

**PENGARUH IMPLEMENTASI MONOPOLI *GAME* “*LEARN AND DO*”  
TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTS N 2 SLEMAN  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



ACC Skripsi  
25/07/2023  
Dosen Pembimbing Skripsi:  
Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd

Oleh:  
Istiqomah  
19422055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**PENGARUH IMPLEMENTASI MONOPOLI *GAME* “*LEARN AND DO*”  
TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTS N 2 SLEMAN  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama  
Islam Universitas Islam Indonesia Untuk memenuhi salah satu syarat guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:  
Istiqomah  
19422055

Pembimbing:  
Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PERNYATAAN

### LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Istiqomah  
NIM : 19422055  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Judul Penelitian : Pengaruh Implementasi Monopoli *Game "Learn and Do"*  
Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan tidak ada hasil karya orang lain kecuali yang diacu dalam penulisan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian, pernyataan ini penulis buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Yang Menyatakan,

  
METERAI  
TIMPEL  
006DAK348591711  
Istiqomah

# PENGESAHAN



FAKULTAS  
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim  
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext. 4511  
F. (0274) 898463  
E. fia@uii.ac.id  
W. fia.uii.ac.id

## PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 21 Agustus 2023  
Judul Tugas Akhir : Pengaruh Implementasi Monopoli Game "Learn and Do"  
Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata  
Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman  
Daerah Istimewa Yogyakarta  
Disusun oleh : ISTIQOMAH  
Nomor Mahasiswa : 19422055

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

### TIM PENGUJI:

Ketua	: Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I	(.....)
Penguji I	: Dr. Junanah, MIS	(.....)
Penguji II	: Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Pembimbing	: Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd	(.....)

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Dekan,



Drs. Asmuni, MA

## NOTA DINAS

### NOTA DINAS

Yogyakarta, 6 Muharram 1445 H.

25 Juli 2023 M.

Hal : Skripsi  
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam  
Universitas Islam Indonesia  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb*

Berdasarkan penunjukkan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat nomor: 354/Dek/60/DAATI/FIAI/III/2023 tanggal 06 Maret 2023, 14 Sya'ban 1444 H atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama	: Istiqomah
Nomor Pokok/NIMKO	: 19422055
Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia	
Jurusan/ Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik	: 2022/2023
Judul Skripsi	: Pengaruh Implementasi Monopoli <i>Game</i> "Learn and Do" Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman.

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi yang dimaksud.

*Wassalamu'alaikum wr.wb.*

Yogyakarta, 25 Juli 2023

Dosen Pembimbing

Drs. Nanang Nuryanta, M. Pd



## REKOMENDASI PEMBIMBING

### REKOMENDASI PEMBIMBING

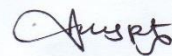
Yang bertanda tangan dibawah ini Dosen Pembimbing Skripsi, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Istiqomah  
NIM : 19422055  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengaruh Implementasi Monopoli *Game "Learn and Do"*  
Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman.

Menyatakan bahwa, berdasarkan proses dan hasil bimbingan yang telah dijalani selama ini, serta dilakukan perbaikan, maka mahasiswa yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti Munaqasyah Skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 25 Juli 2023

Dosen Pembimbing



Drs. Nanang Nuryanta, M. Pd

## MOTTO

Tanpa ilmu, amal tidak ada gunanya. Sedangkan, ilmu tanpa amal  
adalah hal yang sia-sia.

(Abu Bakar Ash-Shiddiq)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> A.R. Sohibul Ulum. *Abu Bakar Ash-Shiddiq: 30 Hari Menimba Kesabaran Sang Khalifah*. (n.p: Anak Hebat Indonesia, 2019), hal. 142.

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan rasa syukur yang mendalam atas terselesainya skripsi ini. Peneliti pesembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta dan tersayang Bapak Suratman dan Ibu Purwati yang tanpa lelah membanting tulang bekerja keras, mendo'akan atas kesuksesan dunia dan akhirat, memotivasi, mendukung, menyemangati, dan menasehati putrinya untuk mengejar mimpi, mengenyam pendidikan yang tinggi, meraih cita-cita yang diinginkan, dan menjadi manusia yang berguna serta bermanfaat untuk sekitarnya.
2. Adik tercinta dan tersayang Uswatun Khasanah yang selalu mendo'akan, menghibur, dan memberikan semangat serta dukungan setiap perjalanan yang dilalui peneliti.
3. Mbah tercinta dan tersayang Nenek Marsini, Kakek Pujiono, Nenek Wasila, dan Kakek Ponco yang selalu mendo'akan, menasehati, dan menyemangati para cucunya agar sukses dunia dan akhirat serta menjadi manusia yang berguna.
4. Keluarga yang ada di Jambi maupun Yogyakarta yang selalu mendo'akan dan mendukung yang terbaik dari setiap langkah peneliti.
5. Bapak Ustadz Imam Mawardi, Ibu Musri'ah, dan seluruh guru-guru yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terimakasih atas keberkahan ilmu, do'a dan dukungannya kepada peneliti.
6. Sahabat terbaik yang sama-sama berjuang selama kuliah, menyemangati, mendo'akan dalam setiap prosesnya, memberi pengajaran kehidupan, selalu ada suka dan duka, serta yang ikhlas menolong dalam keadaan susah. Diya Ayu Putri Utami, Hanna Oktasya Ross, Riskinah, Farihah Tyana Parawansa, Yufita Dwi Marlina, Putri Aninda Rohman, Tiara Rizki Aulia, Shinta Ayu Cahyaningrum, Inas Khairiyyah, dan Dewi Kurnia Lestari.



7. Kampus Universitas Islam Indonesia (UII) yang telah memberikan kesempatan peneliti dapat belajar ditempat dengan fasilitas dan layanan yang terbaik. Sehingga, peneliti mendapatkan ilmu pengetahuan, wawasan yang luas, pengembangan diri yang baik dan relasi yang banyak.
8. Segenap Dosen Universitas Islam Indonesia terkhusus Dosen Fakultas Ilmu Agama Islam Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan keberkahan ilmu pengetahuan, keteladanan, wejangan, nasihat, saran, dan motivasi agar peserta didiknya dapat menjadi *credible, capable, confidence, communicative*, dan uswah. Terimakasih banyak telah memberikan air kepada cangkir yang kosong dengan ikhlas dan sabar. Semoga dapat menjadi amal jariyah yang berbuah pahala dan Allah Subhanahu wa ta'ala terus melimpahkan keberkahan, kesehatan, keimanan, serta rizki yang bermanfaat di dunia maupun di akhirat.
9. Cendekia BAZNAZ UII, KODISIA (Korps Dakwah Universitas Islam Indonesia), UAM (UII Ayo Mengajar), LDF AL-FARABY, dan Student Staff PAI 2023 divisi Jurnal El-Tarbawi terimakasih telah menerima peneliti dan menjadi tempat peneliti mengembangkan diri untuk lebih baik.
10. Seluruh teman-teman baik yang ada di Jambi maupun di Yogyakarta dan pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah mendo'akan, mendukung, dan memotivasi peneliti sehingga semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada diri sendiri yang telah berjuang dengan sekuat tenaga. Terimakasih telah bertahan hingga sampai di titik ini. Meskipun sering futur, lalai, mengeluh, putus asa dan ingin menyerah Allah *is always there for you*. Kamu yang butuh Allah, maka selalu libatkan Allah dalam segala urusanmu. Semua orang memiliki waktunya masing-masing dan kamu tidak perlu terburu-buru. Kamu hanya bisa berencana, berusaha, dan berdo'a karena keputusan akhir ada pada kehendak Allah. Maka, luaskan lagi sabar dan ikhlasmu sebab keputusan Allah adalah keputusan yang terbaik untukmu. Terimakasih atas kerja keras yang telah dilakukan, mari mengukir kebermanfaatan dalam

perjalanan selanjutnya. Semoga Allah berikan istiqomah dan kemudahan dalam setiap langkah kedepannya.

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Peneliti

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Istiqomah' with a stylized 'M' at the end.

(Istiqomah)

## ABSTRAK

### **PENGARUH IMPLEMENTASI MONOPOLI GAME “LEARN AND DO” TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTS N 2 SLEMAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Oleh:

Istiqomah

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan pembelajaran daring pada masa Covid-19 sehingga *smartphone* marak digunakan untuk pembelajaran. Namun, faktanya *smartphone* digunakan untuk bermain *game* selain pembelajaran. Tujuan penelitian untuk menganalisis ada tidaknya pengaruh implementasi monopoli *game* “*learn and do*” terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian yang digunakan adalah *pre*-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif berupa *pre-test* dan *post-test one group design* dengan hanya satu kelas eksperimen saja tanpa kelas kontrol. Subjek penelitiannya peserta didik kelas VII di MTs N 2 Sleman yaitu 160 siswa dan sampel berjumlah 135 yang diambil dengan *proportional random sampling*. Data diambil dengan metode kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah *One Way ANOVA* dengan bantuan program SPSS versi 26 *for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan efektivitas kelompok sampel monopoli *game* “*learn and do*” terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Kelas yang paling efektif terdapat di kelas B. (2) Ada peningkatan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game* “*learn and do*” yaitu sebesar 5.41. (3) Ada pengaruh implementasi monopoli *game* “*learn and do*” terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta yang ditunjukkan dari hasil nilai *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan monopoli *game* “*learn and do*” sebesar 120.90 lebih besar dibandingkan dengan hasil nilai *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 115.49 serta dari hasil nilai  $F_{hitung} 12.093 > \text{nilai } F_{tabel} 3.876$ .

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Monopoli *Game* “*Learn and Do*”, Minat Belajar

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF IMPLEMENTING THE MONOPOLY GAME “LEARN AND DO” IN INCREASING STUDENT’S LEARNING INTEREST ON SUBJECT AKIDAH AKHLAK CLASS VII AT MTS N 2 SLEMAN SPECIAL REGION OF YOGYAKARTA**

By:

Istiqomah

This research was motivated by the implementation of online learning during the Covid-19 period so that smartphones were widely used for learning. However, the fact is that smartphones are used to play games other than learning. The purpose the study to analyze whether not the effect was implementing the monopoly game “learn and do” on increasing student learning interest in the subject Akidah Akhlak class VII at MTs N 2 Sleman special region of Yogyakarta.

The research used was a pre-experimental with a quantitative approach in the form of a pre-test and post-test one group design with only one experimental class without a control class. The research subject were class VII students at MTs N 2 Sleman, namely 160 students and a sample of 135 were taken by proportional random sampling. Data was taken by questionnaire method. The data analysis technique used is One Way ANOVA with the help of SPSS version 26 for windows.

The results showed that: (1) There was a difference in the effectiveness of the monopoly game “learn and do” sample group on increasing students’ learning interest in subject Akidah Akhlak class VII at MTs N 2 Sleman special region of Yogyakarta. The most effective class is in class B. (2) There is an increase in the learning interest of class VII students in the Akidah Akhlak subject by using the monopoly game “learn and do”, which is equal to 5.41. (3) There is an effect of the implementation of the monopoly game “learn and do” on increasing student learning interest in the subject Akidah Akhlak class VII at MTs N 2 Sleman special region of Yogyakarta as shown by the results of the post-test interest in learning Akidah Akhlak with the monopoly game “learn and do” of 120.90 which is greater than the pre-test score of the Akidah Akhlak learning interest of 115.49 as well as from the results of the value  $F_{count}$  12.093 > value  $F_{table}$  3.876.

Keyword: Learning Media, Monopoly Game “Learn and Do”, Interest in Learning

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي أَرْسَلَ رَسُولَهُ بِهَذَا هُدًى وَدِينٍ الْحَقِّ لِيُظْهِرَهُ عَلَى الدِّينِ كُلِّهِ، وَلَوْ كَرِهَ الْمُشْرِكُونَ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ.

Alhamdulillahilahirabbil'alamin, setinggi puji dan syukur peneliti hanturkan kepada Allah SWT Tuhan seluruh alam yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, kesehatan, serta kekuatan sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Implementasi Monopoli Game *“Learn and Do”* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta”**. Sholawat beriring salam senantiasa tercurah kepada jujungan kita Nabi Agung Nabi Muhammad Shallaallahu’Alaihi wa Sallam beserta keluarga, sahabat, tabi’in, tabi’ut tabi’in sebab beliaulah kita sampai pada zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti saat ini dan yang kita harapkan syafaatnya di yaumul akhir nanti.

Penelitian skripsi ini mampu peneliti selesaikan berkat do’a, bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karenanya peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E., M.M. selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

4. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
5. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S.Pd.I., M.Pd. selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Bapak Drs. Nanang Nuryanta, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan sehingga terselesainya skripsi ini.
7. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia: Bapak Dr. Drs. Ahmad Darmadji, M.Pd., Bapak Dr. Drs. Hujair AH. Sanaky, MSI (Alm), Bapak Dr. Drs. Muzhoffar Akhwan, MA., Bapak Drs. Imam Mudjiono, M.Ag., Bapak Drs. A.F. Djunaidi, M. Ag. (Alm), Ibu Dr. Dra. Junanah, MIS., Bapak Aden Wijdan Syarif Zaidan, M.Si., Ibu Dra. Sri Haningsih, M.Ag., Bapak Dr. Drs. M. Hajar Dewantoro, M.Ag., Bapak Dr. Muhammad Joko Susilo, S.Pd., M.Pd., Bapak Dr. Supriyanto Pasir, S.Ag., M.Ag (Alm), Ibu Siska Sulistyorini, S.Pd.I., MSI., Bapak Lukman, S.Ag., M.Pd., Bapak Supriyanto Abdi, S.Ag., MCAA., Ph.D., Bapak Burhan Nudin, S.Pd.I., M.Pd.I., Bapak Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I., Bapak Edi Safitri, S.Ag., M.S.I., Bapak Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I., Bapak Kurniawan Dwi Saputra, Lc., M. Hum., Bapak Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd., dan Bapak M. Nurul Ikhsan Saleh, S.Pd.I., M.Ed., atas keberkahan ilmu, bimbingan, arahan, dorongan, keteladan dan nasihat yang sangat bermanfaat.
8. Seluruh karyawan dan staff Fakultas Ilmu Agama Islam yang telah membantu peneliti untuk mengurus segala administrasi.
9. Kedua orag tua tercinta dan tersayang Bapak Suratman dan Ibu Purwati yang tidak hentinya mendoa'kan, merestui, dan memberikan dukungan kepada peneliti sejak awal hingga terselesainya penelitian ini.

10. Ibu Dra. Hj. Titik Susilawati, M.Pd. selaku kepala MTs N 2 Sleman yang telah memberikan izin dan dukungan untuk dapat terlaksananya penelitian di MTs N 2 Sleman.
11. Bapak Riski Andri Pramudya, S.Pd. selaku guru yang mengampu mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman yang telah membantu dan mendukung terlaksananya penelitian ini.
12. Bapak Samsul Arifin, S.Ag. selaku kepala MTs N 7 Sleman yang telah memberikan izin dan dukungan kepada peneliti sehingga terlaksananya *try out* penelitian di MTs N 7 Sleman.
13. Ibu Dra. Hj. Fatmih Hi. Yusuf selaku guru yang mengampu mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 7 Sleman yang telah membantu dan mendukung terlaksananya *try out* penelitian di MTs N 7 Sleman.
14. Seluruh guru dan staff MTs N 2 Sleman dan MTs N 7 Sleman yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian ini.
15. Peserta didik kelas VII MTs N 2 Sleman yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
16. Peserta didik kelas VII MTs N 7 Sleman yang telah bersedia menjadi responden dalam *try out* penelitian ini.
17. Keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari tulisan ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Sehingga, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar kedepannya dapat lebih baik. Semoga penelitian ini dapat berdedikasi pada kemajuan dan pengembangan ilmu pengetahuan, bermanfaat bagi para pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Peneliti



Istiqomah



## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>REKOMENDASI PEMBIMBING .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>9</b>
<b>C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>D. Sistematika Pembahasan .....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II .....</b>	<b>13</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA &amp; LANDASAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
<b>A. Kajian Pustaka .....</b>	<b>13</b>
<b>B. Landasan Teori .....</b>	<b>22</b>
1. Kajian Teori .....	22
2. Kerangka Berpikir.....	46
3. Hipotesis Penelitian .....	49
<b>BAB III.....</b>	<b>52</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
<b>A. Jenis Penelitian dan Pendekatan .....</b>	<b>52</b>

<b>B. Subjek dan Objek Penelitian .....</b>	<b>53</b>
<b>C. Tempat atau Lokasi Penelitian .....</b>	<b>54</b>
<b>D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....</b>	<b>54</b>
<b>E. Populasi dan Sampel Penelitian .....</b>	<b>56</b>
<b>F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>59</b>
<b>G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....</b>	<b>62</b>
<b>H. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Homogenitas).....</b>	<b>65</b>
<b>I. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>69</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>73</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>73</b>
<b>A. Deskripsi Data Penelitian .....</b>	<b>73</b>
1. Sejarah Berdirinya MTs N 2 Sleman .....	73
2. Visi dan Misi MTs N 2 Sleman.....	75
3. Daftar Guru MTs N 2 Sleman .....	77
4. Fasilitas Pendukung Pembelajaran di MTs N 2 Sleman .....	78
<b>B. Hasil Penelitian.....</b>	<b>79</b>
1. Tahapan Penelitian.....	79
2. Analisis Data Penelitian.....	87
<b>C. Pembahasan Penelitian .....</b>	<b>96</b>
<b>BAB V.....</b>	<b>104</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>104</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>104</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>105</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi Operasional dan Indikator Penelitian .....	56
Tabel 3.2	Populasi Penelitian .....	57
Tabel 3.3	Skor Angket.....	60
Tabel 3.4	Kisi-Kisi Angket.....	60
Tabel 3.5	Ringkasan ANOVA Satu Arah.....	72
Tabel 4.1	Daftar Kepala MTs N 2 Sleman .....	75
Tabel 4.2	Guru MTs N 2 Sleman .....	77
Tabel 4.3	Fasilitas di MTs N 2 Sleman .....	78
Tabel 4.4	Hasil Uji Validitas <i>Pre-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak.....	80
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas <i>Post-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game “Learn and Do”</i> .....	83
Tabel 4.6	Hasil Uji Reliabilitas <i>Pre-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak.	86
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas <i>Post-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game “Learn and Do”</i> .....	86
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas.....	88
Tabel 4.9	Hasil Uji Linearitas.....	88
Tabel 4.10	Hasil Uji Homogenitas .....	89
Tabel 4.11	Hasil Rata-rata Nilai Minat Belajar Sama atau Berbeda .....	90
Tabel 4.12	Hasil Nilai <i>Pre-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak per Kelas .	91
Tabel 4.13	Hasil Nilai <i>Post-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game “Learn and Do”</i> per Kelas ....	91
Tabel 4.14	Hasil Perbedaan Efektivitas.....	92
Tabel 4.15	Hasil Peningkatan Minat Belajar.....	93
Tabel 4.16	Hasil Minat Belajar Akidah Akhlak .....	94
Tabel 4.17	Hasil Pengaruh Minat Belajar Akidah Akhlak.....	94

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir .....	48
------------	-------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Kuesioner Penelitian.....	117
Lampiran 2	Kuesioner Penelitian.....	129
Lampiran 3	Hasil Kuesioner <i>Try Out</i> .....	136
Lampiran 4	Kuesioner Penelitian.....	140
Lampiran 5	Uji Validitas dan Realiabilitas.....	148
Lampiran 6	Uji Asumsi.....	151
Lampiran 7	Uji Hipotesis.....	152
Lampiran 8	Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian.....	154
Lampiran 9	Dokumentasi Penelitian.....	155

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hadirnya Covid-19 adalah bencana bagi seluruh dunia yang berpengaruh terhadap berbagai bidang. Dampak tersebut dirasakan pula pada bidang pendidikan yaitu merubah konsep pembelajaran yang semula dilakukan secara langsung atau tatap muka menjadi daring atau jarak jauh. Sejak bulan maret tahun 2020 pembelajaran daring atau belajar dari rumah ditetapkan pemerintah.<sup>2</sup> Berdasarkan Keputusan Bersama dari 4 Menteri yaitu Nadiem Anwar Makariem selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Budi Gunadi Sadikin selaku Menteri Kesehatan, Yaquut Cholil Qaumas selaku Menteri Agama, dan Muhammad Tito Karnavian selaku Menteri Dalam Negeri pada tanggal 30 Maret 2021 menetapkan bahwa sekolah dapat melakukan pembelajaran tatap muka kembali pada tahun ajaran 2021/2022 dengan tetap menerapkan protokol kesehatan.<sup>3</sup> Berlandaskan putusan ini sekolah yang mulai menerapkan kembali pembelajaran tatap muka menggunakan metode pembelajaran secara *blended* yaitu daring dan luring. Skema penerapan pembelajaran secara *blended* ini berbeda-beda tiap

---

<sup>2</sup> Krisdianto Hadiprasetyo, dkk, "Analisis Kesulitan Belajar pada Mata Pelajaran Matematika dengan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Selama Masa Darurat Covid-19 pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Ngadirojo Tahun Ajaran 2019/2020", *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama*, No.2, Vol.VII (Desember, 2020), hal.7.

<sup>3</sup> Nur Dwi Yanti, "Perspektif Keputusan 4 Menteri Terhadap Kebijakan Pelaksanaan Operasional Sekolah Selama Pandemi Covid-19", *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, No.1, Vol.12 (Agustus, 2022), hal.3240.

sekolah tergantung kepada keputusan pihak sekolah dan disetujui oleh pihak terkait. Misalnya dengan skema pertemuan 3 atau 4 kali dalam seminggu dilakukan dengan tatap muka dan sisanya dilakukan secara daring. Kemudian, ada pula yang menerapkan satu kelas di bagi menjadi dua sesi, dimana untuk pembelajaran tatap muka digunakan guru untuk menjelaskan materi sedangkan tugas akan diberikan guru melalui *platform* pembelajaran daring yang digunakan. Terkait hal ini pihak sekolah diberi wewenang untuk memilih sendiri skema pembelajaran yang diterapkan di sekolahnya.

Saat ini pembelajaran di sekolah sudah dilaksanakan secara luring atau tatap muka sepenuhnya. Namun, dampak negatif pembelajaran daring saat pandemi Covid-19 masih dirasakan sehingga menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Dampak negatif yang dirasakan peserta didik diantaranya yaitu: bosan belajar, materi pelajaran tidak didapatkan secara maksimal, malas berinteraksi secara langsung, tidak fokus, terlambat, mudah menyontek, dan meningkatnya pernikahan dini.<sup>4</sup> Selain itu, saat pelaksanaan pembelajaran online dimana peserta didik memiliki waktu yang sedikit dengan temannya sehingga membuat *mood* belajar mereka semakin menurun.<sup>5</sup> Hasil penelitian lain memaparkan dampak negatif pembelajaran jarak jauh yaitu peserta didik kurang paham dengan materi pelajaran, peserta didik kurang semangat mengikuti pembelajaran,

---

<sup>4</sup> Indriyani dan Muhammad Agus Hardiansyah, "Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa SMA Selama Covid-19 di Kecamatan Cikeusal Kab.Serang-Banten", *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, No.1, Vol.6 (April, 2022), hal.8.

