ABSTRAK

Skripsi dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Permainan *Score Quiz on Board* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung"** ini ditulis oleh Ilmila Arisukma, NIM. 12209193102, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Dosen Pembimbing Drs. H. Jani, M.M., M.Pd.

Kata Kunci: Media Permainan *Score Quiz on Board*, Minat Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini berlatar belakang dari kurangnya minat belajar pada siswa dalam mata pelajaran IPS yang menyebabkan rendahnya nilai hasil belajar siswa di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik menjadikan siswa mudah bosan sehingga minat belajar IPS siswa rendah yang berdampak pada hasil belajarnya. Salah satu upaya inovasi yang dapat digunakan guru yaitu pembelajaran menggunakan media permainan *Score Quiz on Board* untuk menarik minat sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu: 1) Adakah pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023? 2) Adakah pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023?. Adapun tujuannya, yaitu: 1) Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023. 2) Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan jenis *quasi eksperiment* dengan pendekatan kuantitatif, dimana penggunaan media permainan *score quiz on board* sebagai variabel bebas sedangkan minat dan hasil belajar sebagai variabel terikat. Populasi penelitian yaitu kelas VII dengan sampel yang mengambil dua kelas yaitu kelas VII-A sebagai kelas eksperimen (E) sebanyak 24 siswa dan VII-B sebagai kelas kontrol (K) sebanyak 23 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes dan dokumentasi dengan teknik analisis uji hipotesis data menggunakan uji *T-Test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Terdapat pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap minat belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung tahun ajaran 2022/2023 memperoleh nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (3,309 > 2,014) dan nilai *Sig. (2-tailed)*

0,002 < 0,05 sehingga H_0 ditolak. 2) Terdapat pengaruh penggunaan media permainan *score quiz on board* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS kelas VII di MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung tahun ajaran 2022/2023 dengan nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ (4,493 > 2,014) dan nilai *Sig. (2-tailed)* 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, maka penggunaan media ada pengaruhnya terhadap minat dan hasil belajar siswa.

ABSTRCT

This thesis entitled "**The Effect of Using *Score Quiz on Board* Game Media in Increasing Student Interest and Learning Outcomes in Social Studies Class VII Subject of MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung**" was written by Ilmila Arisukma, NIM. 12209193102, State Islamic University Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Advisor Drs. H. Jani, M.M., M.Pd.

Keywords: *Score Quiz on Board* Game Media, Interest in Learning, Learning Outcomes

This research was based on the lack of interest in learning in students in social studies subjects which caused the low value of student learning outcomes at MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung. This is because learning is still teacher-centered which causes learning to be monotonous and less interesting, making students easily bored so that students' interest in learning social studies is low which has an impact on their learning outcomes. One of the innovation efforts that teachers can use is learning using the Score Quiz on Board game media to attract interest so as to get satisfactory learning results.

The formulation of the problem in this study is: 1) Is there any effect of the use of *score quiz on board* game media on the learning interests of class VII students in social studies at MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung Academic Year 2022/2023? 2) Is there any effect of using the *score quiz on board* game media on the learning outcomes of class VII students in the social studies subject at MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung in the 2022/2023 Academic Year? The objectives are: 1) To find out whether there is any effect of the use of the *score quiz on board* game media on the learning interests of class VII students in the social studies subject at MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung in the 2022/2023 Academic Year. 2) To find out whether there is any effect of using the *score quiz on board* game media on the learning interest of class VII students in the social studies subject at MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung for the 2022/2023 Academic Year.

This study uses a quasi-experimental type with a quantitative approach, where the use of score quiz on board game media is the independent variable while interest and learning outcomes are the dependent variable. The research population was class VII with a sample of two classes, namely class VII-A as the experimental class with 24 students and VII-B as the control class with 23 students. Data collection techniques using questionnaires, tests and documentation with analysis techniques to test the data hypothesis using the T-Test test.

The results of this study indicate that: 1) There is an influence of the use of *score quiz on board* game media on the learning interest of students in social studies class VII at MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung for the 2022/2023 academic year obtaining a value of $thitung \geq ttabel$ (3.309 > 2.01 4) and the value

of Sig. (*2-tailed*) 0.002 <0.05 so H0 is rejected. 2) There is an effect of the use of *score quiz on board* game media on student learning outcomes in social studies class VII at MTS Aswaja Tunggangri Tulungagung academic year 2022/2023 with a value of $thitung \geq ttabel$ (4,493 > 2,014) and a Sig value . (*2-tailed*) 0.000 <0.05 so that H_0 is rejected, then the use of media has an effect on student interest and learning outcomes.

