian lebih mendalam untuk menilai efektivitas media board game (ular tangga) dalam pendekatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di tingkat Sekolah Dasar, terutama di SDN 07 Sungai Rumbai. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti yang lebih menarik dan efisien bagi peserta didik. Oleh karena itu, studi ini sangat penting untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di sekolah dasar. Meskipun banyak penelitian telah mengungkapkan keberhasilan pemanfaatan board game atau permainan papan dalam proses pembelajaran, terdapat sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Sebagian besar penelitian yang ada sebelumnya lebih banyak berfokus pada tingkat pendidikan menengah atau tinggi, sehingga pemahaman tentang penggunaan media board game dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di tingkat SD masih terbatas. Selain itu, penelitian-penelitian tersebut cenderung lebih menekankan pada peningkatan hasil belajar peserta didik, sedangkan aspek motivasi peserta didik dalam belajar belum banyak dibahas secara mendalam. Oleh sebab itu, terdapat kekurangan dalam penelitian yang perlu diatasi, yaitu menganalisis efektivitas penggunaan media board game untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti di tingkat sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab kekurangan yang ada dengan melakukan analisis mendalam mengenai penggunaan media game papan

pertualangan sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti terhadap pengembangan media ajar PAI yang lebih efisien dan menarik bagi peserta didik di sekolah dasar.

Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini memiliki nilai penting baik dari segi akademik maupun praktis dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Berdasarkan uraian di atas, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media board game (ular tangga) sebagai media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti. Penelitian ini penting dilakukan mengingat rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti dan perlunya inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Efektivitas Media Board Game (Ular Tangga) Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SDN 07 Sungai Rumbai”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik masih model konvensional yang cenderung bersifat satu arah
2. Peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran PAI
3. Rendahnya partisipasi dan keterlibatan peserta didik
4. Kurangnya inovasi media pembelajaran dari pendidik
5. Peserta didik asik sendiri dan kurang memperhatikan penjelasan materi dari pendidik
6. Rendah nya motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas yang telah peneliti paparkan, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian ini. Batasan masalah diperlukan agar memperjelas isu yang akan diteliti, agar dapat lebih focus dan dapat dilakukan penelitian secara mendalam. Mengingat banyaknya isu yang peneliti temukan dari berbagai faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, maka penelitian ini dibatasi pada aspek : 1. Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. 2. Penggunaan media board game/ular tangga, 3. Subjek hanya dibatasi pada peserta didik kelas VI A & VI B di SDN 07 Sungai Rumbai

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media board game (ular tangga) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti kelas VI di SDN 07 Sungai Rumbai?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media board game (ular tangga) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI di SDN 07 Sungai Rumbai?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media board game (ular tangga) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI di SDN 07 sungai rumbai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi :

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media board game (ular tangga) sebagai media game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI di SDN 07 Sungai Rumbai
2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sesudah menggunakan media board game (ular tangga) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VI di SDN 07 Sungai Rumbai.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penggunaan media board game (ular tangga) terhadap motivasi belajar peserta didik pada

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti kelas VI di SDN 07 sungai rumbai.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan pengetahuan tentang efektivitas media board game (ular tangga) terhadap motivasi belajar dalam proses pembelajaran di madrasah atau sekolah.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai sumbangsih pemikiran tentang efektivitas media board game (ular tangga) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VI di SDN 07 Sungai Rumbai.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memiliki potensi manfaat yang luas bagi berbagai pihak yang terlibat langsung dalam dunia pendidikan.

- a. Bagi penulis sebagai bahan masukan untuk memperluas wawasan tentang efektivitas media board game (ular tangga) terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 07 Sungai Rumbai , serta untuk memenuhi salah satu syarat dalam meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.
- b. Bagi Kepala Sekolah : Bagi kepala sekolah hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam merumuskan program peningkatan kompetensi guru berbasis teknologi, serta mendukung kebijakan penggunaan media game edukatif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

- c. Bagi Pendidik: khususnya guru Pendidikan Agama Islam di SDN 07 Sungai Rumbai dan sekolah dasar lainnya, penelitian ini dapat menjadi panduan dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Board Game, sebagai media yang menyenangkan dan mudah digunakan, dapat menjadi solusi praktis dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu merangsang motivasi belajar peserta didik secara optimal.
- d. Bagi Peserta Didik: implementasi media board game (ular tangga) yang efektif diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga menumbuhkan motivasi intrinsik untuk belajar secara aktif dan mandiri, sehingga hasil belajar meningkat dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.
- e. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah perpustakaan khususnya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta untuk memperbaiki dan melengkapi segala kekurangan yang ada, dan juga sebagai referensi bagi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis sarana komunikasi yang bisa dipakai untuk mengirimkan informasi dari sumber kepada peserta didik secara terstruktur. Sehingga dapat menciptakan suasana

belajar yang mendukung, sehingga penerima dapat melakukan proses belajar dengan cara yang efisien dan efektif (Ningtyas, 2023).

2. Board Game (Ular Tangga)

Menurut Mufida dan Abidin (dikutip dalam Ningtyas, 2023) mengungkapkan bahwa permainan board game biasanya digunakan untuk mendidik sekaligus menjadi sarana hiburan yang mengasyikkan bagi peserta didik karena dapat dimainkan kapan saja. Melalui board game, peserta didik tidak hanya terbiasa bersosialisasi, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Selain itu, board game membantu peserta didik dalam mengembangkan proses berpikir yang menghasilkan banyak ide, inovasi, dan strategi, sehingga dari situ akan muncul keterampilan baru /softskill bagi peserta didik.

3. Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata Latin *movere*, yang berarti dorongan atau kekuatan untuk bergerak. Sederhananya motivasi adalah keinginan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan atau aktivitas. Tanpa motivasi, seseorang cenderung tidak akan melakukan apa-apa karena motivasi adalah faktor utama yang mendorong seseorang untuk bergerak dan bertindak. Oleh karena itu, motivasi sangat penting untuk setiap upaya.

Dalam dunia pendidikan, konsep motivasi belajar sangat penting karena memengaruhi bagaimana peserta didik terlibat dalam proses belajar dan mencapai hasil akademik. Motivasi belajar mencakup

berbagai elemen yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan akademik dan mencapai tujuan akademik.

Secara umum, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong peserta didik untuk belajar. Hal ini mencakup berbagai elemen seperti kebutuhan, minat, tujuan, dan harapan, dan memengaruhi seberapa besar keinginan peserta didik untuk belajar dan mencapai hasil yang mereka harapkan.