<sup>5</sup> Roselina Febria Karmen dan Farid Pribadi, "Dampak Positif Negatif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19", *Adalah: Buletin Hukum & Keadilan*, No.3, Vol.6, (April, 2022), hal.64-65.



keterbatasan jaringan dan fasilitas, dan menurunnya hasil belajar.<sup>6</sup> Penelitian Annastasya dkk yang mengambil data dari beberapa penelitian mengenai dampak negatif dari pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi Covid-19 menghasilkan bahwa *gaming behaviour* pada pelajar meningkat, adiksi pada media sosial, dan meningkatnya *streaming services*.<sup>7</sup> Peserta didik perlu waktu sedikit lama untuk beradaptasi terhadap metode yang digunakan pendidik dimana hal ini berpengaruh terhadap daya serap mereka.<sup>8</sup> Pada masa pandemi Covid-19 penggunaan *smartphone* meningkat.<sup>9</sup> Peningkatan ini membuat peserta didik kecanduan, malas bersosialisasi, dan merubah pola interaksi.<sup>10</sup> Selain itu, berdampak pula pada rasa percaya diri di lingkungan sosial.<sup>11</sup>

Secara umum dampak yang paling dirasakan saat ini adalah peserta didik kecanduan bermain *smartphone*, dimana peserta didik sebentar-bentar ingin mengecek *smartphon*enya untuk membuka media sosial dan bermain *game*. Hal ini menjadi tantangan baru bagi pendidik untuk menciptakan suasana

---

<sup>6</sup> Ni Nyoman Serma Adi, dkk, “Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, No.1, Vol.5, (Maret, 2021), hal.45.

<sup>7</sup> Annastasya G. Ratulangi, dkk, “Adiksi Internet Sebagai Salah Satu Dampak Negatif Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Biomedik*, No.3, Vol.13, (September-Desember, 2021), hal. 256.

<sup>8</sup> Agus Purwanto, dkk, “Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar”, *Edupsycouns Journal: Journal of Education, Psychology and Counseling*, No.1, Vo.2, (April, 2020), hal.8

<sup>9</sup> Faisal Faliyandra, dkk, “Dampak Negatif Media Sosial Pasca Covid-19 pada Siswa: Analisis Perencanaan Kepada Sekolah di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, No.2, Vol.6, (September, 2021), hal.43.

<sup>10</sup> Muhammad Paris Al Faridzi, dkk, “Tingkat Kecanduan Smartphone pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19”, *Elisabeth Health Jurnal: Jurnal Kesehatan*, No.1, Vol.7, (Juni, 2022), hal.82.

<sup>11</sup> Saranya Ponnusamy, dkk, “Drivers and outcomes of Instagram Addiction: Psychological well-being as moderator”, *Computers in Human Behavior*, Vol.107, (Juni, 2020).

belajar yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, dan media yang menarik agar minat belajar peserta didik meningkat. Sebab, suasana belajar dapat berpengaruh terhadap konsentrasi peserta didik dan konsentrasi peserta didik akan berpengaruh terhadap pemahaman materi pembelajaran.<sup>12</sup> Sehingga, diperlukan pembelajaran yang melibatkan siswa sebagai pusat utama sehingga mereka tidak merasa jenuh dan bosan.<sup>13</sup>

Jenuh dan bosan dalam proses belajar dapat diatasi dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sebagai alat penyampai pesan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>14</sup> Media pembelajaran dengan metode yang mengikutsertakan peserta didik akan menambah semangat mereka.<sup>15</sup> Semakin ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang media pembelajaran pun ikut berkembang.<sup>16</sup> Namun, tidak menutup kemungkinan media pembelajaran terdahulu juga masih dapat digunakan pada saat ini.

---

<sup>12</sup> Parlin Tambuan, dkk, "Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Produktif", *Jurnal Pensil: Jurnal Teknik Sipil*, No.3, Vol.9, (September, 2020), hal. 181-182.

<sup>13</sup> Aditya Darma, dkk, "Penerapan Outing Class Pada Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Tahfizihil Qur'an", *Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran dan Pengabdian*, No.1, Vol.10, (Juni, 2022), hal. 20.

<sup>14</sup> Nursia Batlawi dan Firman Hamid, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate", *Jurnal JBSE: Journal of Biology Education and Science*, No.2, Vol.2, (April-Juli, 2022), hal. 128.

<sup>15</sup> Yani Sukriah Siregar, dkk, "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan", *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, No.1, Vol.2, (April, 2022), hal. 74.

<sup>16</sup> Hanikah, dkk, "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, No.4, Vol.6, (2022), hal. 7353.

Contohnya adalah permainan terompah panjang, egrang, dan lari balok yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk bergerak dalam pembelajaran PJOK.<sup>17</sup> Permainan tradisional lain yang digunakan menjadi media pembelajaran yaitu congklak, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan congklak didalamnya terdapat nilai-nilai karakter yaitu jujur, disiplin, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, mandiri, komunikatif, tanggung jawab, dan menghargai prestasi.<sup>18</sup> Berdasarkan kedua penelitian tersebut dapat membuktikan bahwa permainan tradisional masih dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran. Namun, untuk perkembangan yang lebih baik dibutuhkan inovasi dan kreativitas dari permainan tradisional ini agar tetap menjadi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada hari senin dan selasa tanggal 10 dan 11 Oktober 2022 di kelas VII MTs N 2 Sleman, peserta didik menunjukkan sikap kurang antusias dalam proses pembelajaran. Pengamatan peneliti saat proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung, kurangnya antusias peserta didik diakibatkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal dan banyaknya peserta didik yang kecanduan *smartphone*. Selain itu, metode yang

---

<sup>17</sup> Muhammad Rusli, dkk, "Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar", *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, No.4, Vol.7, (Desember, 2022), hal. 588.

<sup>18</sup> Afifah Zafirah, dkk, "Penanaman Nilai-Nilai Karakter Terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congklak Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Karakter*, No.1, Vol.9, (April, 2018), hal. 102.

digunakan oleh guru Akidah Akhlak yaitu ceramah, tanya jawab, dan latihan, sedangkan media yang digunakan yakni hanya buku paket saja. Sehingga, proses pembelajaran terjadi tidak kondusif dan tidak efektif. Hal ini terlihat saat guru sedang menjelaskan, banyak siswa yang ribut. Mengenai kecanduan *smartphone*, ditemukan peserta didik setelah selesai pembelajaran atau saat jam pelajaran tidak bisa lepas dari *smartphonenya*. Hal yang biasa dibuka oleh peserta didik dalam *smartphonenya* yakni *game online* dan media sosial. Sehingga, dibutuhkan pembelajaran yang menarik agar saat proses belajar mengajar berlangsung peserta didik dapat fokus sehingga paham akan materi yang disampaikan, merasa senang, nyaman dan semangat untuk belajar.

Idealnya pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Sebab, apabila peserta didik tertarik terhadap pembelajaran rasa ingin tahu mereka tinggi yang membuat minat belajarnya pun meningkat. Untuk membuat pembelajaran yang menarik dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, sesuai dengan karakteristik dan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Supriyono media pembelajaran penting dikarenakan:<sup>19</sup> 1. Peserta didik jenjang SD masih berpikir konkrit sehingga perlu divisualisasikan, peserta didik kelas VII juga demikian sebab masih terbawa pemikiran saat mereka duduk di jenjang SD, 2. Media pembelajaran mampu membangkitkan minat

---

<sup>19</sup> Supriyanto, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD", *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, No.1, Vo.1 (Mei, 2018), hal. 47.

dan motivasi belajar, mengurangi atau menghindari verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur dan sistematis, dan dapat menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai yang ada pada diri siswa, 3. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna sebab siswa dapat menyaksikan secara langsung dan berkontribusi terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah dengan permainan.

Permainan dapat membuat kegiatan menjadi interaktif sehingga mampu memberikan pengalaman belajar.<sup>20</sup> Melihat peserta didik begitu antusias akan *game* sehingga peneliti membuat solusi berupa pembuatan *board game*. *Board game* ini berbentuk seperti monopoli sehingga dimainkan tidak menggunakan *smartphone*. Harapannya dapat membantu mengurangi peserta didik untuk kecanduan bermain *smartphone*.

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di MTs N 2 Sleman dikarenakan MTs N 2 Sleman merupakan salah satu sekolah unggulan di Yogyakarta yang dibuktikan dengan telah terakreditasi A. MTs yang dirintis oleh para Kyai atau Alim Ulama tokoh-tokoh muslim di wilayah Tempel dan sekitarnya ini, juga telah melahirkan banyak generasi yang berprestasi. Prestasi-prestasi yang ditorehkan peserta didik MTs N 2 Sleman ini diantaranya: perolehan medali perak dan perunggu yang diselenggarakan

---

<sup>20</sup> Micael Sousa, "Mastering Modern Board Game Design to Build New Learning Experience: The MBG TO TEACH Framework", *International Journal of Game and Social Impact*, No.1, Vol.1, (Januari, 2023), hal. 72.

oleh Pusat Olimpiade Nasional (POSI), *best paper* pada Lomba Karya Tulis Ilmiah Nasional, dan lainnya. Bukan hanya prestasi akademik, MTs N 2 Sleman merupakan sekolah yang mendukung kegiatan positif dan pengembangan kreativitas peserta didik dengan adanya berbagai ekstrakurikuler. MTs N 2 Sleman adalah Madrasah Tahfidz yang ditunjukkan dengan adanya mata pelajaran Tahfidz dan Madrasah *Research* yang ditunjukkan dengan pembimbingan penelitian dan fasilitas laboratorium. MTs N 2 Sleman memiliki berbagai fasilitas lain seperti perpustakaan yang nyaman, bimbingan konseling dengan 3 guru yang berfokus pada masing-masing tingkat kelas, laboratorium komputer, ruang kesenian, dan sebagainya. Fasilitas media pembelajaran yang disediakan sekolah diantaranya: infokus di setiap kelas, buku, *wifi*, papan tulis, spidol, dan aplikasi *G-School* yang dapat dilihat melalui website MTs DIY *Blended Learning* MTs N 2 Sleman terdaftar sebagai salah satu madrasah yang menggunakan aplikasi ini.<sup>21</sup> Meskipun sudah terakreditasi A MTs N 2 Sleman terus terbuka untuk melakukan inovasi agar lebih baik kedepannya. Sebagaimana yang dipaparkan pada caption Instagram dalam postingan video “Profil & Prestasi MTs N 2 Sleman” berikut:<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> MTs DIY Blended Learning, “Geschool”, dikutip dari <http://mtsdiy.geschool.net/> diakses pada 22 Agustus 2023.

<sup>22</sup> MTs N 2 Sleman, “Profil & Prestasi MTs N 2 Sleman”, dikutip dari <https://www.instagram.com/reel/Cp4Tr8WD1CV/?igshid=MzRlODBiNWFlZA==> diakses pada 22 Agustus 2023.

“MTs N 2 Sleman merupakan satuan pendidikan yang terus berupaya meningkatkan kualitas baik di bidang akademik, keagamaan, kreativitas, dan inovasi teknologi.”

Hal inilah yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Implementasi Monopoli *Game “Learn and Do”* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Adakah perbedaan efektivitas kelompok sampel pengaruh implelementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta?
2. Seberapa besar peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan monopoli *game “learn and do”* di kelas VII MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta?
3. Adakah pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang penulis angkat maka, penelitian ini bertujuan:



1. Untuk mengetahui adakah perbedaan efektivitas kelompok sampel pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan monopoli *game “learn and do”* di kelas VII MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.
3. Untuk menganalisis pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran studi/kajian mengenai pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan peningkatan kualitas diri dan motivasi bagi guru agar mampu melaksanakan perannya secara maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran

terkhusus dalam meningkat minat belajar peserta didik melalui pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dan saran bagi sekolah guna meningkatkan mutu sekolah berupa fasilitas media pembelajaran sehingga minat belajar peserta didik dapat meningkat.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan kontribusi positif peneliti untuk mengetahui secara mendalam mengenai pengaruh implementasi monopoli *game* “*learn and do*” terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini berguna sebagai bahan referensi dan pengembangan penelitian mengenai media pembelajaran monopoli *game* dan minat belajar.

#### **D. Sistematika Pembahasan**

Adapun sistematika pada penelitian ini dibagi menjadi 5 bab sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika pembahasan yang digunakan dalam penelitian.

Bab II Kajian & Landasan Teori. Bab ini menerangkan mengenai kajian pustaka dan teori yang digunakan sebagai acuan dalam analisis penelitian yaitu kajian pustaka yang diambil dari penelitian terdahulu dan landasan teori yang dikembangkan melalui kajian teori, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menerangkan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian dengan perkembangan penjelasan sebagai berikut: jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan, subjek dan objek penelitian, tempat atau lokasi penelitian, variabel penelitian dan definisi operasional, populasi dan sampel penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas instrumen, uji asumsi (uji normalitas, uji linieritas, dan homogenitas), dan teknik analisis data penelitian.

Bab IV Hasil dan Pembahasan. Bab ini merupakan isi pokok penelitian yang menerangkan hasil penelitian dengan uraian berupa data-data hasil penelitian, pengelolaan data, dan pembahasannya sehingga diketahui hasil penelitian berdasarkan hasil pembuktian yang diteliti.

Bab V Penutup. Bab ini menerangkan kesimpulan dari data penelitian yang diperoleh dan pemberian saran kepada pihak-pihak terkait terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA & LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan penjelasan mengenai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.<sup>23</sup> Sehingga, sebelum melakukan penelitian penulis telah melakukan kajian pustaka dan mendapatkan beberapa kajian yang relevan dengan permasalahan penelitian ini. Karya-karya terdahulu yang penulis peroleh diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Khairunnisa, Ahmad Hakam, dan Amaliyah mahasiswa Universitas Negeri Jakarta dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diterbitkan oleh TARBAWY: *Indonesian Journal of Islamic Education* pada tahun 2018. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Pemilihan permainan monopoli sebagai pengembangan dikarenakan cara bermainnya telah banyak diketahui peserta didik sehingga memudahkan dalam pelaksanaannya saat proses belajar mengajar berlangsung. Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas X MIPA 2 di SMAN 12 Jakarta dengan sampelnya adalah materi Sejarah

---

<sup>23</sup> Zainal Aqib dan Mohammad Hasan Rasidi. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2019), hal. 18.

Perjuangan Dakwah Rasulullah saw di Madinah.<sup>24</sup> Hal yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu dari segi metode, subjek, sampel, dan tujuan penelitian. Dimana penelitian ini menganalisis produk berupa permainan monopoli sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menganalisis penggunaan produknya terhadap minat belajar peserta didik.

2. Skripsi yang digarap oleh Afida Afriani mahasiswi Institut Agama Islam Negeri Kudus jurusan Tarbiyah Pendidikan Agama Islam tahun 2018 dengan judul Implementasi Strategi *Board Games* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini ingin melihat strategi *board games* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018 dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir atau tidak. Hasil penelitian membuktikan bahwa *board games* dapat meningkatkan pemahaman siswa yang ditunjukkan dengan proses belajar mengajar tidak lagi

---

<sup>24</sup> Syifa Khairunnisa, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, No.1, Vol.5 (2018), hal. 61.

berpusat pada guru tetapi menjadi pembelajaran yang menyenangkan dimana siswa turut andil dengan bermain *board games*. Dalam proses bermain pun siswa menunjukkan mampu memecahkan persoalan yang ada dan dapat mengambil keputusan sesuai dengan pemikirannya sendiri sehingga strategi *board games* berhasil meningkatkan kemampuan berpikir siswa.<sup>25</sup>

Perbedaan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian yang akan datang menggunakan media pembelajaran monopoli dimana monopoli merupakan salah satu permainan *board games*. Penelitian yang akan diteliti melihat peningkatan minat belajar siswa sedangkan penelitian ini melihat pemahaman dan kemampuan berpikir siswa.

3. Jurnal Penelitian yang ditulis oleh Zaenal Arifin mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Kudus tahun 2019 dengan judul Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-qur'an. Penelitian ini dilaksanakan di Masjid Al-Mustofa Sukobubuk Margorejo Pati dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan melalui 3 tahapan reduksi data, display data, dan

---

<sup>25</sup> Afida Afriani, "Implementasi Strategi Board Games Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018", *Skripsi*, Kudus: Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2018, hal. 84-85.

pengambilan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan kegembiraan atau kesenangan peserta didik dalam mengikuti kegiatan mengaji, sehingga tidak terpengaruh perkembangan teknologi yang gencar beredar pesat di masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan respon peserta didik yang sangat antusias, senang, dan tidak merasa bosan saat mengaji dengan menggunakan media monopoli.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terdapat pada lokasi penelitian, metode penelitian, teknik pengelolaan data, dan materi yang ada pada monopoli. Penelitian ini menggunakan materi pembelajaran Al-qur'an berupa pengenalan huruf hijaiyah, cara bacanya, penyambungan, tajwid, dan gharib yang berdasar pada kitab Yanbu'a.<sup>26</sup> Sedangkan, penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan materi Akidah Akhlak kelas VII MTs semester ganjil.

4. Tulisan Dinar Pratama mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung yang diterbitkan di jurnal BAJET (*Baturaja Journal of Educational Technology*) pada tahun 2019 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game* dengan nama *ajrun game* dengan metode penelitian yang digunakan yaitu *research and*

---

<sup>26</sup> Zaenal Arifin, "Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur'an", *Jurnal Penelitian*, No.2, Vol.13, (Agustus, 2019), hal. 198.



*development* (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *ajrun game* memiliki karakteristik unik untuk memberikan pemahaman dan pembiasaan berakhlakul karimah pada peserta didik.<sup>27</sup> Dalam penilaian guru materi yang dijadikan konten dalam *ajrun game* mendapatkan nilai sebesar 88% sesuai dengan tujuan pembelajaran dan 91 % layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Akidah Akhlak sehingga *ajrun game* ini masuk dalam kateogi sangat baik untu digunakan sebagai media pembelajaran.

Perbedaan mendasar penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah dari segi tujuan penelitian dimana penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa *ajrun game* dan melakukan uji kelayakan. Sedangkan, penelitian yang peneliti teliti ingin melihat apakah monopoli *game “learn and do”* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Lokasi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti teliti juga berbeda. Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Pangkalpinang dan MAN Insan Cendekia Bangka Tengah, sedangkan penelitian yang akan diteliti dilaksanakan di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

5. Skripsi yang ditulis oleh Lukman Hakim mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

---

<sup>27</sup> Dinar Pratama, “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah”, *Jurnal BAJET (Baturaja Journal of Educational Technology)*, No.1, Vol.3, (Juni, 2019), hal. 144.

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2019 dengan judul Pengaruh Media *Board Game* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II SD Islam Plus As-Sa'adatain. Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Plus As-Sa'adatain.<sup>28</sup> Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan model eksperimen dan kontrol. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 60 siswa. Hasil pembuktian menunjukkan bahwa *media board* mempengaruhi hasil belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai belajar siswa yang tinggi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti terletak pada tempat penelitian dan variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Variabel penelitian ini adalah media pembelajaran *board game* dengan hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan diteliti variabelnya adalah monopoli *game "learn and do"* dengan peningkatan minat belajar peserta didik.

6. Penelitian Ishmatud Diyanah dan S. Rosyid Al Atok mahasiswa Universitas Negeri Malang yang diterbitkan dalam jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tahun 2020 dengan judul Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Media *Game* Monopoli. Tujuan penelitian ini mendeskripsikan penerapan dan menganalisis

---

<sup>28</sup> Lukman Hakim, "Pengaruh Board Game Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II SD Islam Plus As-Sa'adatain", *Skripsi*, Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019, hal. 33-34.

model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *game* monopoli terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Metode yang digunakan yaitu tindakan kelas dengan pendekatan deskriptif kuantitatif.<sup>29</sup> Penelitian ini dilaksanakan di MTs Assa'adah II kabupaten Gresik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game* monopoli dapat meningkatkan berpikir kritis siswa dimana hal ini dibuktikan dari siklus I terjadi kenaikan sebesar 10% dan siklus II terjadi kenaikan sebesar 13.33%. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yang paling terlihat adalah pada variabelnya yaitu penelitian ini ingin melihat peningkatan hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan ingin melihat peningkatan minat belajar.

7. Jurnal Seni Rupa tahun 2020 yang ditulis oleh Veni Oktavani mahasiswi Universitas Negeri Semarang dengan judul *Board Games as Learning Media for TPQ Al-Huda Babadan Baru Ungaran*. Metode yang digunakan melalui beberapa tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.<sup>30</sup> Penelitian ini berfokus dalam pembuatan media berupa *game* monopoli. Hasil penelitian berupa karya *classic board game* dengan mekanisme *roll-and-move* yang diinovasi. Adanya *game* monopoli membuat kegiatan belajar di TPQ Al-Huda Babadan Baru

---

<sup>29</sup> Ishmatud Diyanah dan A. Rosyid Al Atok, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Media Game Monopoli", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, No.1, Vol.6 (Desember, 2020), hal. 204.

<sup>30</sup> Veni Oktavani, "Board Game as Learning Media for TPQ Al-Huda Babadan Baru Ungaran", *Jurnal Seni Rupa*, No.1, Vol.9 (Januari, 2020), hal. 2.

Ungaran menjadi efektif sehingga mewujudkan suasana yang menyenangkan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada metode yang digunakan dimana penelitian ini berfokus untuk membuat media pembelajarannya berupa menciptakan produk yaitu *board games*. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan berfokus untuk meneliti bagaimana hubungan penggunaan media monopoli *games* dengan tingkat minat belajar peserta didik.

8. Skripsi yang ditulis oleh Silpi Nurlatipah mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung tahun 2022 dengan judul Penerapan Media *Board Game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI-BP: Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Cileunyi Kabupaten Bandung). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media *board games* dan media konvensional, serta perbedaan signifikan minat belajar siswa yang diajarkan dengan media *board games* dan media konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan tipe *nonequivalent control group design*.<sup>31</sup> Hasil penelitian menunjukkan minat siswa yang belajar dengan menggunakan media *board games* lebih tinggi dibandingkan menggunakan media konvensional. Perbedaan penelitian

---

<sup>31</sup> Silpi Nurlatipah, "Penerapan Media Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Cileunyi Kabupaten Bandung), *Skripsi*, Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2022, hal. 38.

ini dengan penelitian yang akan dilakukan terdapat pada subjek dan materi yang digunakan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Cileunyi sedangkan penelitian yang akan diteliti subjeknya adalah peserta didik kelas VII MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Materi yang digunakan dalam media *board games* penelitian ini adalah pelajaran PAI-BP sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu Akidah Akhlak.

9. Karya yang ditulis Suarni, Muh.Rapi, Eka Damayanti, dan Safei mahasiswa UIN Alauddin Makassar yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan dan Biologi tahun 2023 dengan judul Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif dengan teknik pengumpulan datanya melalui angket. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas IXA dan IXB SMP Negeri 4 Polongbangkeng. Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media monopoli mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.<sup>32</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terdapat pada metode yang dipilih, sampel yang digunakan, dan variabel yang diteliti. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah

---

<sup>32</sup> Suarni, dkk, "Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar", *Jurnal Pendidikan dan Biologi*, No.1, Vol.15 (Januari, 2023), hal. 83.

motivasi belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan variabelnya adalah minat belajar peserta didik.

Perbedaan mendasar penelitian yang akan dilakukan dengan seluruh penelitian terdahulu diatas yaitu bentuk dan aturan monopoli yang digunakan, fokus penelitian dimana penelitian yang akan dilakukan meneliti pengaruh monopoli *game “learn and do”* yang digunakan pada pelajaran Akidah Akhlak kelas VII MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta terhadap tingkat minat belajar peserta didik. Hal ini disebabkan saat di lapangan peneliti menemukan peserta didik ketergantungan terhadap *smartphone*, guru menggunakan media konvensional sehingga minat belajar peserta didik kurang, dan peserta didik menyukai permainan. Hal tersebutlah yang mendorong peneliti untuk mencari tahu lebih dalam mengenai penelitian ini.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Kajian Teori**

#### **a. Media Belajar**

Dalam proses pembelajaran media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan sehingga terdorong serta terlibat di dalam proses belajar.<sup>33</sup> Media belajar

---

<sup>33</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 3.

merupakan salah satu bentuk alat bantu dalam kegiatan pembelajaran.<sup>34</sup> Media dalam proses pembelajaran adalah alat-alat geografis, fotografis, atau elektronis guna menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>35</sup> Media belajar merupakan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.<sup>36</sup> Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga pengertian dari pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.<sup>37</sup>

Menurut penulis sendiri media belajar atau media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk mengantarkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik agar materi tersebut dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Beragam media pembelajaran berhasil lahir dari teori behaviorisme BF. Skinner dimana media dapat membentuk perilaku peserta didik

---

<sup>34</sup> Yuridhiya Fridayanti, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS", *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, No.3, Vol.1 (Juli, 2022), hal. 49.