خلاصة

أطروحة بعنوان **"تأثير استخدام اختبار النتيجة على وسائط ألعاب الطاولة في زيادة اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في مواد الدراسات الاجتماعية للصف السابع في مدرسة تساناوية أسواجا تونجانجري تولونغاغونغ"** كتبتها إلميلا أريسوكما ، نيم١٢٢٠٩١٩٣١٠٢ الجامعة ، الإسلامية الحكومية السيد علي رحمة الله تولونجاغونغ، مشرف د .ه .جاني، م.م.

الكلمات الدالة : مسابقة نقاط وسائط اللعبة على متن الطائرة ، اهتمامات التعلم ، مخرجات التعلم .

استند هذا البحث إلى عدم الاهتمام بالتعلم لدى الطلاب في مواد الدراسات الاجتماعية مما. تسبب في انخفاض درجات نتائج تعلم الطلاب في مدرسة تساناويا أسواجا تونجانجري تولونغاغونغ. يحدث هذا لأنه أثناء عملية أنشطة التدريس والتعلم التي تركز على المعلم أو يهيمن عليها العديد من المعلمين مما يجعل التعلم رتيبا وأقل إثارة للاهتمام وأقل تنوعا .أحد جهود الابتكار التي يمكن للمعلمين استخدامها هو تعلم استخدام وسائط ألعاب لوحة النتائج لجذب اهتمام الطلاب للحصول على نتائج تعليمية مرضية.

صياغة المشكلة في هذه الدراسة وهي (١ هل هناك تأثير لاستخدام اختبار النتيجة على وسائط الألعاب اللوحية على الاهتمام التعليمي لطلاب الصف السابع في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناويا أسواجا تونجانجري تولونغاغونغ؟(٢ هل هناك تأثير على استخدام اختبار النتيجة على وسائط الألعاب اللوحية على نتائج التعلم لطلاب الصف السابع في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناويا أسواجا تونجانجري تولونغاغونغ؟ الأهداف ، وهي(١ معرفة ما إذا كان هناك تأثير على استخدام اختبار النتيجة على وسائط الألعاب اللوحية على الاهتمام التعليمي لطلاب الصف السابع في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناويا أسواجا تونجانجري تولونغاغونغ(٢ لمعرفة ما إذا كان هناك تأثير لاستخدام اختبار النتيجة على وسائط اللعبة على الاهتمام التعليمي لطلاب الصف السابع في مواد الدراسات الاجتماعية في مدرسة تساناويا أسواجا تونجانجري تولونغاغونغ.

تستخدم هذه الدراسة نوعا شبه تجريبي ذو منهج كمي، حيث تم استخدام وسائط لعبة مسابقة الدرجات كمتغير مستقل بينما الاهتمام ومخرجات التعلم كمتغيرات تابعة .كان مجتمع الدراسة الصف السابع مع عينة أخذت فصلين ، وهما الصف السابع أ كفصل تجريبي مكون من أربعة وعشرين طالبا وسبعة ب كفصل تحكم مكون من ثلاثة وعشرين طالبا .تقنيات جمع البيانات باستخدام الاستبيانات الاختبارية t والاختبارات والتوثيق مع تقنيات تحليل اختبار فرضيات البيانات باستخدام اختبارات.

أظهرت نتائج هذه الدراسة ما يلي(١ هناك تأثير لاستخدام اختبار النتيجة على وسائط الألعاب اللوحية على الاهتمام التعليمي لطلاب الدراسات الاجتماعية للصف السابع في مدرسة تساناويا أسواجا تونجانجري تولونغاغونغ للعام الدراسي الذين حصلوا على درجات 3.309 < ودرجات (2.014(٢ -*الذيل*) .H_0 من 0.002 <0.05 بحيث يتم رفض (٢ هناك تأثير لاستخدام اختبار النتيجة على وسائط الألعاب اللوحية على نتائج التعلم لطلاب الدراسات الاجتماعية للصف السابع في مدرسة تساناويا أسواجا تونجانجري تولونجاجونج للعام الدراسي مع 4,493 <2,014)

و(٢ -*الذيل*) ثم استخدام الوسائط له تأثير على اهتمام ، H_0 بحيث يتم رفض $0.05 > 0.000$ الطلاب ونتائج التعلم.