

## ABSTRAK

**Nur Azizah, 1810710111, Pengaruh Penggunaan Media *Game Bridge Builder* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Kelas X di SMK N 1 Kunduran, Skripsi, Kudus: Fakultas Tarbiyah, Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam, IAIN Kudus 2024.**

Motivasi belajar IPA di SMK N 1 Kunduran didapatkan kurang maksimal, sebagian dari siswa ada yang masih belum mencapai nilai standar ketuntasan. Karena proses pembelajaran yang monoton dan guru masih menggunakan buku sebagai bahan ajar sehingga mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui seberapa besar motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *game bridge builder* pada materi keseimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran. 2) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game bridge builder* terhadap motivasi belajar siswa pada materi keseimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *pre-experiment*. Sedangkan jenis penelitian menggunakan korelasi sebab akibat atau penelitian pengaruh. Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Sampel Penelitian di SMK N 1 Kunduran ini berjumlah 68 yakni kelas TPM 1 dan TPM 2. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Adapun teknik analisis menggunakan data secara kuantitatif meliputi uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji linieritas, uji koefisien determinasi, uji regresi analisis sederhana, uji signifikansi F, uji signifikansi uji t. Sedangkan pengolahan datanya menggunakan SPSS 25 for windows.

Hasil analisa data peneliti menggunakan rumus SPSS. Berdasarkan hasil data yang di peroleh Nilai t hitung sebesar 2,250 dan tabel sebesar 2,750 dengan signifikan 0,031 yang di artikan bahwa t hitung < t tabel dan  $0,031 < 0,05$ . Maka  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  di tolak Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *game bridge builder* terhadap motivasi belajar siswa pada materi keseimbangan kelas X di SMK N 1 Kunduran. Sedangkan Nilai koefisien determinasi yang dihasilkan dari perhitungan sebesar 0,262. Hal ini menunjukkan adanya variabel media *game bridge builder* dapat berpengaruh terhadap variabel motivasi belajar siswa sebesar 26,2%. nilai Asymp. Sig (2-tailed) di atas sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa uji normalitas *kolmogrof-smirnov* berdistribusi normal. Untuk hasil uji homogenitas menunjukkan nilai 0,064 sehingga dapat disimpulkan homogen karena nilai signifikan 0,05. Sedangkan uji linieritas nilai sig deviation og liness 0,110. Sehingga menunjukan hasil bahwa terdapat hubungan linier antara media *game bridge builder* dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Game Bridge Builder*, Motivasi Belajar, Keseimbangan.