<sup>35</sup> Eem Nuravipah, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis ICT", *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, No.1, Vol.6 (Januari, 2023), hal. 316.

<sup>36</sup> Syafrina Yanti, dkk, "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMKN 1 Rao Selatan", *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, No.1, Vol.3 (Desember, 2022), hal. 573.

<sup>37</sup> Faisal Reza Pradhana, dkk, "Media Pembelajaran Anatomi Fisiologi Paru-Paru Berbasis Virtual Reality (VR)", *Prosiding Seminar Nasional LPPM*, Vol.4 (Desember, 2022), hal. 213.

sebagai hasil dari proses pembelajaran.<sup>38</sup> Media terdiri dari berbagai macam sehingga pendidik perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik atau apa yang dibutuhkan peserta didiknya. Kriteria media pembelajaran yang baik yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, dapat dipahami dan digunakan oleh pendidik, berlaku umum dan dapat dipakai pada beragam karakteristik materi pembelajaran, dan media harus menarik perhatian peserta didik dan sering dijumpai pada kehidupan sehari-hari mereka.<sup>39</sup>

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Muhammad Hasan dkk memaparkan manfaat media pembelajaran secara praktis dalam proses pembelajaran yaitu:<sup>40</sup>

- 1) Membuat penyajian materi pembelajaran lebih jelas dan mudah tersampaikan oleh pengajar sehingga peserta didik lebih mudah menerima yang berimplikasi kepada meningkatnya hasil belajar.
- 2) Menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri peserta didik.

---

<sup>38</sup> Abigail Soesana, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), hal. 1.

<sup>39</sup> Ani Cahyadi dan Ahmad Riyadh Maulidi, "Legitimasi Al-Qur'an terhadap Kriteria Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam*, No.2, Vol.8 (Desember, 2022), hal. 225.

<sup>40</sup> Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hal. 48-49.



- 3) Dapat mengatasi permasalahan keterbatasan indera manusia, ruang, dan waktu.
- 4) Mampu lebih meminimalisir keberagaman peserta didik dalam menerima pelajaran sebab stimulus yang ada dalam media pembelajaran akan mengaktifkan indera-indera yang ada pada tubuh agar lebih optimal dalam menerima pembelajaran.
- 5) Dapat menimbulkan kebiasaan belajar secara mandiri pada diri peserta didik. Hal ini disebabkan saat ini banyak media pembelajaran yang dapat diakses dimana dan kapan saja, sehingga peserta didik menjadi mudah untuk menyempatkan waktu belajar sembari menunggu suatu hal atau menyempatkan belajar sejenak sebelum melakukan aktivitas lainnya.

c. Macam-Macam Media Belajar

Secara umum media dalam proses belajar mengajar dibagi menjadi tiga yaitu:

1) Media Visual

Media visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan untuk mengantar pesan berupa materi pembelajaran. Media visual terdiri dari dua jenis yaitu dua dimensi contohnya adalah media grafis (media yang didalamnya terdapat titik, garis, angka, tulisan, gambar dan visual lain) dan tiga dimensi (media yang didalamnya bukan hanya bisa dilihat tetapi dapat disentuh)

contohnya *globe*, peta timbul, maket, hewan, tumbuhan, dan lainnya.<sup>41</sup>

Media visual terdiri dari dua jenis yakni sebagai berikut:<sup>42</sup>

a) Media yang tidak diproyeksikan

(1) Media realia merupakan benda nyata. Dimana benda tersebut tidak perlu hadir di ruang kelas, namun siswa melihat langsung pada objeknya seperti klasifikasi makhluk hidup, organ tanaman dan lainnya.

(2) Model merupakan benda tiruan (benda yang dibuat mirip bentuk aslinya) dalam bentuk 3 dimensi. Contohnya pembelajaran sistem gerak, pencernaan, syaraf dan lainnya.

(3) Media grafis yaitu media yang menyalurkan pesan melalui simbol visual. Contoh media ini adalah gambar/foto, sketsa, diagram/skema, bagan/*chart*, dan grafik.

b) Media proyeksi

(1) Transparansi dibagi menjadi dua yaitu *Overhead transparency/OHT* dan *Overhead projector/ OHP*. Alat ini dapat digunakan untuk menggantikan papan tulis.

---

<sup>41</sup> Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 64-66.

<sup>42</sup> Muhammad Noor, *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. (Jakarta: PT. Multi Kreasi Satu Delapan, 2021), hal. 16-19.

(2) Film bingkai/ *slide* merupakan media visual dimana satu paket terdiri dari beberapa film bingkai yang terpisah satu dengan yang lainnya. Media ini adalah media yang diproyeksikan melalui alat *proyektor slide*.

## 2) Media Audio

Media audio merupakan media yang menggunakan indera pendengaran untuk mengantarkan informasi atau pesan berupa materi pembelajaran.

- a) Radio merupakan alat elektronik yang digunakan untuk mendengarkan berita secara aktual berupa kejadian atau peristiwa terbaru, masalah kehidupan, dan sebagainya.
- b) Kaset-audio adalah kaset yang membunyikan sebuah audio sehingga kaset ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran melalui alat pendengaran.

## 3) Media Audio-Visual

Media audio-visual merupakan media yang menggunakan indera pendengaran dan penglihatan dalam mengantarkan pesan atau informasi dalam pembelajaran berupa materi belajar dalam bentuk suara dan gambar. Media video adalah salah satu media berbentuk audio visual, biasanya dikemas dalam bentuk VCD.

Selain ketiga media diatas dalam buku yang ditulis Siti Khoiruli Ummah memaparkan media lain yaitu media berbasis komputer.<sup>43</sup> Komputer sebagai alat yang dapat mengakses informasi secara cepat dan beragam dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Fitur-fitur yang dimiliki komputer, laptop, dan sejenisnya dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Contohnya aplikasi *classroom*, *discord*, dan lainnya.

Dalam karangan Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan memaparkan media lain selain dari yang telah dijelaskan diatas yaitu sebagai berikut:<sup>44</sup>

#### 1) Media Berbasis Manusia

Media Berbasis manusia adalah media dengan menggunakan manusia sebagai perantara menyampaikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pendidik, tutor, dan lainnya.

#### 2) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan yaitu media yang menggunakan teks dalam menyampaikan materi pembelajaran. Contoh media cetak dalam pembelajaran yaitu buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.

---

<sup>43</sup> Siti Khoiruli Ummah, *Media Pembelajaran Matematika*. (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2021), hal. 18.

<sup>44</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 34-36.

#### d. Board Game

*Board game* merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran visual.<sup>45</sup> *Board game* seringkali disebut dengan permainan papan dikarenakan media yang digunakan adalah papan permainan.<sup>46</sup> *Board game* adalah permainan yang dimainkan diatas meja sehingga permainan ini merupakan bagian dari *tabletop game*.<sup>47</sup> *Board game* merupakan permainan yang didalamnya terdapat *values* sehingga mampu mengikat identitas yang ada.<sup>48</sup> *Board Game* adalah salah satu dari jenis permainan konvensional (nondigital) sehingga akan ditemui fenomena berkumpulnya orang-orang dalam satu meja.<sup>49</sup> Meskipun terlihat ada persaingan diantara pemain satu dengan yang lain, faktanya permainan ini justru mengakrabkan hubungan dan mencairkan komunikasi di antara pemain.

---

<sup>45</sup> Uswatun Hidayah dan Siti Quratul Ain, "Pengembangan Media Board Game Ular Tangga pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru", *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, No.2, Vol.13 (Oktober, 2021), hal. 559.

<sup>46</sup> Joko Widiyanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta, "Pengembangan Board Game Titungan Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa", *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, No.3, Vol.10 (September 2021), hal. 427.

<sup>47</sup> Yovita Febriana Avianto dan Tan Arie Setiawan Prasida, "Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game", *Aksara*, No.1, Vol.30 (Juni, 2018), hal. 136.

<sup>48</sup> Alce Albartin Sapulette dan Yamres Pakniany, "Board Game Sebagai Media Pendidikan Perdamaian Pemuda dan Pemudi Lintas Iman di Kota Ambon", *Waskita*, No.2, Vol.3 (Oktober, 2019), hal. 62.

<sup>49</sup> Angun Fajarizka dan R. Eka Rizkiantoro, "Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4", *Jurnal Sains dan Seni ITS* No.2, Vol.5 (Desember, 2016), hal. 2.

Dalam penelitian Andreas dkk memaparkan pendapat Brandon Rollins mengenai pengertian *board game* atau permainan papan adalah permainan yang dimainkan dengan pion atau karakter yang menggantikan pemain dalam latar atau papan yang disediakan.<sup>50</sup> *Board game* dapat diartikan sebagai jenis permainan dimana bagian-bagian permainan yang ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah diberi tanda atau dibagikan berdasarkan aturan permainan.<sup>51</sup> Penulis menyimpulkan *board game* adalah permainan yang dimainkan diatas papan atau suatu bidang dengan pion atau karakter yang menggantikan pemain, berjalan dengan penentuan angka pada dadu, dan terdapat kartu-kartu.

e. *Monopoly Game*

*Board Game Greek* (BGG) merupakan *website* yang berisi *database* mengenai *board game* yang ada di seluruh dunia. Dalam *website* BGG terdapat sekitar 142.007 judul *board game*.<sup>52</sup> Sehingga dapat kita simpulkan bahwa *board game* itu tidak hanya dalam satu bentuk saja tetapi beragam. Dalam penelitian Ni Made Ratminingsih ia meneliti 4 jenis *board game* yaitu *Monopoly*, *Snake and Ladder*,

---

<sup>50</sup> Andreas Evan Cristopher, dkk, "Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKN", *Jurnal DKV Adiwarna*, No.15, Vol.2 (2019), hal. 3.

<sup>51</sup> Nurlailis Saadah, dkk, *Boardgame Sebagai Alternatif Permainan Untuk Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak*. (Bandung: Media Sains Indonesia, 2022), hal. 8.

<sup>52</sup> Board Game Geek, "All Boardgames", dikutip dari <https://boardgamegeek.com/> diakses tanggal 16 Januari 2023.

*Puzzle*, dan *Kim's*.<sup>53</sup> Fitriani, Sri, dan Setya memaparkan macam-macam *board games* yaitu monopoli, ular tangga, dan kartu.<sup>54</sup> Dalam tulisan Monica, Cokorda, dan Anang memaparkan beberapa pendapat mengenai jenis-jenis *board game* yaitu:<sup>55</sup>

1) Menurut Jeffrey P. Hinebaugh secara umum *board game* terbagi atas 3 jenis yaitu:

a) *Wargame* yaitu simulasi perang dimana tujuan permainan ini adalah mengalahkan atau menangkap lawan seperti perang secara nyata. Contoh permainan ini adalah *Risk: The Lords of The Rings*.

b) *Race* yaitu permainan dengan tujuan akhir untuk menang. Contohnya ular tangga (*snake and ladder*).

c) *Allignment Game* yaitu permainan dengan tujuan untuk membuat sebuah garis atau *pattern* pada papan. Contohnya *Tic-Tac-Toe* dan *Pegity*.

2) Robert Charles Bell menambahkan jenis-jenis *board game* selain ketiga macam diatas yaitu:

a) *Strategy Game* yaitu permainan yang menuntut pemain untuk lebih banyak memikirkan strategi agar memperoleh

---

<sup>53</sup> Ni made Ratminingsih, "Implementasi Board Games dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, No.1, Vol.24 (Juni, 2018), hal. 22.

<sup>54</sup> Fitriani Qurrotul Uyun, dkk, "Pemanfaatan Media Berbasis Board Game", *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, Vol.2 (Desember, 2022), hal. 257.

<sup>55</sup> Chiong, dkk, "Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun", *Jurnal DKV Adiwarna* No.12, Vol.1 (2018), hal. 4-5.

gelar juara dibandingkan mengandalkan keuntungan.  
Contohnya Catur and Go.

b) *Eurogames (German Style Board Game)* merupakan permainan yang berfokus pada *skill*, strategi, dan pemain tidak berinteraksi secara langsung. Tidak ada pemain yang tereliminasi, dimainkan dalam waktu yang tidak lama, detail, dan terbuat dari kayu. Contohnya adalah *Keyflower* dan *Village*.

c) *Roll-and-Move* merupakan permainan dengan keberuntungan karena dimainkan menggunakan dadu sebagai penentu jumlah langkah dan posisi pemain untuk bergerak. Contohnya *Monopoly*.

d) *Trivia* adalah permainan yang pemenangnya ditentukan dari seberapa cepat pemain dapat menjawab sehingga permainan ini mengadu kepintaran/ pengetahuan. Contohnya adalah *Trivia Pursuit*.

e) *WordGame* merupakan permainan yang melatih kecerdasan mengatur kata-kata dan pengetahuan untuk menyusun kosa kata, contohnya *Scrabble*.

3) Ernest Adam memaparkan beberapa *genre game* diantaranya yang termasuk dalam *board game* yaitu:

a) *Action Game* merupakan permainan tantangan fisik yang terkadang dimasukkan dalam bentuk *puzzle*, perlombaan,



dan tantangan konflik pada beberapa karakter dalam jumlah kecil.

- b) *Strategy Game* merupakan permainan yang didalamnya terdapat tantangan strategi, taktik, dan terkadang logikal. Pemainnya perlu memikirkan dan merencanakan aksi untuk melawan lawan-lawannya agar mencapai kemenangan.
- c) *Puzzle Game* merupakan permainan yang memiliki *goal* berupa pemain harus memecahkan *puzzle* atau kode.

Dari berbagai macam *board game* yang ada penelitian ini menggunakan *board game* dalam bentuk monopoli. Selain monopoli sebagai permainan papan yang sangat terkenal di dunia, permainan monopoli dapat mengurangi peserta didik kecanduan *gadget*.<sup>56</sup> Monopoli merupakan suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang dengan menekankan pemain untuk menguasai materi-materi yang diajarkan oleh pendidik.<sup>57</sup> Menurut Nurizzah, Rahmi, dan Yusril monopoli *game* adalah permainan papan dengan petak di dalamnya dimana setiap pemain dapat membeli sesuai harga yang tertera berupa bisnis properti yaitu aset bangunan dan tanah dengan menggunakan bidak, dadu, kartu tanah mainan serta uang mainan.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Anis Nuryati Suprpto, "Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA", *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, No.1 (Maret, 2013), hal. 40.

<sup>57</sup> Azizah Dwi Ardhani, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD", *Jurnal Pijar MIPA*, No.2, Vol.16 (Maret, 2021), hal .171.

<sup>58</sup> Rahmawati Matondang, dkk, *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. (Malang: Literasi Nusantara, 2021), hal. 159.

Menurut KBBI monopoli merupakan permainan yang menggunakan dadu, bidak, dan papan yang terdiri dari petak-petak properti berupa rumah, hotel, tanah, dan lainnya, dimana untuk memenangkan permainan setiap pemain berusaha menguasai semua properti dengan melakukan pembelian, penyewaan, dan pertukaran.<sup>59</sup>

f. Minat Belajar

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu; gairah; keinginan.<sup>60</sup> Minat adalah dasar motivasi bagi individu untuk memiliki perhatian, rasa ingin tahu, kesukaan, dan rasa senang terhadap perkara yang dipilih sehingga berimplikasi dan membuat individu tersebut konsisten pada kegiatannya.<sup>61</sup> Djamarah dan Slameto mendefinisikan minat sebagai hubungan dari diri sendiri dan luar diri dalam bentuk penerimaan.<sup>62</sup> Minat belajar merupakan kecenderungan tertarik pada sesuatu yang bersifat relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara berkesinambungan yang diikuti dengan rasa suka sehingga mendapatkan kepuasan dalam

---

<sup>59</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)”, dikutip dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/monopoli> diakses pada 17 Januari 2023.

<sup>60</sup> *Ibid.*

<sup>61</sup> Trygu, *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. (Bogor: Guepedia, 2021), hal. 24.

<sup>62</sup> Leni Firdawati, *Efektivitas Metode Suggestopedia Menggunakan Musik Klasik terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 01 Lebong*. (Purwokerto: CV Tatakata Grafika, 2021), hal. 11.

mencapai tujuan pembelajaran.<sup>63</sup> Minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memiliki rasa suka atau senang tanpa ada paksaan dari pihak manapun sehingga menyebabkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku.<sup>64</sup> Minat belajar adalah energi atau kekuatan yang mendorong seseorang mencapai tujuan belajar.<sup>65</sup> Berdasarkan pemaparan diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah rasa suka atau ketertarikan peserta didik pada kegiatan pembelajaran.

Minat merupakan sumber motivasi yang kuat untuk belajar dan penyebab peserta didik berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.<sup>66</sup> Sehingga, jika peserta didik kurang atau bahkan tidak memiliki minat belajar maka proses belajar mengajar akan mendapatkan hasil yang kurang optimal. Maka, minat belajar akan mempengaruhi tindakan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.<sup>67</sup> Sebab, peserta didik yang memiliki minat belajar natural akan memperhatikan dan berusaha fokus atau memahami apa

---

<sup>63</sup> Afiatin Nisa, "Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial", *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, No.1, Vol.2 (Maret, 2015), hal. 5.

<sup>64</sup> Effiyati Prihatin, "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA", *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, No.2, Vol.7 (2017), hal. 173.

<sup>65</sup> Nurhayati dan Julita Sari Nasution, "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam", *Jurnal As-Said*, No.1, Vol.2 (2022), hal. 108.

<sup>66</sup> Moh. Ainol Yakin, "Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Siswa Kelas X", *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)*, No.2, Vol.15 (2021), hal. 109.

<sup>67</sup> Wann Nur Sari, dkk, "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1", *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, No.11, Vol.1 (April, 2021), hal. 2257.

pelajaran yang diberikan guru sehingga mempengaruhi pemahaman, merubah tingkah laku dan hasil belajar peserta didik.<sup>68</sup>

Fungsi minat belajar dalam kegiatan pembelajaran diantaranya:<sup>69</sup>

- 1) Energi yang mendorong siswa untuk belajar sehingga peserta didik akan tekun dalam belajar.
- 2) Pendorong peserta didik untuk berperilaku yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Penentu arah siswa dalam mencapai tujuan sehingga berpengaruh pada cita-cita yang hendak dicapai.
- 4) Merupakan motivasi yang selalu dilakukan peserta didik dalam menyeleksi dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai.

Pemaparan fungsi minat dalam penelitian Ida dan Aini yaitu sebagai berikut:<sup>70</sup>

- 1) Minat dapat memudahkan peserta didik dalam menciptakan konsentrasi dalam belajar.
- 2) Minat dapat mencegah gangguan perhatian yang datang dari luar.
- 3) Minat dapat memperkuat melekatnya materi pelajaran dalam ingatan peserta didik.

---

<sup>68</sup> Silvia Febrianti, dkk, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara", *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam*, No.1, Vol.2 (Februari, 2021), hal. 52-53.

<sup>69</sup> Angga Setiawan, dkk, "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping", *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, No.2, Vol.2 (2022), hal. 96.

<sup>70</sup> Ida Karismatika dan Aini Hanik Nur, "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 7 Jember Tahun Pelajaran 2017-2018", *Success: Jurnal Bimbingan Konseling dan Pendidikan*, No.1, Vol.1 (September, 2019), hal. 4-5.

- 4) Minat dapat memperkecil kejenuhan atau rasa bosan peserta didik ketika belajar.

Minat belajar muncul dari beberapa faktor yang mempengaruhinya, secara umum faktor minat belajar peserta didik dibagi menjadi dua macam yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal merupakan pengaruh yang asalnya dari diri sendiri seperti perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan, sedangkan faktor eksternal merupakan pengaruh yang asalnya dari luar diri contohnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran, bimbingan orang tua serta fasilitas yang diberikan, dan lingkungan sekitar.<sup>71</sup>

Berdasarkan hasil penelitian Hemayanti, Muderawan, dan Selamat faktor-faktor minat belajar peserta didik diantaranya:<sup>72</sup> Faktor internal: keingintahuan, cita-cita, motivasi, dan intelegensi. Faktor eksternal: lingkungan keluarga, guru, teman sebaya, dan materi pelajaran. Menurut penelitian Zaki dan Zuraini faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:<sup>73</sup>

- 1) Faktor Internal

- a) Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah merupakan kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari peserta didik. Keadaan jasmani yang sehat

---

<sup>71</sup> Rina Dwi Muliani dan Arusman, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik", *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, No.2, Vol.2 (Juli, 2022), hal. 138.

<sup>72</sup> Ketut Lia Hemayanti, dkk, "Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA pada Mata Pelajaran Kimia", *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, No.1, Vol.4 (2022), hal. 24.

<sup>73</sup> Zaki Al Fuad dan Zuraini, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Padang", *Jurnal Tunas Bangsa*, No.2, Vol.3 (Agustus, 2016), hal. 45-46.

sangat mendukung tercapainya hasil belajar yang baik sehingga dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Begitupun apabila keadaan fisik ini terganggu maka akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran dan menyebabkan kurangnya minat peserta didik.

b) Aspek Psikologis

Aspek psikologis merupakan aspek yang berkaitan dengan jiwa peserta didik. Beberapa aspek psikologi yang dapat mempengaruhi minat:

(1) Perhatian siswa

Perhatian siswa menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar dikarenakan peserta didik adalah tokoh utama dalam pembelajaran sebab merekalah yang ingin diberi pengetahuan. Jika siswa memperhatikan pelajaran dan fokus untuk memahami pelajaran maka minat belajar peserta didik dapat meningkat sehingga materi pelajaran pun akan dipahami. Agar anak tidak bosan dalam pelajaran maka usahakan ciptakan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

(2) Minat Siswa

Minat dapat berpengaruh besar terhadap tercapainya tujuan pembelajaran. Sebab jika peserta didik tidak berminat dalam suatu mata pelajaran maka peserta didik

tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya.

### (3) Bakat Siswa

Bakat siswa dapat mempengaruhi minat belajarnya. Hal ini dikarenakan misalnya jika siswa memiliki bakat melukis kemudian materi yang disampaikan mengenai cara melukis yang baik, maka siswa tersebut akan tertarik, minatnya meningkat, dan semangat dalam belajar.

### (4) Motivasi Siswa

Motivasi merupakan dorongan kuat bagi peserta didik agar dapat belajar dengan baik sehingga berpengaruh terhadap minat belajarnya. Melalui motivasi dalam bentuk latihan dan pembiasaan akan membuat siswa termotivasi untuk belajar dengan giat.

## 2) Faktor Eksternal

### a) Keluarga

#### (1) Cara Orang Tua Mendidik

Orang tua merupakan *madrasatul ula'* atau pendidikan pertama yang diterima oleh anak.<sup>74</sup> Maka, cara mendidik yang diterapkan orang tua akan sangat

---

<sup>74</sup> Mulyadi, "Pelaksanaan Aktivitas Keagamaan Dalam Rangka Optimalisasi Kehidupan Beragama Warga Sekolah di SMA Negeri 2 Sembawa Kabupaten Banyuasin", *Journal on Education*, No.2, Vol.5 (Januari—Februari, 2023), hal. 2173.

berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Orang tua perlu perhatian terhadap studi anaknya misalnya dengan siap sedia saat anak membutuhkan bantuan baik dalam bentuk mengetahui perkembangan anaknya ataupun dalam bentuk bantuan materil.

#### (2) Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi sesama anggota juga dapat mendukung peningkatan minat peserta didik dalam belajar. Terutama antara orang tua dan anak. Selain itu, antara sesama saudara maupun keluarga lainnya. Keluarga yang harmonis dan saling perhatian akan membuat rumah tersebut terasa nyaman sehingga dapat mendorong peningkatan minat anak dalam belajar.

#### (3) Suasana Rumah

Suasana rumah dapat menjadi peningkat minat belajar. Hal ini karena kerapian dan ketenangan akan membuat anak nyaman dalam belajar sehingga anak dapat berkonsentrasi dengan baik dalam belajar.

#### b) Sekolah

Faktor yang mempengaruhi minat belajar di sekolah yaitu:

##### (1) Metode Mengajar



Metode mengajar sangat berpengaruh terhadap minat peserta didik sebab jika metode yang digunakan pendidik kurang efektif siswa akan jenuh dalam pembelajaran. Hal ini akan membuat siswa malas belajar dan minat belajarnya kurang. Maka, agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, maka pendidik perlu memilih metode pembelajaran yang tepat, efisien, dan efektif.

## (2) Kurikulum

Kurikulum merupakan kumpulan kegiatan yang akan peserta didik lakukan dalam pembelajaran. Kurikulum sebagian besar berisi bahan pelajaran agar siswa dapat menerima, menguasai, dan mengembangkan bahan pelajaran. Sehingga, kurikulum dapat berpengaruh terhadap tingkat minat belajar peserta didik.

## (3) Media Belajar

Media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakter peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran akan membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih jelas dan maksimal sehingga jika penggunaan medianya tepat peserta didik akan

tertarik, berminat, dan paham akan materi yang disampaikan.

(4) Waktu Sekolah

Waktu pembelajaran dapat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Sebab, ada pembagian waktu efektif untuk belajar atau agar materi masuk dengan mudah.

(5) Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana mempengaruhi minat belajar sebab jika fasilitas kurang mendukung maka minat belajar pun berkurang. Misalnya internet, jika guru ingin menjelaskan materi melalui tayangan video, tayangan video itu akan terputus-putus sehingga materi pembelajaran kurang maksimal dipahami peserta didik.

(6) Sumber Belajar

Sumber belajar akan mempengaruhi minat belajar peserta didik dikarenakan jika sumber belajar yang digunakan kurang maka dapat membuat minat belajar peserta didik menurun. Contohnya, jika pendidik hanya menggunakan buku saja sebagai sumber belajar dapat membuat peserta didik bosan dan pengetahuan yang didapatkan kurang meluas.

(7) Keadaan Gedung dan Ruang Kelas

Keadaan gedung dan tata ruang kelas mampu mempengaruhi minat belajar peserta didik. Sebab, gedung dan tata ruang kelas yang memadai dapat menciptakan iklim belajar dan mengajar yang serasi.<sup>75</sup> Hal ini dapat membuat peserta didik nyaman sehingga tingkat minat belajarnya pun meningkat.

#### (8) Hubungan Antar Warga Sekolah

Hubungan yang baik antara peserta didik dengan guru-guru dan staff yang ada disekolah dapat mempengaruhi meningkatnya minat peserta didik. Hal ini terlihat ketika misalnya peserta didik memiliki hubungan yang baik dengan pendidik maka anak tersebut akan merasa senang saat jam pelajaran guru tersebut berlangsung.

#### (9) Kegiatan Kokurikuler

Kegiatan kokurikuler merupakan kegiatan diluar akademik sekolah. Kegiatan ini dapat menjadi faktor meningkatnya minat peserta didik, contohnya jika anak tersebut memiliki kesenangan dalam mengelola masjid kemudian dikembangkan melalui ekstrakurikuler Rohani Islam yang ada di sekolah maka ketika

---

<sup>75</sup> Silvia Dwi Dayani, dkk, "Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Menanamkan Sikap Perilaku Siswa Kelas VII MTs Al-Washliyah Gedung Johor", *Jurnal Tausiyah*, No.2, Vol.10 (2020), hal. 85.

pembelajaran agama islam berlangsung anak tersebut tidak terbebani dan akan lebih giat dalam belajar.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat dapat mempengaruhi minat belajar siswa dikarenakan selain di sekolah peserta didik juga bersosialisasi di tengah masyarakat. Kegiatan-kegiatan dalam masyarakat yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik salah satunya adalah karang taruna. Karang taruna dapat mengajarkan peserta didik untuk berorganisasi, kepemimpinan, kerja sama, dan membantu masyarakat agar lingkungan dapat maju dan aktif. Namun, orang tua perlu memperhatikan kegiatan anak di luar rumah, sebab jika berlebihan bukannya semangat belajar anak bertambah tetapi malah menurun akibat kegiatan yang terlalu padat.

Dalam penelitian Naeklan Simbolon memaparkan faktor dasar munculnya minat pada peserta didik yaitu:<sup>76</sup> faktor dorongan dalam, faktor motivasi sosial, dan faktor emosional.

g. Indikator Minat Belajar

---

<sup>76</sup> Naeklan Simbolon, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik", *E.S.J. (Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED): Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, No.1, Vol.2 (2013), hal. 19.

Indikator adalah alat yang digunakan untuk memantau sesuatu sehingga dapat memberikan petunjuk atau keterangan.<sup>77</sup> Dalam penelitian Siti Nurhasanah dan A. Sobandi memaparkan indikator minat belajar peserta didik ada empat yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan.<sup>78</sup> Indikator minat dalam penelitian Harmoni diantaranya:<sup>79</sup> Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran, kehadiran siswa bagi yang mengikuti pembelajaran, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan, semangat siswa dalam menjawab pertanyaan, perhatian siswa dalam pembelajaran, ketekunan siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan, rasa ketertarikan siswa untuk menjawab pertanyaan.

Penelitian ini mengambil indikator minat belajar yang dipaparkan oleh Slameto yaitu:<sup>80</sup>

- 1) Perasaan senang

Perasaan senang terhadap pembelajaran dapat mengukur minat peserta didik dikarenakan peserta didik tidak terpaksa

---

<sup>77</sup> Yosi Pratiwi Tanjung, "Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V di MIS Nurul Hikmah Ujung Padang", *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, No.1, Vol.11 (2022), hal. 106.

<sup>78</sup> Siti Nurhasanah dan A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, No.1, Vol.3 (Agustus, 2016), hal. 132.

<sup>79</sup> Harmoni, "Implementasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits terhadap Minat Belajar Peserta Didik", *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pemberian*, No.1, Vol.2 (2020), hal.88.

<sup>80</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), hal. 180.

mengikuti pembelajaran, hadir di kelas, dan senang mengikuti proses belajar mengajar.

2) Keterlibatan siswa

Keterlibatan siswa dikatakan dapat mengukur minat peserta didik jika peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya pendidik menggunakan media monopoli pembelajaran, maka peserta didik ikut menjadi peserta untuk bermain monopoli.

3) Ketertarikan siswa

Ketertarikan siswa dapat mengukur minat belajar dapat dilihat dari antusias dan tidak menunda tugas yang diberikan.

4) Perhatian siswa

Perhatian siswa menjadi pengukur minat pembelajaran dilihat dari konsentrasi fokus siswa dalam pembelajaran yaitu apakah mendengarkan dan mencatat materi atau tidak.

## **2. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan model konseptual mengenai bagaimana teori dapat berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.<sup>81</sup> Kerangka pemikiran

---

<sup>81</sup> Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode*. (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), hal. 29.

yang menjelaskan secara teoritis mengenai hubungan variabel yang diteliti merupakan bentuk kerangka pemikiran yang baik.<sup>82</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang dan landasan teori penelitian, maka dapat diambil kerangka pemikiran bahwa penelitian ini ingin melihat apakah ada pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar dan seberapa besar tingkat minatnya. Hal ini dilihat melalui 4 aspek yaitu indikator perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta kurang antusias dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Faktor yang membuat peserta didik kurang antusias selain pendidik menggunakan media konvensional, hal lain dikarenakan peserta didik kecanduan *smartphone*.

Hal yang sering dibuka oleh siswa dalam *smartphonenya* adalah bermain *game* dan media sosial. Bermain *game* dan bermedia sosial dengan baik dapat menjadi tempat positif yaitu sebagai penghibur dan sarana mendapatkan informasi. Namun, penggunaan yang berlebihan bahkan sampai kecanduan akan mempengaruhi seseorang terutama dalam pembelajaran. Kecanduan *smartphone* dapat mengurangi fokus peserta didik dalam belajar dikarenakan mereka merasa sedikit-dikit

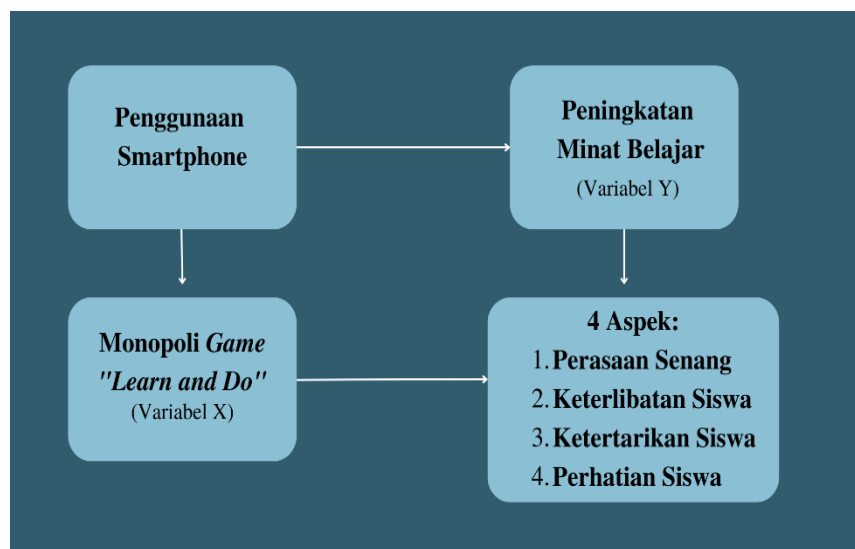
---

<sup>82</sup> Rizkka Afrisalia Nitasari dan Eisha Lataruva, “Analisis Pengaruh Motivasi Kerja terhadap Kinerja Karyawan dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening pada PT. Bank Central Asia Tbk. Cabang Kudus”, *Diponegoro Journal of Management*, No.2, Vol.1 (2012), hal. 2.

ingin membuka *smartphonenya*. Sehingga, fokus mereka bukan kepada pembelajaran tetapi kepada apa yang ada di dalam *smartphone* mereka.

Usaha yang dapat dilakukan guru untuk mengurangi penggunaan *smartphone*, memfokuskan siswa, dan agar hasil belajar siswa dapat baik yakni dengan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik ingin tahu, tertarik, dan senang sehingga peserta didik dapat fokus pada pembelajaran. Kefokusan peserta didik merupakan salah satu bukti bahwa siswa tersebut benar-benar hadir dalam proses belajar mengajar. Rasa ingin tahu, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan merupakan indikator dari minat belajar peserta didik. Sehingga, media pembelajaran berhubungan dengan minat belajar.

Berikut adalah bagan kerangka berpikir penelitian ini:



Gambar 2.1

Kerangka Berpikir



Keterangan:

X= Variabel Bebas (*Monopoli Game “Learn and Do”*)

Y= Variabel Terikat (Minat Belajar)

### 3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis sering disebut sebagai dugaan atau jawaban atau kesimpulan sementara dari suatu penelitian yang memerlukan pengujian.<sup>83</sup> Secara umum hipotesis dapat diartikan sebagai suatu pernyataan yang masih lemah dan memerlukan pembuktian agar dapat menegaskan apakah hipotesis tersebut dapat diterima atau ditolak berdasarkan fakta atau data empiris yang telah terkumpul di dalam penelitian.<sup>84</sup> Hipotesis dalam penelitian dapat memudahkan peneliti untuk mencari jawaban dari permasalahan penelitian berlandaskan pernyataan hipotesis yang telah dirumuskan.<sup>85</sup> Adapun hipotesis penelitian ini adalah:

a. Uji Hipotesis pertama

- 1)  $H_0$  = Tidak ada perbedaan efektivitas kelompok sampel monopoli game “*learn and do*” terhadap peningkatan minat

---

<sup>83</sup> Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *Metodologi Penelitian Ilmiah*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hal. 33.

<sup>84</sup> Cristina Verawaty Situmorang dan Arthur Simanjuntak, “Pengaruh Good Corporate Governance terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia”, *Jurnal Akuntansi dan Bisnis: Jurnal Program Studi Akuntansi*, No.2, Vol.5 (November, 2019), hal. 165.

<sup>85</sup> Ramawida Putri, dkk, *Metodologi Penelitian Sosial*. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini), hal. 122.

belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

- 2)  $H_1$  = Ada perbedaan efektivitas kelompok sampel monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

b. Uji Hipotesis kedua

- 1)  $H_0$  = Tidak ada peningkatan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game “learn and do”* di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 2)  $H_1$  = Ada peningkatan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game “learn and do”* di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

c. Uji Hipotesis ketiga

- 1)  $H_0$  = Tidak ada pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.
- 2)  $H_1$  = Ada pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata

pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah  
Istimewa Yogyakarta.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang sifatnya induktif, objektif, dan ilmiah dengan data berupa angka-angka (*score*, nilai) atau pernyataan-pernyataan yang diukur dan dianalisis menggunakan analisis statistik.<sup>86</sup> Hasil pengukuran ini dapat membantu melihat hubungan secara fundamental antara pengamatan empiris dengan perolehan data secara kuantitatif.<sup>87</sup>

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dimana dalam dunia pendidikan diartikan sebagai kegiatan penelitian yang tujuannya untuk menilai pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan pendidikan terhadap tingkah laku peserta didik atau menguji hipotesis mengenai ada tidaknya pengaruh tindakan tersebut bila dibandingkan dengan tindakan lainnya.<sup>88</sup> Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh implementasi monopoli *game* “*learn and do*” terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

---

<sup>86</sup> Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Methode*. (Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019), hal. 16.

<sup>87</sup> Muhammad Ramadhan, *Metode Penelitian*. (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021), hal. 93.

<sup>88</sup> I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 2.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen (*non-design*) merupakan eksperimen yang belum sungguh-sungguh.<sup>89</sup> Bentuk desainnya yaitu “*pre-test dan post-test one group design*” merupakan penelitian yang hanya menggunakan satu kelas eksperimen tanpa ada kelas pembanding atau kelas kontrol.<sup>90</sup> Pada penelitian ini kelas akan diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan, kemudian diberi perlakuan, setelah itu diberikan *post-test* setelah diberi perlakuan.<sup>91</sup>

## **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan individu, benda, ataupun organisme yang menjadi sumber informasi yang diperlukan pada proses pengumpulan data.<sup>92</sup> Sehingga, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud subjek penelitian adalah responden yaitu seseorang yang memberi respon terhadap suatu tindakan terhadap dirinya. Responden atau subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Objek penelitian merupakan sesuatu yang dikenai dalam penelitian atau sesuatu yang ingin diselidiki atau diteliti.<sup>93</sup> Objek penelitian dapat diartikan

---

<sup>89</sup> Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 133.

<sup>90</sup> Jainuddin, dkk, “Pengaruh Metode Pakem Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 124 Batuasang”, *Jurnal Ilmiah Ecosystem* No.1, Vol.21 (2021), hal. 191.

<sup>91</sup> Pudji Muljono, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Sosial*. (Jakarta: Kencana, 2018), hal. 53.

<sup>92</sup> Muhammad Taufiq Azhari, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal. 99.

<sup>93</sup> Muslich Anshori dan Sri Iswati, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Surabaya: Airlangga University Press, 2017), hal. 114.

dengan variabel yang diteliti dalam sebuah penelitian. Sehingga, objek penelitian ini adalah tingkat minat belajar.

### **C. Tempat atau Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas VII MTs N 2 Sleman yang beralamat di Jl. Magelang KM. 17 Ngosit, Tempel, Kemiri, Margorejo, Kecamatan Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55552.

### **D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

#### **1. Variabel**

Variabel dalam penelitian merupakan suatu atribut/sifat/nilai dari seseorang, objek/kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya.<sup>94</sup> Dalam penelitian ini peneliti menetapkan 2 variabel yaitu sebagai berikut:

##### **a. Variabel bebas (*independent variable*)**

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel terikat sehingga variabel bebas sering disebut variabel *stimulus*.<sup>95</sup> Variabel bebas dalam penelitian dilambangkan dengan (X).<sup>96</sup> Variabel bebas dalam penelitian ini adalah monopoli game “*learn and do*”.

---

<sup>94</sup> I Made Indra P. dan Ika Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 2.

<sup>95</sup> *Ibid*, hal. 2-3.

<sup>96</sup> Ahmad Tohardi, *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + Plus*. (Pontianak: Tanjungpura Press, 2019), hal. 304.

b. Variabel terikat (*dependent variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas sehingga dapat disebut sebagai variabel respons.<sup>97</sup>

Variabel terikat dilambangkan dengan (Y).<sup>98</sup> Maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah tingkat minat belajar peserta didik di kelas VII MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan spesifikasi atau perincian mengenai kegiatan peneliti dalam mengukur atau memanipulasi suatu variabel.<sup>99</sup>

Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Monopoli *game* “*learn and do*”

Monopoli *game* “*learn and do*” merupakan permainan papan yang dimainkan diatas petak dengan menggunakan bidak atau pion sebagai pengganti pemain untuk menjalankan permainan dadu sebagai penentu seberapa banyak pemain harus berjalan kartu-kartu sebagai pertanyaan dan poin sebagai hadiah jika pemain bisa menjawab pertanyaan. Permainan ini menuntut pemain untuk belajar sembari melakukan atau praktik seperti nama permainan monopolinya yaitu “*learn and do*”.

b. Tingkat minat belajar

---

<sup>97</sup> Adhi Kusumastuti, dkk, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hal. 17.

<sup>98</sup> Ahmad Tohardi, *Op. Cit.*, 304.

<sup>99</sup> M. Sidik Priadana dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Tangerang: Pasca Books, 2021), hal. 14.

Tingkat minat belajar merupakan seberapa besar atau tingginya minat yang membuat peserta didik dapat belajar dengan sungguh-sungguh dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.1 Definisi Operasional dan Indikator Penelitian

Variabel	Definisi Operasional	Dimensi	Indikator
Monopoli game "learn and do" (x)	Monopoli game "learn and do" merupakan permainan papan yang dimainkan diatas petak dengan komponen permainan berupa pion, dadu, kartu, dan poin	1. Perasaan senang 2. Keterlibatan siswa 3. Ketertarikan siswa 4. Perhatian siswa	1. Bagaimana perasaan saat bermain monopoli game "learn and do" 2. Apakah turut aktif dalam bermain monopoli game "learn and do" 3. Apakah tertarik untuk bermain monopoli game "learn and do" 4. Bagaimana perhatian dalam bermain monopoli game "learn and do"
Tingkat minat belajar (y)	Tingkat minat belajar adalah seberapa besar minat belajar peserta didik.		

#### E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti agar



dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulan dari penelitian tersebut.<sup>100</sup> Penelitian ini menyimpulkan bahwa populasi merupakan semua unit analisis yang akan ditelaah karakteristiknya. Maka, populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Jumlah seluruh populasi yaitu jumlah keseluruhan peserta didik kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu kelas VII A sebanyak 32 orang, kelas VII B sebanyak 32 orang, kelas VII C sebanyak 31 orang, kelas VII D sebanyak 33 orang dan kelas VII E sebanyak 32 orang. Sehingga jumlah seluruh populasinya yaitu 160 orang.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VII A	32
2.	VII B	32
3.	VII C	31
4.	VII D	33
5.	VII E	32
<b>Jumlah</b>		<b>160</b>

Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi dalam penelitian, atau bagian kecil dari populasi yang diambil berdasarkan prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> Nikolaus Duli, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 56.

<sup>101</sup> Elfrianto dan Gusman Lesmana, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Medan: UMSU Press, 2022), hal. 53.

Penelitian ini mengambil sampel sebanyak 135. Sampel ini, mewakili sebesar 84,375% dari jumlah populasi sebanyak 160. Metode penarikan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *proportional random sampling*. Menurut Riduwan & Akdon yang dipaparkan dalam buku yang ditulis Agus Susilo rumus *proportional random sampling* adalah:<sup>102</sup>

$$n_1 = \frac{N_1}{N} \cdot n$$

Keterangan:

$n_1$  = Jumlah sampel menurut stratum

$n$  = Jumlah sampel seluruhnya

$N_i$  = Jumlah populasi menurut stratum

$N$  = Jumlah populasi seluruhnya

Berdasarkan rumus diatas maka didapatkan jumlah sampel kelas adalah sebagai berikut:

$$\text{Kelas A } \frac{32}{160} \cdot 135 = 27$$

$$\text{Kelas B } \frac{32}{160} \cdot 135 = 27$$

$$\text{Kelas C } \frac{31}{160} \cdot 135 = 26,1 \text{ dibulatkan menjadi } 26$$

$$\text{Kelas D } \frac{33}{160} \cdot 135 = 27,8 \text{ dibulatkan menjadi } 28$$

$$\text{Kelas E } \frac{32}{160} \cdot 135 = 27$$

---

<sup>102</sup> Agus Susilo, *MONOGRAF: Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Kemandirian Belajar*. (Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021), hal. 76-77.

## **F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Proses dalam kegiatan penelitian haruslah terukur yang artinya terpecahkan atau tidak masalah penelitian perlu diketahui secara pasti agar dapat dirumuskan solusi yang ditawarkan berhasil tidak dalam mengatasi masalah tersebut, maka dibutuhkan alat ukur yang terpercaya yang disebut instrumen penelitian.<sup>103</sup> Sehingga, instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, dan menganalisis data dalam penelitian.<sup>104</sup> Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) yang dibuat dengan mencetak dalam bentuk kertas yang akan disebarkan kepada peserta didik kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai sampel dalam penelitian.

Pengembangan instrumen penelitian dilakukan dengan membuat indikator yang kemudian dijadikan acuan dalam menyusun butir-butir pertanyaan. Penyusunan butir-butir pertanyaan dalam angket penelitian ini berdasarkan atas skala Likert. Skala Likert merupakan alat yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari responden mengenai suatu objek yang dikembangkan oleh Rensis

---

<sup>103</sup> Heru Kurniawan, *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hal. 1.

<sup>104</sup> Marinda Sari Sofiyana, dkk, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. (Padang: Global Eksekutif Teknologi, 2022), hal. 176.

Likert pada tahun 1932.<sup>105</sup> Berikut merupakan perhitungan skor dalam skala Likert:

Tabel 3.3 Skor Angket

<b>Penilaian</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Skor <i>Favorable</i></b>	<b>Skor <i>Unfavorable</i></b>
SS	Sangat Setuju	5	1
S	Setuju	4	2
N	Kurang Setuju	3	3
TS	Tidak Setuju	2	4
STS	Sangat Tidak Setuju	1	5

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket

<b>No</b>	<b>Variabel</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>	<b>Jumlah</b>
1.	Tingkat Minat Belajar	Perasaan senang	Bagaimana perasaan saat bermain monopoli game “ <i>learn and do</i> ”	1,5,9, 13,17,21, 25,29	8

---

<sup>105</sup> Husaini Usman dan Purnomo Setiady, *Metodologi Penelitian Soisal*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hal. 103.

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Item	Jumlah
		Keterlibatan siswa	Apakah turut aktif dalam bermain monopoli game <i>“learn and do”</i>	2,6,10, 14,18,22, 26,30	8
		Ketertarikan siswa	Apakah tertarik untuk bermain monopoli game <i>“learn and do”</i>	3,7,11, 15,19,23, 27,31	8
		Perhatian siswa	Bagaimana perhatian dalam bermain monopoli game <i>“learn and do”</i>	4,8,12, 16,20,24, 28,32	8
<b>Jumlah</b>					<b>32</b>

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau strategi peneliti dalam memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian yang kemudian diproses untuk dianalisis dan ditarik kesimpulan.<sup>106</sup> Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket dengan kertas yang disebarakan kepada responden. Angket merupakan cara atau teknik dalam mengumpulkan data penelitian dengan

---

<sup>106</sup> Nizamuddin, dkk, *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa*. (Riau: Dotplus Publisher, 2021), hal. 149.

menggunakan daftar pertanyaan yang harus dijawab oleh responden dalam sebuah penelitian.<sup>107</sup> Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup (*closed questionnaire*) yaitu angket yang di dalamnya tidak memberikan kebebasan kepada responden untuk menjawab dan memberikan pendapat sesuai keinginan mereka.<sup>108</sup> Sehingga responden hanya bisa menjawab pertanyaan sesuai dengan jawaban yang tersedia saja.

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan sekunder. Data primer berupa hasil dari penyebaran angket dan data sekundernya berupa studi pustaka. Studi pustaka dikumpulkan melalui berbagai referensi berupa buku, jurnal, dan lainnya.

## **G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Uji Validitas**

Validitas merupakan seberapa jauh ketepatan atau kecermatan alat ukur dalam melaksanakan fungsinya.<sup>109</sup> Uji validitas bertujuan untuk menguji setiap variabel yang digunakan memenuhi syarat yang baik atau tidak dari alat ukur dalam penelitian.<sup>110</sup> Apabila instrumen penelitian memenuhi syarat valid maka instrumen tersebut memiliki validitas yang tinggi sehingga dapat dikatakan valid, begitu pula

---

<sup>107</sup> Al Fajri Bahr, dkk, *Evaluasi Program Pendidikan*. (Medan: UMSU Press, 2022), hal. 86.

<sup>108</sup> Azharsyah Ibrahim, *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis Islam*. (Aceh: Ar-Ranniry Press, 2021), hal. 259.

<sup>109</sup> Pudji Muljono, *Metodologi Penelitian Sosial*. (Bogor: IPB Press, 2012), hal. 121.

<sup>110</sup> Heldina Pristanti dan Kristin Wulansari, *Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Mahasiswa di Era Pandemi Covid-19*. (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2021), hal. 33.

sebaliknya. Untuk menghitung uji validitas penelitian ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS statistics 26*. Rumus untuk menghitung uji validitas menggunakan rumus *Pearson Product Moment* yaitu:<sup>111</sup>

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien validitas

$n$  = banyaknya responden

$\sum x$  = banyaknya skor butir pernyataan

$\sum y$  = banyaknya skor total butir pernyataan

$\sum xy$  = jumlah skor butir dikali skor total

$\sum x^2$  = jumlah total kuadrat skor butir pernyataan

$\sum y^2$  = jumlah total kuadrat skor total pernyataan

Pengambilan keputusan dalam uji validitas *Pearson Product Moment* yang dijelaskan Matloff dan Keith dalam tulisannya dapat dilakukan dengan membandingkan nilai Sig. (*2-tailed*) melalui nilai probabilitas 0.05 dengan ketentuan:<sup>112</sup>

- a. Apabila nilai Sig. (*2-tailed*) nya lebih kecil (<) dari 0.05 dan nilai *Pearson Corelation* positif, maka item soal kuesioner tersebut dikatakan valid.

---

<sup>111</sup> Rizka Andhika Putra dan Agie Hanggara, *Analisis Data Kuantitatif*. (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2022), hal. 20.

<sup>112</sup> Fitri Marisa, dkk, *Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)*. (Yogyakarta: Deepublish, 2022), hal. 77.

- b. Apabila nilai Sig. (2-tailed) nya lebih kecil (<) dari 0.05 dan nilai *Pearson Corelation* negatif, maka item soal kuesioner tersebut dikatakan valid.
- c. Apabila nilai Sig. (2-tailed) nya lebih besar (>) dari 0.05, maka item soal kuesioner tersebut dikatakan tidak valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan seberapa jauh hasil pengukuran dalam instrumen penelitian dapat dipercaya.<sup>113</sup> Uji reliabilitas bertujuan untuk menguji ketelitian instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan Uji Reliabilitas *Alpha Cronbach* yang dicari dengan bantuan *software IBM SPSS statistics 26*. Rumus uji reliabilitas *Alpha Cronbach* yaitu:<sup>114</sup>

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrument

$n$  = jumlah butir pertanyaan

$\sum \sigma_t^2$  = jumlah varian skor tiap butir pertanyaan

$\sigma_t^2$  = varian total

---

<sup>113</sup> Pudji Muljono, *Metodologi Penelitian Sosial*. (Bogor: IPB Press, 2012), hal. 128.

<sup>114</sup> Siti Aminah, *Aksesibilitas Pendidikan di UIN Sunan Kalijaga dan Motivasi Belajar Difabel Netra*. (Pati: Maghza Pustaka, 2021), hal. 41.



Matloff dan Keith memaparkan ketentuan yang menjadi dasar keputusan reliabilitas semua butir pertanyaan dengan *Cronbach Alpha's* yaitu:<sup>115</sup>

- a. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* nya lebih besar ( $>$ ) dari 0.60, maka kuesioner tersebut dapat dikatakan reliabel atau bersifat konsisten.
- b. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* nya lebih kecil ( $<$ ) dari 0.60, maka kuesioner tersebut dapat dikatakan tidak reliabel atau tidak bersifat konsisten.

#### H. Uji Asumsi (Uji Normalitas, Uji Linieritas, dan Homogenitas)

##### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas berguna untuk mengetahui apakah distribusi data mengikuti atau mendekati distribusi normal atau tidak yaitu distribusi data yang berbentuk lonceng (*bell shaped*).<sup>116</sup> Dalam menguji normalitas penelitian ini menggunakan metode Shapiro-Wilk (*W-test*) yang dicari dengan bantuan *software* IBM SPSS *statistics* 26. Rumus Shapiro-Wilk adalah:<sup>117</sup>

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=1}^k a_1 (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Keterangan:

**D**= Berdasarkan rumus dibawah

---

<sup>115</sup> Fitri Marisa, dkk, *Membangun Aplikasi Gamification untuk kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)*. (Yogyakarta: Deepublish, 2022), hal. 79.

<sup>116</sup> Singgih Santoso, *Statistik Multivariat*. (Jakarta: Gramedia, 2010), hal. 43.

<sup>117</sup> Edy Suwandi, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: Scifintech Andrew Wijaya, 2022), hal. 159.

$a_1$ = Koefisien tes Shapiro-Wilk

$X_{n-i+1}$ = Angka ke n-i+1 pada data

$X_i$ = Angka ke i pada data

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

Keterangan:

$X_i$ = Angka ke I pada data

$\bar{X}$ = Rata-rata data

$$G = b_n + c_n + 1n \left( \frac{T_3 + d_n}{1 - T_3} \right)$$

Keterangan:

$G$ = Identik dengan nilai Z distribusi normal

$T_3$ = Berdasarkan rumus diatas  $b_n$ ,  $c_n$ ,  $d_n$  = Konversi statistic

Shapiro Wilk pendekatan distribusi normal

Kriteria suatu data berdistribusi normal atau tidak dengan metode Shapiro Wilk yaitu:<sup>118</sup>

- a. Jika nilai  $p$  (Sign) > 5 % (0,05) maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai  $p$  (Sign) < 5 % (0,05) maka data berdistribusi tidak normal.

## 2. Uji Linearitas

---

<sup>118</sup> Rahmi Ramadhani dan Nuraini Sri Bina, *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. (Jakarta: Kencana, 2021), hal. 197.

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah dua variabel memiliki hubungan linear secara signifikan atau tidak.<sup>119</sup> Kriteria dalam pengambilan keputusan uji linearitas melihat pada nilai *Deviation from Linearity Sig.* yaitu:<sup>120</sup>

- a. Jika nilai *Deviation from Linearity Sig.* nya lebih besar > dari 0,05 maka antar variabel memiliki hubungan yang linear.
- b. Jika nilai *Deviation from Linearity Sig.* nya lebih kecil < dari 0,05 maka antar variabel tidak memiliki hubungan yang linear.

Penelitian ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS statistics 26* untuk menguji linearitasnya. Rumus uji linearitas adalah:<sup>121</sup>

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Keterangan:

$F_{reg}$  = Harga F untuk garis regresi

$RK_{reg}$  = Rerata kuadrat garis regresi

$RK_{res}$  = Rerata kuadrat garis residu

### 3. Homogenitas

---

<sup>119</sup> Ni Putu Arika Mulyasanti Pande dan Adijanti Maheni, “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta”, *Jurnal Psikologi Udayana*, No.2, Vol.2 (2015), hal. 168.

<sup>120</sup> Wartini, *Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru*. (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2022), hal. 38.

<sup>121</sup> Devi Efa Naibaho, dkk, “Hubungan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di sd Negeri 24 Tanjung Bunga”, *SEJ (School Education Journal)*, No.4, Vol.10 (Desember, 2020), hal. 347.

Uji homogenitas merupakan pengujian untuk melihat dua atau lebih kelompok data sampel memiliki kesamaan varian atau tidak.<sup>122</sup> Penelitian ini menggunakan uji homogenitas Uji F (*Fisher*) yang dibantu dengan *software IBM SPSS statistics 26*. Rumus untuk menghitung uji homogenitas yaitu:<sup>123</sup>

$$F_{Hitung} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian kecil}}$$

Untuk menghitung  $F_{tabel}$  dengan rumus:<sup>124</sup>

$$df_1 = k - 1$$

$$df_2 = n - k$$

Keterangan:

$k$  = Jumlah variabel penelitian

$n$  = Jumlah sampel

Kriteria uji homogenitas dalam uji *Fisher* dengan membandingkan  $F_{Hitung}$  dan  $F_{tabel}$  yaitu:<sup>125</sup>

- a. Apabila  $F_{Hitung} < F_{tabel}$  maka sampel dikatakan homogen.
- b. Apabila  $F_{Hitung} > F_{tabel}$  maka sampel tidak homogen.

---

<sup>122</sup> Lina Novita, dkk, “Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD”, *Indonesian Journal of Primary Education*, No.2, Vol.3 (2019), hal. 68.

<sup>123</sup> Yuli Wahyuliani, dkk, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung”, *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, No.1, Vol.3 (2016), hal. 29.

<sup>124</sup> *Ibid*

<sup>125</sup> Retno Kuswari dan Raisman, “Keefektifan Model Make a Match dengan Media Rorumat Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Mimbar Ilmu*, No.1, Vol.24 (2019), hal. 23.

Kriteria uji homogenitas dalam uji *Fisher* dengan cara membandingkan nilai signifikansinya yaitu:<sup>126</sup>

- a. Apabila nilai Signifikansi (Sig) *Based on Mean* lebih dari  $> 0.05$  maka data dapat dinyatakan homogen.
- b. Apabila nilai Signifikansi (Sig) *Based on Mean* kurang dari  $< 0.05$  maka data dinyatakan tidak homogen.

## I. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data dengan analisis inferensial. Analisis inferensial merupakan cara analisis dan menyimpulkan data dengan penilaian dan pengujian hipotesis.<sup>127</sup> Analisis inferensial dikategorikan menjadi dua yaitu parametrik dan nonparametrik.<sup>128</sup> Penelitian ini menggunakan analisis parametrik yaitu analisis yang digunakan untuk menguji ukuran populasi dengan data sampel.<sup>129</sup> Analisis parametrik penelitian ini menggunakan perhitungan *Analysis of variance* (ANOVA) atau Analisis Ragam.<sup>130</sup> Uji ANOVA yang digunakan yaitu *one way ANOVA (analysis of variance)* yang dihitung dengan bantuan *software IBM SPSS statistics 26*.

---

<sup>126</sup> Wilda Susanti, *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Mandiri Pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman*. (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hal. 114.

<sup>127</sup> M. Muchson, *Statistika Deskriptif*. (Bogor: Guepedia), hal. 7.

<sup>128</sup> Yeri Sutopo dan Achmad Slamet, *Statistik Inferensial*. (Yogyakarta: ANDI, 2017), hal 2.

<sup>129</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 149.

<sup>130</sup> Evellin Dewi Lusiana dan Mohammad Mahmudi, *ANOVA Untuk Penelitian Eksperimen Teori dan Praktik dengan R*. (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2021), hal. 1.

*One Way ANOVA* merupakan uji parametrik yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata diantara dua variabel atau lebih.<sup>131</sup> *One Way ANOVA* atau Analisis Ragam 1-Arah merupakan uji yang biasanya digunakan untuk menguji rata-rata atau pengaruh perlakuan dari suatu percobaan dengan menggunakan 1 faktor yang memiliki atau lebih kelompok.<sup>132</sup> Tujuan dari pengujian ini yaitu untuk menguji kemampuan generalisasi dari signifikansi berdasarkan hasil penelitian.<sup>133</sup> Sehingga, jika hasilnya berbeda dapat dikatakan bahwa data sampel yang dihitung dapat mewakili populasi yang ada. Langkah-langkah untuk menghitung *One Way ANOVA* yaitu:<sup>134</sup>

1. Asumsikan ANOVA sebelum dihitung dengan data dipilih secara random, berdistribusi normal, dan variannya homogen.
2. Membuat hipotesis (  $H_a$  dan  $H_0$  ) dalam bentuk kalimat.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 = \dots = \mu_k$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2 \neq \dots \neq \mu_k$$

3. Membuat hipotesis (  $H_a$  dan  $H_0$  ) dalam bentuk statistik.
4. Membuat daftar statistik induk.

---

<sup>131</sup> Fathnur Sani K, *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental Dilengkapi dengan Analisis Data Program SPSS*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 121.

<sup>132</sup> Syofian Siregar, *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi*. (Jakarta: Kencana, 2017), hal. 164.

<sup>133</sup> Victor Trismanjaya Hulu dan Taruli Rohana Sinaga, *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS dan STATCAL (Sebuah Pengantar Untuk Kesehatan)*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2019), hal. 134.

<sup>134</sup> Yulingga Nanda Hanief dan Wasis Himawanto, *Statistik Pendidikan*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 118-119.

5. Menghitung jumlah kuadrat antar grup ( $JK_A$ ) dengan rumus:

$$JK_A = \sum \frac{(\sum X_{Ai})^2}{n_{Ai}} - \frac{(\sum X_\tau)^2}{N} = \left( \frac{(\sum X_{A1})^2}{n_{A1}} + \frac{(\sum X_{A2})^2}{n_{A2}} + \frac{(\sum X_{A3})^2}{n_{A3}} \right) - \frac{(\sum X_\tau)^2}{N}$$

6. Menghitung derajat bebas antar grup dengan rumus:

$$db_A = A - 1$$

7. Menghitung kuadrat rerata antar grup ( $KR_A$ ) dengan rumus:

$$KR_A = \frac{JK_A}{db_A}$$

8. Menghitung jumlah kuadrat dalam antar grup ( $JK_D$ ) dengan rumus:

$$\begin{aligned} JK_D &= \left( \sum X_\tau \right)^2 - \sum \frac{(\sum X_{Ai})^2}{n_{Ai}} = \sum X^2_{A1} + \sum X^2_{A2} + \\ &= \sum X^2_{A3} - \left( \frac{(\sum X_{A1})^2}{n_{A1}} + \frac{(\sum X_{A2})^2}{n_{A2}} + \frac{(\sum X_{A3})^2}{n_{A3}} \right) \end{aligned}$$

9. Menghitung derajat bebas dalam group dengan rumus:

$$db_D = N - A$$

10. Menghitung kuadrat rerata dalam antar grup ( $KR_D$ ) dengan rumus:

$$KR_D = \frac{JK_D}{db_D}$$

11. Mencari  $F_{hitung}$  dengan rumus:  $F_{hitung} = \frac{KR_A}{KR_D}$

12. Menentukan taraf signifikansi.

13. Mencari  $F_{tabel}$  dengan rumus:  $F_{tabel} = F_{(1-\alpha)(db_A, db_D)}$

14. Membuat table ringkasan ANOVA.

Tabel 3.5 Ringkasan ANOVA Satu Arah

Sumber Varian (SV)	Jumlah Kuadrat (JK)	Derajat bebas (db)	Kuadrat Rerata (KR)	$F_{hitung}$	Taraf Signifikan ( $\rho$ )
Antar grup (A)	$\sum \frac{(\sum X_{Ai})^2}{n_{Ai}} - \frac{(\sum X_{\tau})^2}{N}$	$A - 1$	$\frac{JK_A}{db_A}$	$\frac{KR_A}{KR_D}$	$\alpha$
Dalam grup (D)	$(\sum X_{\tau})^2 - \sum \frac{(\sum X_{Ai})^2}{n_{Ai}}$	$N - A$	$\frac{JK_D}{db_D}$	-	-
Total	$(\sum X_{\tau})^2 - \frac{(\sum X_{\tau})^2}{N}$	$N - 1$	-	-	-

Syarat pengambilan keputusan dalam *One Way* ANOVA dengan melihat nilai signifikansinya yaitu:<sup>135</sup>

- Apabila nilai signifikansi  $> 0.05$  maka rata rata dinyatakan sama.
- Apabila nilai signifikansi  $< 0.05$  maka rata-rata dinyatakan berbeda.

Pengambilan keputusan ada tidaknya pengaruh, melihat perbandingan  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  dengan signifikansi 0,05 atas dasar:<sup>136</sup>

- Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak.
- Apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

<sup>135</sup> Muhammad Syaifullah, dkk, *Kinerja Keuangan Bank Syariah Dengan Asset Quality, Earnings, Liquidity, dan Sharia Conformity*. (Depok: Rajawali Press, 2020), hal. 87.

<sup>136</sup> Adri Daswin, *Literasi Digital dan Digital Workplace Terhadap E-Leadership Tenaga Pendidikan dan Kependidikan*. (Indramayu: Adanu Abimata, 2023), hal 60-61.



## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya MTs N 2 Sleman**

Pada tahun 1967 awal berdirinya Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Sleman bernama Madrasah Tsanawiyah Nahdhatul Ulama (NU) Tempel, yang berlokasi di dusun Panggung, kabupaten Sleman atau tepatnya di depan stasiun kereta api Tempel. Pendiri Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Sleman merupakan para alim ulama atau kyai dan tokoh muslim yang ada di sekitar wilayah kecamatan Tempel. Berikut para kyai yang ikut berperan dalam mendirikan Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Sleman, diantaranya:

- a. (Almarhum) K.H. Djumali yang berasal dari dusun Pokoh, desa Banyurejo, kecamatan Tempel
- b. (Almarhum) Kyai M. Sanusi yang berasal dari dusun Krakitan, kecamatan Salam, kabupaten Magelang
- c. (Almarhum) Kyai Marzuki yang berasal dari dusun Panggung, desa Lumbungharjo, kecamatan Tempel
- d. (Almarhum) K.H. Ismail S. yang berasal dari dusun Gondanglegi, desa Merdikorejo, kecamatan Tempel
- e. (Almarhum) K.H. Akhiyari Hadi yang berasal dari desa Triharjo, kecamatan Sleman, kabupaten Sleman

- f. (Almarhum) M. Subiyanto BA yang berasal dari dusun Kendal, desa Bangun Kerto, kecamatan Turi
- g. (Almarhum) Munwar Syamsudin yang berasal dari dusun Kendal, desa Bangun Kerto, kecamatan Turi
- h. H. Muhari Az, BA yang berasal dari dusun Pulewulung, desa Bangun Kerto, kecamatan Turi
- i. Drs. H. Miftah Baidlowi yang berasal dari dusun Ngentak, desa Pondokrejo, kecamatan Tempel
- j. K.H. Abu Salim Ali yang berasal dari dusun Lodoyong, desa Lumbungrejo, kecamatan Tempel
- k. Dan sebagainya.

Pada bulan Januari 1968 saat kepemimpinan Bapak H. Muhari Az, BA Madrasah Tsanawiyah Nahdatul Ulama Tempel dinegerikan dengan nama MTsN AIN yaitu Madrasah Tsanawiyah Negeri Agama Islam Negeri. Pada tahun 1976 MTsN AIN pindah ke sebelah barat kelurahan Lumbungrejo, dimana perpindahan ini berakhir sampai awal tahun 1978. Kemudian, perkiraan pertengahan tahun 1978 MTsN AIN Tempel berpindah ke Jl. Magelang Km. 17 Ngosit, Margorejo, Tempel, kabupaten Sleman hingga saat ini.

Berdasarkan Surat Keputusan Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 1970 MTsN AIN berganti nama menjadi MTs Negeri Tempel. Kemudian, pada tahun 2014 Madrasah Tsanawiyah Negeri Tempel berubah nama menjadi

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Sleman. Hal ini, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama Nomor 157 Tahun 2014.

Berikut adalah nama-nama kepala madrasah yang pernah menjabat sebagai kepala MTs Negeri 2 Sleman:

Tabel 4.1 Daftar Kepala MTs N 2 Sleman

No	Nama	Periode
1.	H. Muhari AZ, BA	1967-1976
2.	Drs. Sarni	1976-1980
3.	H. Masyud Mz, BA	1980-1984
4.	Drs. H. Abdul Hadziq	1984-1987
5.	Drs. H. Sukiman	1987-1990
6.	Drs. H. M. Fadhil	1990-1991
7.	Drs. H. Qomari Zaman	1991-1996
8.	Dra. Siti Amriti	1996-1998
9.	Drs. Sudarno	1998-2000
10.	Drs. H. Moh. Achjadi	2000-2003
11.	Drs. Achmad Darodji, M.Pd.I.	2003-2007
12.	Drs. Rudi Astono, S.Pd. I, M.Pd.I.	2007-2010
13.	Drs. H. Ngabdullah, M.Pd.I.	2010-2014
14.	Hadlirin, S.Ag., M.Pd.	2014-2019
15.	Drs. H. Sigit Sugandono	2019-2022
16.	Dra. Hj. Titik Susilawati, M.Pd.	2023- Sekarang

## 2. Visi dan Misi MTs N 2 Sleman

### a. Visi Madrasah

Terwujudnya siswa yang mandiri, unggul, terampil, islami, alim, rajin, dan amanah serta berwawasan lingkungan (Mutiar Berwawasan Lingkungan).

b. Misi Madrasah

- 1) Melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif untuk menumbuhkan kemandirian dan prestasi siswa.
- 2) Melaksanakan kegiatan pengembangan diri untuk mewujudkan siswa yang unggul dalam akhlak mulia, olahraga, dan seni.
- 3) Melaksanakan pembinaan agar siswa terampil dan rajin dalam beribadah, terampil berolahraga, dan terampil mengoperasikan komputer.
- 4) Memberikan keteladanan bagi siswa agar gemar berinfaq, sedekah, dan peduli kepada orang lain serta gemar membaca Al-qur'an.
- 5) Memberikan keteladanan bagi siswa agar jujur dalam ucapan, perilaku serta menjauhi sikap berbohong dan rekayasa.
- 6) Melaksanakan pembinaan siswa putra agar menjadi mu'adzin.
- 7) Mengembangkan dan mengoptimalkan kegiatan mapel agama agar siswa menguasai ilmu agama yang cukup dan berakhlak mulia.
- 8) Menumbuhkan semangat belajar yang berkesinambungan.

- 9) Meningkatkan pembelajaran efektif, tuntas minimal tercapai dengan kelulusan 100 % serta nilai rata-rata UN dan UAMBN meningkat.
- 10) Meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan dengan gerakan penghijauan.
- 11) Menerapkan perilaku hidup sehat dan ramah lingkungan.
- 12) Membangun karakter siswa peduli lingkungan, dan berbudaya bersih.

### 3. Daftar Guru MTs N 2 Sleman

Tabel 4.2 Guru MTs N 2 Sleman

No	Nama Guru	No	Nama Guru
1.	Dra. Hj. Titik Susilawati, M.Pd.	13.	Erlinda Puspita, S.E., Sy.
2.	Dra. Hj. Susilastutik	14.	Muthmainah, S.E., Sy.
3.	H. Muh Warsun, S.Ag.	15.	Andika Setyadi, S.Si.
4.	Dra. Hj. Riyayani Suryandari	16.	Apsari Anindita, S.Pd.
5.	Dra. Eko Sri Hijriani	17.	Rina Rahmah Widiyati, S.Pd., Si.
6.	Hudaya Al Mufida, S.Pd.	18.	Ery Prasetyo, S.Pd.
7.	Bekti Nurhamida, S.Pd.	19.	Azzahra Salsabila, S.Pd.
8.	Siti Marmiyati, S.Pd.	20.	Suhaemin, S.Pd., M.Pd.
9.	Febriyati, S.Pd.	21.	Ayu Sinta Triwahyuning Jati, S.Pd.
10.	Anik Lestari, M.Pd.	22.	Rofi'atul Khakimah, S.Pd.I.
11.	Sulastriningsih, S.Pd.	23.	Febriana Wahyu Utami, S.Pd.
12.	Edy Nurfitriansyah, S.Pd.	24.	Candra Arif Hendratno, S.Pd.

No	Nama Guru	No	Nama Guru
25.	Diyan Setyadi, S.Pd.	32.	Muhammad Nur Farid, S.Pd.
26.	Sutanto, S.Pd., Si.	33.	Faradiba Balqis, S.Pd.
27.	Iwang Prana Dewi, S.Pd.	34.	Linda Setyoningsih, S.Pd.
28.	Ageng Pangestu, S.Pd.	35.	Agus Harijati Amoko, S.Pd.
29.	Hendro Kusuma, S.Th.I.	36.	M. Fatkhul Mu'in
30.	Riski Andri Pramudya, S.Pd.	37.	Zulaikha
31.	Muhammad Nasir Pambudi, S.Pd.I.		

#### 4. Fasilitas Pendukung Pembelajaran di MTs N 2 Sleman

Tabel 4.3 Fasilitas di MTs N 2 Sleman

No	Jenis Fasilitas	Bentuk Fasilitas	Jumlah
1.	Fasilitas tempat	Ruang Kepala Sekolah	1
		Ruang Guru	1
		Ruang Kelas	15
		Ruang Administrasi	1
		Ruang TU	1
		Ruang Komputer	1
		Ruang Lab	1
		Ruang UKS	1
		Ruang Perpustakaan	1
		Ruang OSIS	1
		Ruang BK	1
		Ruang Kesenian	1
		Aula	1

No	Jenis Fasilitas	Bentuk Fasilitas	Jumlah
		Toilet	17
		Masjid	1
		Pos Satpam	1
		Parkiran	2
		Kantin	1
		Pendopo belajar	1
2.	Fasilitas Media Pembelajaran	Aplikasi G-School	1
		Infokus	15
		Buku Cetak	Setiap siswa
		Wifi	17
		Papan tulis	15

## B. Hasil Penelitian

### 1. Tahapan Penelitian

#### a. Persiapan

Pada tahap awal ini peneliti melakukan uji coba instrumen soal atau kuesioner yang nantinya akan disebarkan saat penelitian yang sebenarnya dilaksanakan atau disebut dengan masa *try out*. Peneliti melakukan *try out* di sekolah yang berbeda yaitu di MTs N 7 Sleman. Peneliti mengambil sampel uji coba sebanyak 62 siswa kelas VII MTs N 7 Sleman Tahun Ajaran 2022/2023.

Prosedur pelaksanaan *try out* yaitu peneliti membagikan kuesioner minat belajar Akidah Akhlak terlebih dahulu, kemudian

memberikan perlakuan dengan mengajarkan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan monopoli game “*learn and do*”, setelah itu peneliti menyebarkan kuesioner minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli game “*learn and do*”. Pelaksanaan *try out* dimulai pada Rabu, 29 Maret 2023 sampai dengan Jum’at, 31 Maret 2023.

b. Uji Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

<i>Correlation</i>				
<i>Item</i>	<b>Jenis</b>	<b>Total</b>	<b>Syarat</b>	<b>Ket.</b>
<i>Item_1</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.507**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_2</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.436**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_3</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.565**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_4</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.385**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.002		
	N	62		
<i>Item_5</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.628**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_6</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.554**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_7</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.575**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		



<i>Correlation</i>				
<i>Item</i>	<i>Jenis</i>	<i>Total</i>	<i>Syarat</i>	<i>Ket.</i>
<i>Item_8</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.604**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_9</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.380**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.002		
	N	62		
<i>Item_10</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.420**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.001		
	N	62		
<i>Item_11</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.681**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_12</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.563**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_13</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.314**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.013		
	N	62		
<i>Item_14</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.591**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_15</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.507**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_16</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.452**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_17</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.310**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.014		
	N	62		
<i>Item_18</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.604**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_19</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.601**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_20</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.277**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.030		
	N	62		
<i>Item_21</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.442**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		

<i>Correlation</i>				
<i>Item</i>	<i>Jenis</i>	<i>Total</i>	<i>Syarat</i>	<i>Ket.</i>
	N	62		
<i>Item_22</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.426**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.001		
	N	62		
<i>Item_23</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.632**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_24</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.689**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_25</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.574**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_26</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.631**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_27</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.295**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.020		
	N	62		
<i>Item_28</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.556**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_29</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.435**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_30</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.475**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_31</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.541**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_32</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.450**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli Game “*Learn and Do*”

<i>Correlation</i>				
<i>Item</i>	<b>Jenis</b>	<b>Total</b>	<b>Syarat</b>	<b>Ket.</b>
<i>Item_1</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.500**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_2</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.368**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.003		
	N	62		
<i>Item_3</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.513**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_4</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.543**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_5</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.315**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.013		
	N	62		
<i>Item_6</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.391**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.002		
	N	62		
<i>Item_7</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.537**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_8</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.499**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_9</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.516**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_10</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.729**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_11</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.383**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.002		
	N	62		
<i>Item_12</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.639**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
	<i>Pearson Correlation</i>	0.317**	0.05	

<i>Correlation</i>				
<i>Item</i>	<i>Jenis</i>	<i>Total</i>	<i>Syarat</i>	<i>Ket.</i>
<i>Item_13</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.012		Valid
	N	62		
<i>Item_14</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.680**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_15</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.641**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_16</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.479**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_17</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.692**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_18</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.437**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_19</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.448**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_20</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.737**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_21</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.755**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_22</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.549**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_23</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.633**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_24</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.439**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_25</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.413**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.001		
	N	62		
<i>Item_26</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.662**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		

<i>Correlation</i>				
<i>Item</i>	<i>Jenis</i>	<i>Total</i>	<i>Syarat</i>	<i>Ket.</i>
<i>Item_27</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.678**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_28</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.715**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_29</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.299**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.018		
	N	62		
<i>Item_30</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.592**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_31</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.666**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		
<i>Item_32</i>	<i>Pearson Correlation</i>	0.757**	0.05	Valid
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	0.000		
	N	62		

Berdasarkan hasil uji validitas dari setiap *item* pertanyaan kuesioner yang dapat dilihat pada tabel 4.4 dan 4.5, dapat diketahui bahwa keputusan *item* dianggap valid dengan membandingkan nilai signifikansinya. *Item* akan dinyatakan valid apabila nilai *Sig. (2-tailed)* nya kurang atau lebih kecil dari 0.05 dan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* nya lebih besar dari 0.05 maka *item* tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil penelitian pada kuesioner *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak menunjukkan seluruh *item* yang berjumlah 32 dinyatakan valid. Demikian pula pada kuesioner *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli

game “*learn and do*” dari 32 *item* seluruhnya dinyatakan valid.

## 2) Uji Reliabilitas

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

<b><i>Reliability</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0.895	32

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli Game “*Learn and Do*”

<b><i>Reliability</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
0.904	32

Pengambilan keputusan dalam uji realibilitas didasarkan pada perbandingan antara nilai *Cronbach's Alpha* dengan 0.60. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0.60, maka data dapat dinyatakan reliabel. Sedangkan, apabila nilai *Cronbach's Alpha* < 0.60, maka data dinyatakan tidak reliabel.

Berdasarkan tabel 4.6 menunjukkan bahwa hasil *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0.895 > 0.60$  sehingga hasil kuesioner *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak dinyatakan reliabel. Pada tabel 4.7 menunjukkan hasil *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli game “*learn and do*”

mendapatkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0.904 > 0.60$  sehingga hasil kuesioner *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli game "*learn and do*" dinyatakan reliabel.

c. Pelaksanaan Penelitian

Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan penelitian dimana pada tahap ini peneliti melakukan pengambilan data. Peneliti mengambil data dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden. Penyebaran ini dilakukan sebanyak dua kali dimana penyebaran awal disebut dengan *pre-test* responden mengisi kuesioner yang berkaitan dengan minat belajar Akidah Akhlak. Kemudian, responden diberi *treatmen* atau perlakuan belajar Akidah Akhlak dengan monopoli game "*learn and do*" dan setelahnya responden diminta mengisi kuesioner *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli game "*learn and do*". Sampel yang digunakan penelitian ini sebanyak 135 siswa kelas VII MTs N 2 Sleman Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan sejak hari Senin, 3 April 2023 sampai dengan hari Sabtu, 15 April 2023.

## 2. Analisis Data Penelitian

a. Uji Asumsi Data

1. Uji Normalitas

Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas

<i>Tests of Normality</i>			
Jenis	<i>Statistic</i>	df	Sig.
Hasil <i>Pre-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak	0.987	135	0.231
Hasil <i>Post-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli Game “ <i>Learn and Do</i> ”	0.992	135	0.629

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.8 menyatakan seluruh data berdistribusi normal. Hal ini, dilihat dari hasil membandingkan koefisien signifikansinya. Dimana, nilai signifikansi *pre- test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 0.231  $> 0.05$  sehingga, data ini dinyatakan berdistribusi normal. Demikian pula, dengan nilai signifikansi *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli game “*learn and do*” sebesar 0.629  $> 0.05$  sehingga, data ini pun dinyatakan berdistribusi normal.

## 2. Uji Linearitas

Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas

			<i>ANOVA Table</i>				
			<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
<i>Post Test</i> *	<i>Between Groups</i>	<i>(Combined)</i>	11664.017	44	265.091	1.751	0.013
		<i>Linearity</i>	5311.355	1	5311.355	35.093	0.000
		<i>Deviation from Linearity</i>	6352.662	43	147.736	0.976	0.524
	<i>Within Groups</i>		13621.731	90	151.353		
	Total		25285.748	134			



Dalam memutuskan linearitas penelitian ini melihat dari hasil nilai *deviation from linearity*. Syaratnya yaitu apabila nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih besar  $>$  dari 0.05 maka, variabel dinyatakan linear. Sedangkan, apabila nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih kecil  $<$  dari 0.05 maka, variabel dinyatakan tidak linear.

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa antar variabel bersifat linear sebab nilai signifikansi *deviation from linearity* yang dihasilkan sebesar 0.524. Dimana nilai  $0.524 > 0.05$  sehingga antara nilai hasil *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan monopoli game “*learn and do*” dengan nilai hasil *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak bersifat linear atau tidak terjadi penyimpangan diantara keduanya.

### 3. Uji Homogenitas

Tabel 4.10 Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>	Sig.
Hasil	<i>Based on Mean</i>	2.915	0.089

Dalam menentukan hasil uji homogenitas pada penelitian ini digunakan dengan membandingkan nilai signifikansinya. Apabila nilai signifikansi  $>$  dari 0.05 maka data penelitian dinyatakan homogen. Namun, jika nilai signifikansi  $<$  dari 0.05 maka data penelitian dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan

tabel 4.10 menunjukkan hasil uji homogenitas dengan nilai signifikansi sebesar  $0.089 > 0.05$  sehingga, data penelitian dapat dinyatakan homogen.

b. Uji Hipotesis

1) Uji Hipotesis Pertama

a) Pengujian Rata-rata Nilai Minat Sama atau Berbeda

Tabel 4.11 Hasil Rata-rata Nilai Minat Belajar Sama atau Berbeda

**ANOVA**

Hasil Minat Belajar

	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	1979.155	1	1979.115	12.093	0.001
<i>Within Groups</i>	43859.481	268	163.655		
<b>Total</b>	<b>45838.596</b>	<b>269</b>			

Melihat hasil ANOVA pada tabel 4.11 menunjukkan nilai signifikansi hasil minat belajar sebesar 0.001 dimana nilai  $0.001 < 0.05$ . Sehingga, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata minat belajar dari hasil *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak dan *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan monopoli game “*learn and do*” “berbeda” secara signifikan.

b) Pengujian Kelas yang paling Efektif

Tabel 4.12 Hasil Nilai *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak per Kelas

***Descriptives***

Hasil *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min.	Max.
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelas A	27	121.19	9.140	1.759	117.59	124.80	98	137
Kelas B	27	109.89	15.448	2.973	103.78	116.00	83	147
Kelas C	26	117.08	10.063	1.974	113.01	121.14	96	133
Kelas D	28	116.82	9.507	1.797	113.14	120.51	95	132
Kelas E	27	112.48	10.994	2.116	108.13	116.83	87	132
Total	135	115.49	11.773	1.013	113.48	117.49	83	147

Tabel 4.13 Hasil Nilai *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game "*Learn and Do*" per Kelas

***Descriptives***

Hasil *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game "*Learn and Do*"

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Min.	Max.
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelas A	27	124.37	11.105	2.137	119.98	128.76	103	145
Kelas B	27	121.74	15.883	3.057	115.46	128.02	95	152
Kelas C	26	111.69	15.139	2.969	105.58	117.81	83	142
Kelas D	28	124.64	11.496	2.173	120.19	129.10	102	147
Kelas E	27	121.59	11.212	2.158	117.16	126.03	100	143
Total	135	120.90	13.737	1.182	118.57	123.24	83	152

Tabel 4.14 Hasil Perbedaan Efektivitas

Kelas	Hasil <i>Pre-Test</i>	Hasil <i>Post-Test</i>	Hasil	Ket.
A	121.19	124.37	- 3.18	Meningkat
B	109.89	121.74	- 11.85	Meningkat
C	117.08	111.69	5.39	Menurun
D	116.82	124.64	- 7.82	Meningkat
E	112.48	121.59	- 9.11	Meningkat
Total	115.49	120.90		

Tabel 4.14 menunjukkan hasil perbedaan efektivitas setiap kelas, dimana perhitungannya diperoleh dari mengurangkan hasil *mean pre-test* minat belajar Akidah Akhlak dari setiap kelas dengan hasil *mean post-test* minat belajar Akidah Akhlak menggunakan monopoli *game “learn and do”* setiap kelas. Hasil yang diperoleh yaitu kelas A terjadi peningkatan sebesar 3.18, kelas B mengalami peningkatan sebesar 11.85, kelas C mengalami penurunan sebesar 5.39, kelas D terjadi peningkatan sebesar 7.82, dan kelas E mengalami peningkatan sebesar 9.11.

Hasil diatas menunjukkan bahwa kelas B adalah kelas yang paling efektif untuk dilakukan pembelajaran dengan menggunakan monopoli *game “learn and do”* karena mengalami peningkatan yang paling besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima. Artinya,

ada perbedaan efektivitas kelompok sampel monopoli *game* “*learn and do*” terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

## 2) Uji Hipotesis Kedua

### a) Pengujian Peningkatan Minat Belajar Akidah Akhlak

Tabel 4.15 Hasil Peningkatan Minat Belajar

#### *Descriptives*

Hasil

	N	Mean
<i>Pre-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak	135	115.49
<i>Post-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”	135	120.90
Peningkatan	270	- 5.41

Berdasarkan hasil uji *One Way Anova* secara deskriptif yang terlihat pada tabel 4.15 menunjukkan rata-rata nilai hasil *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 115.49 dan hasil *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game* “*learn and do*” sebesar 120.90. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima. Dengan demikian, ada peningkatan minat belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas VII MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta setelah belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game* “*learn and do*”. Peningkatan minat belajar Akidah Akhlak pada siswa kelas

VII MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta yang terjadi yakni sebesar 5.41.

### 3) Uji Hipotesis Ketiga

#### a) Pengujian Pengaruh Minat Belajar Akidah Akhlak

Tabel 4.16 Hasil Minat Belajar Akidah Akhlak

#### *Descriptives*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
<i>Pre-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak	135	115.49	11.773	1.013
<i>Post-Test</i> Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli Game " <i>Learn and Do</i> "	135	120.90	13.737	1.182
Total	270	118.20	13.054	0.794

Tabel 4.17 Hasil Pengaruh Minat Belajar Akidah Akhlak

#### **ANOVA**

#### Hasil Minat Belajar

	<i>Sum of Squares</i>	df	<i>Mean Square</i>	F	Sig.
<i>Between Groups</i>	1979.155	1	1979.115	12.093	0.001
<i>Within Groups</i>	43859.481	268	163.655		
Total	45838.596	269			

Berdasarkan tabel 4.16 yang memaparkan hasil *mean pre-test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 115.49 lebih kecil dari hasil *mean pos-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli game "*learn and do*" sebesar 120.90. Sehingga, jika dilihat dari nilai *mean*

terdapat pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Untuk melihat ada tidaknya pengaruh dapat pula dilihat dengan membandingkan antara  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  dengan kriteria apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Begitu pula sebaliknya, jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Berdasarkan tabel 4.17 menunjukkan hasil nilai  $F_{hitung}$  sebesar 12.093. Sedangkan, nilai  $F_{tabel}$  nya sebesar 3.876.<sup>137</sup> Sehingga diperoleh  $F_{hitung} \quad 12.093 > F_{tabel} \quad 3.876$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

---

<sup>137</sup> Anwar Hidayat, “Tabel F Lengkap Beserta Cara Mencari dan Membacanya. Bisa Download”, dikutip dari <https://www.statistikian.com/2017/12/f-tabel-lengkap.html?amp> diakses pada 22 Agustus 2023.

### C. Pembahasan Penelitian

Monopoli *game* “*learn and do*” merupakan salah satu media pembelajaran visual yang diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. *Game* menjadi salah satu solusi agar pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan. *Game* memudahkan peserta didik memahami pembelajaran sebab pembelajaran disampaikan dengan lebih bervariasi. Ketika pembelajaran disajikan dengan ragam variasi hal ini akan membuat keragaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran akan lebih mudah teratasi. Terdapat 3 rumusan masalah dalam penelitian ini yang akan peneliti bahas sebagai berikut:

1. Adakah Perbedaan Efektivitas Kelompok Sampel Pengaruh Implementasi Monopoli *Game* “*Learn and Do*” Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Secara keseluruhan hasil nilai *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak “berbeda” secara signifikan dengan hasil *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game* “*learn and do*”. Hal ini dibuktikan dengan hasil adanya perbedaan hasil nilai signifikansi minat belajar yang diperoleh yakni sebesar  $0.001 < 0.05$ . Maka, terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan nilai rata-rata hasil *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game* “*learn and do*”.



Perbedaan efektivitas kelompok sampel dilihat berdasarkan hasil peningkatan nilai *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan nilai *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan monopoli *game “learn and do”* dalam setiap kelasnya. Berdasarkan hasil uji hipotesis pertama didapatkan hasil berupa kelas A terjadi peningkatan sebesar 3.18, kelas B mengalami peningkatan sebesar 11.85, kelas C mengalami penurunan sebesar 5.39, kelas D mengalami peningkatan sebesar 7.82, dan kelas E mengalami peningkatan sebesar 9.11. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa terjadi perbedaan efektivitas kelompok sampel pada setiap kelasnya. Kelompok sampel yang memiliki nilai tertinggi yakni pada kelas B sehingga, dapat dinyatakan bahwa kelas yang berpotensi baik untuk dilakukan pembelajaran Akidah Akhlak dengan monopoli *game “learn and do”* adalah kelas B.

Penemuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mayangsari dan M. Agus yang menunjukkan bahwa setiap orang memiliki gaya belajarnya masing-masing sehingga dibutuhkan media pembelajaran untuk menyesuaikan gaya belajar tersebut.<sup>138</sup> Sebab, setiap orang dalam memahami pembelajaran memiliki tingkat yang berbeda. Ada yang bila dijelaskan langsung dapat memahami apa yang disampaikan tetapi ada juga yang membutuhkan media lain. Sehingga,

---

<sup>138</sup> Mayangsari Nikmatur Rahmi dan M. Agus Samsudi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar”, *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, No.2, Vol.2 (Oktober,2020), hal. 362.

dalam setiap kelas juga berbeda tingkat minat penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Sebagaimana teori penelitian ini menurut Djamarah dan Slameto minat merupakan hubungan dari diri sendiri dan luar diri dalam wujud penerimaan. Dorongan dari dalam diri yang membentuk minat berupa gaya belajar dan dorongan dari luar berupa media pembelajaran. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Rina dan Arusman yang menyatakan bahwa faktor internal yang mempengaruhi minat yaitu bakat dan kemampuan dimana secara umum suatu gaya belajar dipilih karena sesuai kemampuan dan bakat yang dimiliki, sedangkan faktor eksternalnya berupa sarana prasarana pembelajaran dimana media pembelajaran termasuk didalamnya.<sup>139</sup>

2. Seberapa Besar Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak yang Menggunakan Monopoli *Game* “*Learn and Do*” di Kelas VII MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa hasil nilai rata-rata *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 115.49, sedangkan hasil nilai rata-rata *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game* “*learn and do*” sebesar 120.90. Sehingga, besar peningkatan minat belajar Akidah Akhlak dengan monopoli *game* “*learn and do*” yakni sebesar 5.41. Penelitian ini

---

<sup>139</sup> Rina Dwi Muliani dan Arusman, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik”, *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, No.2, Vol.2 (Juli,2022), hal. 138.

sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rina dkk dengan hasil adanya peningkatan minat belajar dengan media berbasis visual menggunakan alat peraga berupa permainan monopoli sebesar 9,10%.<sup>140</sup>

Meskipun dalam penelitian terdapat peningkatan minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game “learn and do”* tetapi peningkatan ini dikategorikan rendah. Dalam mencapai minat belajar Akidah Akhlak tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran monopoli *game “learn and do”* saja, tetapi terdapat faktor lain yang mempengaruhi minat belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zaki dan Zuraini yang memaparkan faktor yang mempengaruhi minat belajar terbagi menjadi dua yaitu:<sup>141</sup> Pertama, faktor internal yang dibagi dalam dua kategori yaitu aspek jasmaniah berupa kondisi fisik atau kesehatan dan aspek psikologis berupa perhatian siswa, bakat siswa, dan motivasi siswa. Kedua, faktor eksternal yaitu keluarga dalam wujud cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, dan suasana rumah, sekolah dalam wujud metode mengajar, kurikulum, media belajar, waktu sekolah, sarana prasarana, sumber belajar, keadaan gedung, keadaan ruang kelas, hubungan antar warga sekolah dan kegiatan kokurikuler, serta

---

<sup>140</sup> Rina Dian Rahmawati, dkk, “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visual Menggunakan Alat Peraga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Sumberagung”, *Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, No.3, Vol.3, (Desember, 2022), hal. 124-125.

<sup>141</sup> Zaki Al Fuad dan Zuraini, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Padang”, *Jurnal Tunas Bangsa*, No.2, Vol.3 (Agustus, 2016), hal. 45-46.

lingkungan masyarakat dalam bentuk organisasi diluar sekolah. Muhammad Hasan dkk juga memaparkan dalam bukunya bahwa peserta didik mempunyai sifat unik yang sangat beragam kemudian dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman yang berbeda yang membuat peserta didik dalam menerima materi pembelajaran juga beragam.<sup>142</sup> Sehingga, bukan karena faktor minat secara internal saja yang berbeda, pemilihan suatu media pembelajaran tidak dapat diterima dengan baik oleh semua peserta didik, karena setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis. Menurut Zaman dkk, Sudjana, Paul, dan David Brets dalam tulisan Septy Nurfadhillah menjelaskan media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, dan media audio visual.<sup>143</sup> Berdasarkan teori penelitian ini bahwa media monopoli *game “learn and do”* termasuk dalam *board games* yakni media pembelajaran yang berbentuk visual.<sup>144</sup> Dengan demikian, terdapat pengaruh media lain yakni audio maupun audio visual yang mampu lebih meningkatkan minat belajar peserta didik. Sebab, peserta didik memiliki gaya belajarnya masing-masing dan memiliki ketertarikan atau minat yang berbeda pada suatu media pembelajaran

---

<sup>142</sup> Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hal. 48-49.

<sup>143</sup> Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hal. 56-58.

<sup>144</sup> Uswatun Hidayah dan Siti Quratul Ain, “Pengembangan Media Board Game Ular Tangga pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru”, *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, No.2, Vol.13 (Oktober, 2021), hal. 559.

yang diterapkan. Asumsi ini sejalan dengan penelitian Yunike dkk yang memaparkan bahwa komposisi siswa yang beragam dalam setiap kelas, tentunya memiliki minat yang berbeda-beda dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>145</sup>

3. Adakah Pengaruh Implementasi Monopoli *Game “Learn and Do”* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis ketiga diketahui bahwa nilai hasil *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 115.49 lebih kecil dibandingkan dengan nilai hasil *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game “learn and do”* yakni sebesar 120.90. Selain itu, dibuktikan pula dengan hasil perbandingan antara  $F_{hitung}$  dan  $F_{tabel}$  dengan hasil  $F_{hitung} 12.093 > F_{tabel} 3.876$ . Secara deskriptif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game “learn and do”* dapat berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan

---

<sup>145</sup> Yunike Sulistyosari, dkk, “Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar”, *Harmony*, No.2, Vol.7, (November, 2022), hal. 67.

penelitian Annisa Mutiara Kaldi dengan hasil bahwa model pembelajaran *Quantum Teaching* yang dibantu dengan media permainan monopoli dapat memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar peserta didik.<sup>146</sup> Penelitian Nurhasanah Sihotang juga mendukung penelitian ini dengan hasil bahwa penggunaan monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa.<sup>147</sup>

Teori penelitian ini memaparkan menurut Mustofa Abi Hamid dkk media pembelajaran adalah alat perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan dengan merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan keinginan sehingga penerima pesan tersebut terdorong serta terlibat dalam proses pembelajaran.<sup>148</sup> Muhammad Hasan memaparkan manfaat media pembelajaran yaitu dapat membuat penyajian materi lebih jelas dan mudah dipahami, menarik fokus peserta didik, dapat meminimalisir keberagaman peserta didik, dan mampu menimbulkan kebiasaan belajar mandiri bagi peserta didik.<sup>149</sup>

Monopoli game "*learn and do*" mengharuskan peserta didik untuk ikut berkontribusi dalam media pembelajaran. Sebab, dalam satu kelas

---

<sup>146</sup> Annisa Mutiara Kaldi, "Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantu Media Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V SD Negeri 1 Hajimena", *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018, hal. 107.

<sup>147</sup> Nurhasanah Sihotang, "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD", *Prosiding Senkim: Semiar Nasional Karya Ilmiah Multidisplin*, No.1, Vol. 2, (September, 2022), hal. 65.

<sup>148</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal. 3.

<sup>149</sup> Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*. (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hal. 48-49.

dibagi menjadi lima kelompok kemudian dalam setiap putaran yang menjalankan pion merupakan orang yang berbeda, sehingga setiap orang dapat merasakan bagaimana permainan monopoli *game “learn and do”*. Karena permainan ini dilakukan secara berkelompok sehingga mampu meningkatkan interaksi satu dengan yang lainnya. Selama proses pembelajaran monopoli *game “learn and do”* peserta didik hanya berfokus pada permainan monopoli, tidak ada yang bermain *smartphone* saat jam pembelajaran berlangsung. Sehingga, monopoli *game “learn and do”* ini memfokuskan peserta didik dan dapat mengurangi kecanduan peserta didik terhadap penggunaan *smartphone*. Dengan demikian, teori dan hasil penelitian menunjukkan hasil yang sejalan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan terkait hasil penelitian tentang pengaruh implementasi monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada perbedaan efektivitas kelompok sampel monopoli *game “learn and do”* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil minat kelas A sebesar 3.18, kelas B sebesar 11.85, kelas C sebesar 5.39, kelas D sebesar 7.82, dan kelas E sebesar 9.11. Dengan demikian, kelas yang paling efektif dalam pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game “learn and do”* adalah kelas B.
2. Ada peningkatan minat belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game “learn and do”* di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil peningkatan sebesar 5.41 yang diperoleh dari selisih nilai *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan nilai *post-test* minat



belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan monopoli *game* “*learn and do*”.

3. Ada pengaruh implementasi monopoli *game* “*learn and do*” terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata *post-test* minat belajar Akidah Akhlak dengan monopoli *game* “*learn and do*” sebesar 120.90 lebih besar dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata *pre-test* minat belajar Akidah Akhlak sebesar 115.49. Selain itu, dibuktikan pula dengan hasil nilai  $F_{hitung}$  12.093 > nilai  $F_{tabel}$  3.876.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian pengaruh monopoli *game* “*learn and do*” dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VII di MTs N 2 Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta terdapat beberapa saran yang dapat peneliti berikan yakni sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai inovasi media pembelajaran Akidah Akhlak dan dapat diterapkan sebagai salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Disamping itu, bagi guru diharapkan dapat terus meningkatkan kreatifitas dan melakukan variasi dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya

belajar dan minat peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

## 2. Bagi Peserta Didik

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai peningkatan minat belajar, pembelajaran menjadi menyenangkan, dan mengurangi peserta didik untuk bermain *smartphone* di dalam kelas. Peserta didik diharapkan untuk terus meningkatkan minat belajar sebab minat belajar adalah dasar utama agar suatu pembelajaran dapat disukai.

## 3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan tidak hanya menerapkan pembelajaran konvensional saja dalam proses pembelajaran tetapi dapat menggunakan monopoli *game “learn and do”* yang telah digunakan peneliti untuk inovasi media pembelajaran yang menyenangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai bahan referensi maupun informasi peneliti selanjutnya untuk mengkaji penelitian pengaruh media pembelajaran monopoli *game “learn and do”* terhadap minat belajar. Peneliti berharap peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai pengaruh media pembelajaran monopoli *game “learn and do”* terhadap minat belajar, agar dapat lebih kreatif, inovatif, dan lebih bervariasi dalam menerapkan media pembelajaran agar mampu lebih membangkitkan minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Ni Nyoman Serma, dkk. 2021. "Dampak Positif dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5 (1): 43-48.
- Afriani, Afida "Implementasi Strategi Board Games pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018", *Skripsi*, Kudus, Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2018.
- Al Faridzi, Muhammad Paris, dkk. 2022. "Tingkat Kecanduan Smartphone pada Mahasiswa Selama Pandemi Covid-19". *Elisabeth Health Jurnal: Jurnal Kesehatan* 7 (1): 81-88.
- Al Fuad, Zaki dan Zuraini. 2016. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Padang". *Jurnal Tunas Bangsa* 3 (2): 42-54.
- Alfianika, Ninit. 2018. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Aminah, Siti. 2021. *Aksesibilitas Pendidikan di UIN Sunan Kalijaga dan Motivasi Belajar Difabel Netra*. Pati: Maghza Pustaka.
- Anshori, Muslich dan Sri Iswati. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Aqib, Zainal dan Mohammad Hasan Rasidi. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Ardhani, Azizah Dwi, dkk. 2021. "Pengebangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV SD". *Jurnal Pijar MIPA* 16 (2): 170-175.
- Arifin, Zaenal. 2019. "Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur'an". *Jurnal Penelitian* 13 (2): 197-214.
- Avianto, Yovita Febriana dan Tan Arie Setiawan. 2018. "Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Board Game". *Aksara* 30 (1): 133-148.
- Azhari, Muhammad Taufiq, dkk. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. "Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)". Dikutip dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/monopoli> diakses pada 17 Januari 2023.
- Bahr, Al Fajri, dkk. 2022. *Evaluasi Program Pendidikan*. Medan: UMSU Press.

- Batlawi, Nursia dan Firman Hamid. 2022. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SMP Negeri 3 Kota Ternate". *Journal of JBSE: Journal of Biology Education and Science* 2 (2): 128-134.
- Board Game Geek. All Boardgames. Dikutip dari <https://boardgamegeek.com/> diakses pada 16 Januari 2023.
- Cahyadi, Ani dan Ahmad Riyadh Maulidi. 2022. "Legitimasi Al-Qur'an terhadap Kriteria Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam* 8 (2): 225-237.
- Chiong, dkk. 2018. "Perancangan Board Game Pembelajaran Bagi Perkembangan Karakter Anak Usia 4-6 Tahun". *Jurnal DKV Adiwarna* 1 (12): 1-9.
- Cristopher, Andreas Evan, dkk. 2019. "Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi terhadap Perbedaan pada Pelajaran PPKN". *Jurnal DKV Adiwarna* 2 (15): 1-9.
- Darma, Aditya, dkk. 2022. "Penerapan Outing Class pada Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Tahfizihil Qur'an". *Keguruan: Jurnal Penelitian, Pemikiran dan Pengabdian* 10 (1): 20-24.
- Daswin, Adri. 2023. *Literasi Digital dan Digital Workplace Terhadap E-Leadership Tenaga Pendidikan dan Kependidikan*. Indramayu: Adanu Abimata.
- Dayani, Silvia Dwi, dkk. 2020. "Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Menanamkan Sikap Perilaku Siswa Kelas VII MTs Al-Washliyah Gedung Johor". *Jurnal Tausiyah* 10 (2): 81-91.
- Dinayah, Ishmatud dan A. Rosyid Al Atok. 2020. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Media Game Monopoli". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* 6 (1): 201-109.
- Duli, Nikolaus. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Elfrianto dan Gusman Lesmana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Medan: UMSU Press.
- Fajarizka, Anggun dan R. Eka Rizkiantoro. 2016. "Perancangan Board Game Hanacaraka Sebagai Media Bantu Pembelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar Kelas 3 dan 4". *Jurnal Sains dan Seni ITS* 5 (2): 1-6.
- Faliyandra, Faisal, dkk. 2021. "Dampak Negatif Media Sosial Pasca Covid-19 pada Siswa: Analisis Perencanaan Kepada Sekolah di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 6 (2): 43-47.
- Febrianti, Silvia, dkk. 2021. "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah

- di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara”. *Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam* 2 (1): 48-57.
- Firdawati, Leni. 2021. *Efektivitas Metode Suggestopedia Menggunakan Musik Klasik terhadap Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 01 Lebong*. Purwokerto: CV Tatakata Grafika.
- Fridayanti, Yuridhiya, dkk. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS”. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1 (3): 49-63.
- Hadiprasetyo, Krisdianto, dkk. 2020. “Analisis Kesulitan Belajar pada Mata Pelajaran Matematika dengan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Selama Masa Darurat Covid-19 pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ngadirojo Tahun Ajaran 2019/2020”. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 7 (2): 6-12.
- Hakim, Lukman “Pengaruh Board Game terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II SD Islam Plus As-Sa’adatain”, *Skripsi*, Jakarta, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hanief, Yulingga Nanda dan Wasis Himawanto. 2017. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hanikah, dkk. 2022. “Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu* 6(4): 7352-7359.
- Harmoni. 2020. “Implementasi Pembelajaran Al-Qur’an Hadits terhadap Minat Belajar Peserta Didik”. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pemberian* 2 (1): 82-91.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hermawan, Iwan. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hermayanti, Ketut Lia. 2022. “Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI MIA pada Mata Pelajaran Kimia”. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* 4 (1): 20-25.
- Hidayah, Uswatun dan Siti Quratul Ain. 2021. “Pengembangan Media Board Game Ular Tangga pada Materi Metamorfosis Kupu-Kupu Tema 3 Subtema 2 Kelas IV SDN 169 Pekanbaru”. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama* 13 (2): 557-576.
- Hidayat, Anwar. “Tabel F Lengkap Beserta Cara Mencari dan Membacanya. Bisa Download”. Dikutip dari <https://www.statistikian.com/2017/12/f-tabel-lengkap.html?amp> diakses pada 22 Agustus 2023.

- Hulu, Victor Trismanjaya dan Taruli Rohana Sinaga. 2019. *Analisis Data Statistik Parametrik Aplikasi SPSS dan STATCAL (Sebuah Pengantar Untuk Kesehatan)*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ibrahim, Azharsyah. 2021. *Metodologi Penelitian Ekonomi dan Bisnis Islam*. Aceh: Ar-Ranniry.
- Indriyani dan Muhammad Agus Hardiansyah. 2022. "Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa SMA Selama Covid-19 di Kecamatan Cikeusal Kab. Serang-Banten". *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* 6 (1): 6-10.
- Jainuddin, dkk. 2021. "Pengaruh Metode Pakem Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 124 Batuasang", *Jurnal Ilmiah Ecosystem* 21 (1): 186-193.
- K, Fathnur Sani. 2017. *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental Dilengkapi dengan Analisis Data Program SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kaldi, Annisa Mutiara "Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantu Media Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V SD Negeri 1 Hajimena", *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Intan Lampung, 2018.
- Karismatika, Ida dan Aini Hanik Nur. 2019. "Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 7 Jember Tahun Pelajaran 2017-2018". *Success: Jurnal Bimbingan Konseling dan Pendidikan* 1 (1): 1-9.
- Karmen, Roselina Febria dan Farid Pribadi. 2022. "Dampak Positif Negatif Pembelajaran Online dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca Pandemi Covid-19", *Adalah: Buletin Hukum & Keadilan* 6 (3): 62-75.
- Khairunnisa, Syifa, dkk. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education* 5 (1): 60-69.
- Kurniawan, Heru. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kustandi, Cecep dan Dady Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kusumastuti, Adhi. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kuswari, Retno dan Rasiman. 2019. "Keefektifan Model Make a Match dengan Media Rorumat Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa". *Mimbar Ilmu* 24 (1): 20-27.

- Lusiana, Evellin Dewi dan Mohammad Mahmudi. 2021. *ANOVA Untuk Penelitian Eksperimen Teori dan Praktik dengan R*. Malang: Universitas Brawijaya Press.
- Marisa, Fitri, dkk. 2022. *Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Matondang, Rahmawati, dkk. 2021. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Pembelajaran PPKn*. Malang: Literasi Nusantara.
- MTs DIY Blended Learning. "Geschool". Dikutip dari <http://mtsdiy.geschool.net/> diakses pada 22 Agustus 2023.
- MTs N 2 Sleman. "Profil & Prestasi MTs N 2 Sleman". Dikutip dari <https://www.instagram.com/reel/Cp4Tr8WD1CV/?igshid=MzRlODBiNWFlZA==> diakses pada 22 Agustus 2023.
- Muchson, M. *Statistika Deskriptif*. Bogor: Guepedia.
- Muliani, Rina Dwi dan Arusman. 2022. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik". *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* 2 (2): 133-139.
- Muljono, Pudji. 2012. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bogor: IPB Press.
- \_\_\_\_\_. 2018. *Statistika Untuk Penelitian dan Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Kencana.
- Mulyadi. 2023. "Pelaksanaan Aktivitas Keagamaan Dalam Rangka Optimalisasi Kehidupan Beragama Warga Sekolah di SMA Negeri 2 Sembawa Kabupaten Banyuasin". *Journal on Education* 5 (2): 2168-2175.
- Naibaho, Devi Efa, dkk. 2020. "Hubungan Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di SD Negeri 24 Tanjung Bunga". *SEJ (School Education Journal)* 10 (4): 342-351.
- Nisa, Afiatin. 2015. "Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial". *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2 (1): 1-9.
- Nitasari, Rizka Afrisalia dan Eisha Lataruva. 2012. "Analisis Pengaruh Motivasi Kerja terhadap Kinerja Karyawan dengan Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening pada PT. Bank Central Asia Tbk. Cabang Kudus". *Diponegoro Journal of Management* 1(2): 446-454.
- Nizamuddin, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Riau: Dotplus Publisher.
- Noor, Muhammad. 2021. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT. Multi Kreasi Satu Delapan.

- Novita, Lina, dkk. 2019. "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD". *Indonesian Journal of Primary Education* 3 (2): 64-72.
- Nuravipah, Eem, dkk. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis ICT". *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* (6) 1: 314-323.
- Nurfadillah, Septy dan 4 A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021. 2021. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurhasanah, Siti dan A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3 (1): 128-135.
- Nurhayati dan Julita Sari Nasution. 2022. "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam". *Jurnal As-Said* 2 (1): 100-115.
- Oktavani, Veni. 2020. "Board Game as Learning Media for TPQ Al-Huda Babadan Baru Ungaran". *Jurnal Seni Rupa* 9 (1): 1-10.
- P., I Made Indra dan Ika Cahyaningrum. 2019. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Pande, Ni Putu Arika Mulyasanti dan Adijanti Marheni. 2015. "Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta". *Jurnal Psikologi Udayana* 2 (2): 163-171.
- Payadnya, I Putu Ade Andre dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ponnusamy, Saranya, dkk. 2020. "Drivers and outcomes of Instagram Addiction: Psychological well-being as moderator". *Computers in Human Behavior* 107: 1-11.
- Pradhana, Faisal Reza, dkk. 2022. "Media Pembelajaran Anatomi Fisiologi Paru-Paru Berbasis Virtual Reality (VR)". *Prosiding Seminar Nasional LPPM* 4: 211-218.
- Pratama, Dinar. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah". *Jurnal BAJET (Baturaja Journal of Educational Technology)* 3 (1): 140-144.



- Priadana, M. Sidik dan Denok Sunarsi. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pasca Books.
- Prihatini, Effiyati. 2017. "Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar IPA". *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7 (2): 171-179.
- Pristanti, Heldina dan Kristin Wulansari. 2021. *Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Mahasiswa di Era Pandemic Covid-19*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Purwanto, Agus, dkk. 2020. "Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar". *Edupsycouns Journal: Journal of Education, Psychology and Counselling* 2 (1): 1-12.
- Putra, Rizka Andhika dan Agie Hunggara. 2022. *Analisis Data Kuantitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Putri, Rahmawida, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Sosial*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rahmawati, Rina Dian, dkk. 2022. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Visual Menggunakan Alat Peraga pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Sumberagung". *Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3 (3): 124-128.
- Rahmi, Mayangsari Nikmatur dan M. Agus Samsudin. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai Dengan Karakteristik Gaya Belajar". *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 2 (2): 355-363.
- Ramadhan, Muhammad. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Ramadhani, Rahmi dan Nuraini Sri Bina. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Ratminingsih, Ni Made. 2018. "Implementasi Board Games dan Pengaruh terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris". *Jurnal Ilmu Pendidikan* 24 (1): 19-28.
- Ratulangi, Annastasya G, dkk. 2021. "Adiksi Internet Sebagai Salah Satu Dampak Negatif Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Biomedik* 13 (3):251-258.
- Rusli, Muhammad, dkk. 2022. "Pemanfaatan Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran Edukatif pada Siswa Sekolah Dasar". *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 7 (4): 582-589.
- Saadah, Nurlailis, dkk. 2022. *Boardgame Sebagai Alternatif Permainan Untuk Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Santoso, Singgih. 2010. *Statistik Multivariat*. Jakarta: Gramedia.

- Saousa, Micael. 2023. "Mastering Modern Board Game Design to Build New Learning Experience: The MBG TO TEACH Framework". *International Journal of Game and Social Impact* 1 (1): 68-93.
- Sapulette, Alce Albartin dan Yamres Pakniy. 2019. "Board Game Sebagai Media Pendidikan Perdamaian Pemuda dan Pemuda Lintas Iman di Kota Ambon". *Waskita* 3 (2): 59-75.
- Sari, Wann Nur. 2021. "Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1". *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian* 1 (11): 2255-2262.
- Setiawan, Angga, dkk. 2022. "Pengaruh Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping". *Tanggap: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar* 2 (2): 92-109.
- Sihotang, Nurhasanah. 2022. "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD". *Prosiding Senkim: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisplin* 2 (1): 60-67.
- Silpi Nurlatipah, "Penerapan Media Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Cileunyi Kabupaten Bandung), *Skripsi*, Bandung, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2022.
- Simbolon, Naeklan. 2013. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik". *E.S.J. (Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED): Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar* 2 (1): 14-19.
- Siregar, Syofian. 2017. *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Yani Sukriah, dkk. 2022. "Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan". *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 2 (1): 69-75.
- Situmorang, Cristina Verawaty dan Arthur Simanjuntak. 2019. "Pengaruh Good Corporate Governance terhadap Kinerja Keuangan Perusahaan Perbankan yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia". *Jurnal Akuntansi dan Bisnis: Jurnal Program Studi Akuntansi* 5(2): 160-169.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soesana, Abigail, dkk. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sofiyana, Marinda Sari, dkk. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.

- Suarni, dkk. 2023. "Penggunaan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar". *Jurnal Pendidikan dan Biologi* 15 (1): 79-86.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistuyosari, Yunike, dkk. 2022. "Penerapan Pembelajaran IPS Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar". *Harmony* 7 (2): 66-75.
- Suprpto, Anis Nuryati. 2013. "Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA", *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif* 1: 37-43.
- Supriyanto. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1): 43-48.
- Susanti, Wilda. 2021. *Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Mandiri Pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Susilo, Agus. 2021. *MONOGRAF: Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Kemandirian Belajar*. Sumatera Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Sutopo, Yeni dan Achmad Slamet. 2017. *Statistik Inferensial*. Yogyakarta: ANDI.
- Suwandi, Edy. 2022. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Scifintech Andrew Wijaya.
- Syaifullah, Muhammad, dkk. 2020. *Kinerja Keuangan Bank Syariah Dengan Asset Quality, Earnings, Liquidity, dan Sharia Conformity*. Depok: Rajawali Press.
- Tambuan, Parlin, dkk. 2020. "Pengaruh Suasana Lingkungan Belajar terhadap Konsentrasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Produktif". *Jurnal Pensil: Jurnal Teknik Sipil* 9 (3): 175-182.
- Tanjung, Yosi Pratiwi. 2022. "Hubungan Minat Belajar dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas V di MIS Nurul Hikmah Ujung Padang". *PIONIR: Jurnal Pendidikan* 11 (1): 102-119.
- Tohardi, Ahmad. 2019. *Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + Plus*. Pontianak: Tanjungpura Press.
- Trygu. 2021. *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. Bogor: Guepedia.
- Ulum, A.R. Sohibul. 2019. *Abu Bakar Ash-Shiddiq: 30 Hari Menimba Kesabaran Sang Khalifah*. n.p: Anak Hebat Indonesia.
- Ummah, Siti Khoiru. 2021. *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

- Usman, Husaini dan Purnomo Setiady. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uyun, Fitriani Qurrotul, dkk. 2022. "Pemanfaatan Media Berbasis Board Game". *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* 2: 255-258.
- Wahyuliani, Yuli, dkk. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMA Negeri 4 Bandung". *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education* 3 (1): 22-36.
- Wartini. 2022. *Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Guru*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Widiyanto, Joko dan Tri Nova Hasti Yuniarta. 2021. "Pengembangan Board Game Titungan Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa". *Musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 10 (3): 425-436.
- Yakin, Moh. Ainol. 2021. "Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Siswa Kelas X". *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI)* 15 (2): 108-114.
- Yanti, Nur Dwi. 2022. "Perspektif Keputusan 4 Menteri terhadap Kebijakan Pelaksanaan Operasional Sekolah Selama Pandemi Covid-19". *Jurnal Cakrawala Ilmiah* 12 (1): 3237-3250.
- Yanti, Syafrina, dkk. 2022. "Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kahoot pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di SMKN 1 Rao Selatan". *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (1): 572-577.
- Zafirah, Afiffah, dkk. 2018. "Penanaman Nilai-Nilai Karakter terhadap Peserta Didik Melalui Permainan Congkak Sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Karakter* 9 (1): 95-104.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 Kisi-kisi Kuesioner Penelitian

#### KISI-KISI KUESIONER MINAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
Perasaan senang	Bagaimana perasaan saat pembelajaran berlangsung	Saya merasa senang belajar Akidah Akhlak.		1
		Saya selalu memahami materi Akidah Akhlak yang diajarkan guru.		5
		Saya merasa senang belajar Akidah Akhlak karena soalnya dari buku.		9
			Saya merasa hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran ini tidak bermanfaat bagi saya.	13
		Pembelajaran Akidah Akhlak terasa lebih menyenangkan jika dengan mendengarkan guru menjelaskan.		17
		Saya senang jika guru membuka sesi tanya jawab saat pelajaran berlangsung.		21

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
		Saya senang belajar Akidah Akhlak sehingga saya belajar lebih giat.		25
			Saya merasa waktu pembelajaran Akidah Akhlak lama berlalu.	29
Keterlibatan siswa	Apakah turut aktif dalam pembelajaran		Saya keluar kelas saat proses pembelajaran Akidah Akhlak.	2
		Saya selalu bertanya kepada guru apabila ada materi yang tidak dimengerti.		6
		Saya berusaha memperoleh nilai yang bagus.		10
		Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru.		14
		Saya selalu mencatat materi pembelajaran Akidah Akhlak.		18
		Ketika saya tidak dapat menjawab soal saya tetap berusaha mengerjakannya sendiri tanpa bantuan teman.		22

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
			Saya datang terlambat saat pembelajaran Akidah Akhlak.	26
		Saat sesi tanya jawab saya selalu aktif dalam menjawab pertanyaan.		30
Ketertarikan siswa	Apakah tertarik untuk belajar	Saya selalu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.		3
		Saya merasa tertarik dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.		7
		Saya hadir tepat waktu pada pelajaran Akidah Akhlak.		11
		Saya selalu mengikuti alur proses pembelajaran Akidah Akhlak.		15
		Saya berkonsentrasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak.		19
			Guru Akidah Akhlak membosankan sehingga saya tidak tertarik untuk belajar.	23

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
		Saya tidak akan melewati begitu saja proses pembelajaran yang diberikan guru.		27
		Saya mengulang pelajaran Akidah Akhlak saat dirumah.		31
Perhatian siswa	Bagaimana perhatian dalam pembelajaran	Pembelajaran Akidah Akhlak menarik perhatian saya.		4
		Saya mengamati proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan seksama.		8
		Saya sungguh-sungguh memperhatikan pelajaran Akidah Akhlak.		12
		Saya mendengarkan guru saat memberikan pembelajaran Akidah Akhlak.		16
		Pembelajaran Akidah Akhlak membuat saya tidak mengantuk.		20
			Saya mengobrol dengan teman saat pembelajaran Akidah Akhlak.	24



Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
		Setiap materi Akidah Akhlak yang disampaikan selalu saya pahami dengan baik.		28
			Saya sering bermain HP saat jam pelajaran berlangsung.	32
Total		32		32

**KISI-KISI KUESIONER MINAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK  
SETELAH MENGGUNAKAN MONOPOLI GAME “LEARN AND DO”**

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
Perasaan senang	Bagaimana perasaan saat bermain monopoli game “Learn and Do”	Saya merasa senang belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game “Learn and Do”.		1
		Saya lebih memahami materi Akidah Akhlak yang diajarkan menggunakan Monopoli Game “Learn and Do”.		5
		Saya merasa senang dapat bermain sambil belajar dengan teman lainnya saat pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game “Learn and Do”.		9
			Saya merasa hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran ini tidak bermanfaat bagi saya.	13
		Pembelajaran Akidah Akhlak terasa lebih menyenangkan jika menggunakan		17

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
		Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		
		Saya senang menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” karena soalnya lebih bervariasi.		21
		Setelah menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” saya lebih senang untuk belajar Akidah Akhlak karena pembelajarannya tidak monoton.		25
			Saya merasa waktu pembelajaran Akidah Akhlak lebih lama berlalu jika menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.	29
Keterlibatan siswa	Apakah turut aktif dalam bermain monopoli game “ <i>Learn and Do</i> ”	Saat belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” saya berantusias untuk ikut bermain.		2
		Saya merasa tertantang untuk mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan		6

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
		Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		
		Saya berusaha memperoleh nilai yang bagus dengan berusaha memenangkan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		10
		Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan yang ada selama proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		14
		Saya merasa tidak terbebani jika ada soal atau pertanyaan dalam Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		18
		Ketika saya tidak dapat menjawab soal saya tetap berusaha mengerjakannya sendiri tanpa bantuan teman.		22
		Saya yakin dengan banyak berlatih menjawab soal yang ada pada Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” membuat saya lebih memahami materi pembelajaran Akidah Akhlak.		26

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
			Saya tidak mencatat poin penting materi pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game “Learn and Do”</i> .	30
Ketertarikan siswa	Apakah tertarik untuk bermain monopoli game <i>“Learn and Do”</i>	Saya merasa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan Monopoli <i>Game “Learn and Do”</i> .		3
		Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game “Learn and Do”</i> membuat saya lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.		7
			Saya datang terlambat saat pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game “Learn and Do”</i> .	11
		Saya selalu mengikuti alur proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan		15

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
		Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		
		Saya lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak saat belajar dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		19
		Saya lebih mudah mengingat materi pembelajaran Akidah Akhlak jika menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		23
		Pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” seru dan membuat saya akan giat belajar.		27
		Saya mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” tanpa paksaan atau atas kemauan saya sendiri.		31
Perhatian siswa	Bagaimana perhatian dalam bermain monopoli game		Saya menanggapi teman yang mengajak bicara mengenai hal lain diluar	4

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
	<i>“Learn and Do”</i>		materi Akidah Akhlak yang disampaikan dengan Monopoli Game <i>“Learn and Do”</i> .	
		Pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game <i>“Learn and Do”</i> menarik perhatian saya.		8
		Saya mengamati proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game <i>“Learn and Do”</i> dengan seksama.		12
			Guru Akidah Akhlak saat pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game <i>“Learn and Do”</i> sangatlah membosankan.	16
		Saya mendengarkan guru saat memberikan petunjuk-petunjuk pembelajaran Akidah Akhlak dengan		20

Aspek	Indikator	Item Pertanyaan		No Item
		Favorable	Unfavorable	
		Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		
		Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” membuat saya tidak mengantuk.		24
		Saya sungguh-sungguh memperhatikan pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.		28
		Setiap materi Akidah Akhlak yang disampaikan dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” selalu saya pahami dengan baik.		32
Total		32		32



Lampiran 2 Kuesioner Penelitian

**KUESIONER MINAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK**

Nama: .....

Kelas: .....

**Petunjuk:**

Berilah tanda cek (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda!

**Keterangan:**

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar Akidah Akhlak.					
2.	Saya keluar kelas saat proses pembelajaran Akidah Akhlak.					
3.	Saya selalu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak.					
4.	Pembelajaran Akidah Akhlak menarik perhatian saya.					
5.	Saya selalu memahami materi Akidah Akhlak yang diajarkan guru.					
6.	Saya selalu bertanya kepada guru apabila ada materi yang tidak dimengerti.					
7.	Saya merasa tertarik dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
8.	Saya mengamati proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan seksama.					
9.	Saya merasa senang belajar Akidah Akhlak karena soalnya dari buku.					
10.	Saya berusaha memperoleh nilai yang bagus.					
11.	Saya hadir tepat waktu pada pelajaran Akidah Akhlak.					
12.	Saya sungguh-sungguh memperhatikan pelajaran Akidah Akhlak.					
13.	Saya merasa hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran ini tidak bermanfaat bagi saya.					
14.	Saya selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru.					
15.	Saya selalu mengikuti alur proses pembelajaran Akidah Akhlak.					
16.	Saya mendengarkan guru saat memberikan pembelajaran Akidah Akhlak.					
17.	Pembelajaran Akidah Akhlak terasa lebih menyenangkan jika dengan mendengarkan guru menjelaskan.					
18.	Saya selalu mencatat materi pembelajaran Akidah Akhlak.					
19.	Saya berkonsentrasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak.					
20.	Pembelajaran Akidah Akhlak membuat saya tidak mengantuk.					
21.	Saya senang jika guru membuka sesi tanya jawab saat pelajaran berlangsung.					
22.	Ketika saya tidak dapat menjawab soal saya tetap berusaha mengerjakannya sendiri tanpa bantuan teman.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
23.	Guru Akidah Akhlak membosankan sehingga saya tidak tertarik untuk belajar.					
24.	Saya mengobrol dengan teman saat pembelajaran Akidah Akhlak.					
25.	Saya senang belajar Akidah Akhlak sehingga saya belajar lebih giat.					
26.	Saya datang terlambat saat pembelajaran Akidah Akhlak.					
27.	Saya tidak akan melewatkan begitu saja proses pembelajaran yang diberikan guru.					
28.	Setiap materi Akidah Akhlak yang disampaikan selalu saya pahami dengan baik.					
29.	Saya merasa waktu pembelajaran Akidah Akhlak lama berlalu.					
30.	Saat sesi tanya jawab saya selalu aktif dalam menjawab pertanyaan.					
31.	Saya mengulang pelajaran Akidah Akhlak saat dirumah.					
32.	Saya sering bermain HP saat jam pelajaran berlangsung.					

## KUESIONER MINAT BELAJAR AKIDAH AKHLAK SETELAH MENGUNAKAN MONOPOLI GAME “*LEARN AND DO*”

Nama: .....

Kelas: .....

### Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran Anda! (setelah Anda mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game “*Learn and Do*”).

### Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya merasa senang belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game “ <i>Learn and Do</i> ”.					
2.	Saat belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli Game “ <i>Learn and Do</i> ” saya berantusias untuk ikut bermain.					
3.	Saya merasa bersemangat untuk mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan Monopoli Game “ <i>Learn and Do</i> ”.					
4.	Saya menanggapi teman yang mengajak bicara mengenai hal lain diluar materi Akidah Akhlak yang disampaikan dengan Monopoli Game “ <i>Learn and Do</i> ”.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
5.	Saya lebih memahami materi Akidah Akhlak yang diajarkan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
6.	Saya merasa tertantang untuk mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
7.	Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” membuat saya lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.					
8.	Pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” menarik perhatian saya.					
9.	Saya merasa senang dapat bermain sambil belajar dengan teman lainnya saat pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
10.	Saya berusaha memperoleh nilai yang bagus dengan berusaha memenangkan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
11.	Saya datang terlambat saat pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
12.	Saya mengamati proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” dengan seksama.					
13.	Saya merasa hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran ini tidak bermanfaat bagi saya.					
14.	Saya selalu berusaha menjawab pertanyaan yang ada selama proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
15.	Saya selalu mengikuti alur proses pembelajaran Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
16.	Guru Akidah Akhlak saat pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” sangatlah membosankan.					
17.	Pembelajaran Akidah Akhlak terasa lebih menyenangkan jika menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
18.	Saya merasa tidak terbebani jika ada soal atau pertanyaan dalam Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
19.	Saya lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak saat belajar dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
20.	Saya mendengarkan guru saat memberikan petunjuk-petunjuk pembelajaran Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
21.	Saya senang menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” karena soalnya lebih bervariasi.					
22.	Ketika saya tidak dapat menjawab soal saya tetap berusaha mengerjakannya sendiri tanpa bantuan teman.					
23.	Saya lebih mudah mengingat materi pembelajaran Akidah Akhlak jika menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
24.	Pembelajaran Akidah Akhlak dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” membuat saya tidak mengantuk.					

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
25.	Setelah menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” saya lebih senang untuk belajar Akidah Akhlak karena pembelajarannya tidak monoton.					
26.	Saya yakin dengan banyak berlatih menjawab soal yang ada pada Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” membuat saya lebih memahami materi pembelajaran Akidah Akhlak.					
27.	Pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” seru dan membuat saya akan giat belajar.					
28.	Saya sungguh-sungguh memperhatikan pelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
29.	Saya merasa waktu pembelajaran Akidah Akhlak lebih lama berlalu jika menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
30.	Saya tidak mencatat poin penting materi pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ”.					
31.	Saya mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” tanpa paksaan atau atas kemauan saya sendiri.					
32.	Setiap materi Akidah Akhlak yang disampaikan dengan Monopoli <i>Game</i> “ <i>Learn and Do</i> ” selalu saya pahami dengan baik.					

Lampiran 3 Hasil Kuesioner *Try Out*

**Hasil Kuesioner *Try Out Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak**

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	131	
2	5	4	4	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	3	4	4	4	129	
3	4	4	4	5	3	3	3	3	4	3	4	5	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	5	111	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	128	
5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	122	
6	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	5	3	3	4	5	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	5	112	
7	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	126	
8	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	136	
9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	5	3	3	3	3	4	2	1	3	5	116	
10	4	5	4	4	4	3	5	5	4	3	5	4	1	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	133
11	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	118	
12	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	5	4	2	4	4	2	108
13	4	5	5	4	5	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	5	4	4	4	3	4	5	138	
14	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	3	5	3	4	3	3	3	5	128	
15	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	5	125	
16	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	3	4	3	4	3	3	3	5	4	3	3	3	4	119	
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	131
18	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	3	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	3	4	5	134	
19	4	5	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	5	123	
20	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	4	4	4	4	5	2	4	4	5	146	
21	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5	133
22	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	2	2	2	4	114	
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	125	
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	125	
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	5	127	
26	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	1	4	5	5	5	5	5	4	5	2	4	3	5	136	
27	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	106	
28	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	134	
29	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	2	5	125	
30	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	5	134	
31	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	150	
32	4	4	3	3	4	3	3	4	3	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	5	117	
33	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	3	3	3	5	4	4	3	3	4	3	3	3	5	124	
34	5	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	1	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	120	
35	4	5	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4	5	3	2	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	5	123	
36	4	5	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	5	114	



No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32			
37	5	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	4	1	3	2	5	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	126		
38	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	2	2	3	3	4	3	2	3	4	112	
39	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	126		
40	5	5	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	5	4	3	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	111	
41	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	5	126	
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	143
43	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	4	146	
44	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	5	116	
45	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	130	
46	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	4	5	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	126
47	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	5	122	
48	4	5	5	4	3	2	2	4	5	4	3	5	5	4	5	5	4	3	2	4	3	2	4	2	2	4	3	4	3	2	3	4	114		
49	4	3	4	3	4	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	4	117		
50	4	5	3	3	5	4	4	5	4	4	4	5	2	3	5	5	5	4	5	3	4	4	4	3	3	5	5	4	2	5	5	5	131		
51	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	5	4	5	4	5	4	147		
52	5	5	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	5	126
53	4	5	4	3	3	3	4	5	4	3	4	5	5	3	5	3	5	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	118	
54	4	5	4	4	3	3	4	3	4	5	3	4	2	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	5	109	
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	2	3	3	4	112		
56	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	2	2	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	107	
57	4	3	4	4	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	2	2	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	112		
58	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	116		
59	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	2	5	5	4	3	5	4	4	4	3	5	3	3	5	5	4	4	3	4	5	130		
60	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	2	4	4	2	109	
61	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	119	
62	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	3	4	2	4	4	2	111	

Keterangan:

■ = Pertanyaan *unfavourable*

**Hasil Kuesioner Try Out Post-Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan  
Menggunakan Monopoli Game “Learn and Do”**

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	4	129
2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100
3	4	5	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	121
4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130
5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	123
6	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	125
7	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124
8	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	133
9	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	3	3	5	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	117
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	125
11	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	5	4	3	3	4	3	3	4	4	119
12	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4	129
13	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	131
14	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	122
15	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	115
16	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	125
17	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	117
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	126
19	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	135
20	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	115
21	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4	121
22	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	121
23	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	124
24	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	124
25	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	122
26	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	2	4	4	122
27	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	116
28	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	127
29	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	2	4	4	4	132
30	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	124
31	5	2	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	1	4	5	5	141
32	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	111
33	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	125
34	5	4	4	4	3	3	5	4	3	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	145
35	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	5	4	3	3	4	1	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	117
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	96
37	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	114

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	121
39	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	116
40	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	5	3	4	5	4	3	5	4	126
41	4	4	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	2	4	4	3	5	4	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	5	137
42	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	2	5	5	5	5	2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	137
43	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	123
44	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	138
45	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	117
46	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	151
47	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	118
48	5	5	5	2	5	5	5	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	113
49	4	4	5	3	3	2	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	3	3	5	4	126
50	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	2	4	3	118
51	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	117
52	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	124
53	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	118
54	5	4	5	3	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	5	3	4	132
55	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	4	4	129
56	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	127
57	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	131
58	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4	117
59	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	4	4	120
60	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	119
61	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	153
62	4	4	4	3	3	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	119

Keterangan:

■ = Pertanyaan *unfavourable*

# Lampiran 4 Kuesioner Penelitian

## Hasil Kuesioner *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	4	4	3	3	3	4	3	3	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	3	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2	3	3	5	121
2	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	4	4	3	0	5	4	5	5	1	4	4	4	128
3	3	5	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	5	4	4	2	3	3	5	112
4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	5	121
5	2	3	3	2	4	3	2	4	3	5	4	3	2	3	4	4	3	2	4	5	3	4	4	1	3	1	4	4	1	2	2	5	99
6	4	5	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	2	3	5	128
7	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	3	4	3	5	3	4	3	4	3	3	3	2	4	5	3	2	5	3	2	2	3	1	113
8	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	5	5	3	4	5	5	5	3	3	3	5	134
9	4	5	4	4	5	3	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	3	4	4	5	131
10	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	2	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	127
11	3	3	3	2	4	5	3	4	3	5	4	5	2	5	3	3	4	3	4	3	3	2	4	2	4	3	4	5	3	4	4	4	113
12	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	5	137
13	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	2	4	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	127
14	4	5	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	3	4	3	5	4	5	4	4	3	2	3	5	127
15	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	4	5	5	4	5	5	2	2	2	5	142
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	127
17	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	1	3	3	5	127
18	3	5	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	5	4	4	2	3	3	5	113
19	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	3	4	5	4	4	4	3	3	5	134
20	4	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	4	2	3	4	3	109
21	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	127
22	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4	3	5	3	4	5	3	3	4	3	5	4	2	129
23	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	123
24	4	2	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	3	1	4	5	1	4	1	4	4	1	1	3	5	121
25	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	128
26	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	2	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	126
27	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	3	1	3	137
28	5	4	5	1	5	5	5	5	5	5	3	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	3	3	1	5	1	5	5	1	5	5	1	130
29	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	4	3	3	4	2	3	3	3	112
30	4	4	4	3	3	3	3	0	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	0	3	4	3	2	4	3	4	96
31	3	4	3	2	3	4	3	4	4	5	5	3	3	5	5	4	3	4	3	1	3	3	1	2	3	5	4	0	1	4	3	5	105
32	1	4	3	3	2	1	1	5	1	5	5	5	5	5	5	5	1	5	1	1	1	5	5	1	1	5	5	2	1	1	5	5	101
33	4	5	5	3	4	4	3	4	5	5	4	3	4	4	3	5	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	5	1	1	1	5	115
34	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	5	121

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
35	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	3	4	3	3	4	2	3	4	3	114
36	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	5	4	4	2	2	4	4	121
37	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	3	4	4	4	3	5	4	3	3	3	3	1	5	3	4	4	2	1	1	2	116
38	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	4	3	4	4	1	3	4	4	117
39	4	2	2	2	2	4	3	3	0	3	4	2	2	3	2	4	3	2	1	3	4	5	2	3	2	5	2	3	2	5	4	3	91
40	5	4	4	2	5	3	2	4	3	5	4	2	4	4	5	4	5	3	5	1	4	2	2	4	1	2	3	5	2	3	2	2	106
41	5	3	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	3	5	3	3	3	4	3	4	4	3	4	5	4	134
42	5	5	3	3	3	2	3	2	2	5	5	3	5	2	5	4	4	3	3	1	1	3	3	1	3	1	5	3	4	3	1	5	101
43	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	2	5	5	5	5	5	2	5	5	5	152
44	4	4	3	2	3	5	1	4	3	5	4	2	5	3	4	3	3	4	3	2	1	3	2	2	3	2	4	3	4	1	1	5	98
45	4	4	3	3	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	4	3	2	4	1	5	3	4	3	4	4	2	3	5	119
46	4	3	3	3	4	3	3	4	2	5	4	3	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	2	2	102
47	3	0	3	3	4	5	3	4	3	5	3	0	4	4	4	2	5	5	5	3	3	5	2	2	4	1	5	2	1	4	3	5	105
48	4	2	2	3	4	3	2	2	2	4	3	2	0	3	3	3	2	4	2	2	1	2	3	2	5	3	4	3	2	1	2	5	85
49	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	2	4	4	5	143
50	4	5	3	3	3	4	3	3	5	4	4	3	1	4	4	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	1	3	3	3	2	1	3	94
51	4	5	5	3	4	4	3	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3	4	2	1	3	3	1	1	2	1	3	5	1	1	1	5	101
52	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	2	3	2	4	110
53	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	3	4	3	5	4	5	3	5	3	3	4	5	135
54	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	3	4	3	3	4	2	2	3	4	116
55	4	5	5	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	2	4	5	2	5	4	5	138
56	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	5	4	4	4	3	4	5	126
57	4	3	3	5	3	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	2	3	3	5	128
58	5	2	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	4	2	4	2	4	1	2	4	4	2	4	4	4	5	122
59	3	4	4	3	3	4	3	4	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	0	3	3	108
60	3	2	3	4	3	4	3	3	5	5	0	3	5	5	5	4	4	3	3	4	5	3	4	2	3	5	4	4	3	4	2	5	115
61	4	5	3	3	4	3	4	4	1	5	5	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	2	3	4	4	5	3	4	5	1	2	5	111
62	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	2	5	2	4	5	5	5	4	4	4	5	129
63	4	5	3	3	4	4	4	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	2	2	3	118
64	4	5	3	2	3	4	4	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	3	3	3	3	2	3	5	3	4	3	2	2	3	116
65	3	2	3	3	3	5	4	4	4	5	5	3	3	4	4	4	3	5	3	3	5	3	3	1	3	3	4	3	1	3	3	3	108
66	4	5	5	3	4	3	5	5	4	5	5	4	3	5	4	4	3	5	5	3	4	5	5	3	5	5	4	4	3	5	3	3	133
67	4	0	0	4	3	4	4	3	5	5	3	3	5	3	4	4	3	3	3	4	5	4	3	2	3	2	4	3	4	3	1	5	106
68	4	5	3	3	3	4	3	3	4	5	4	3	3	4	4	4	4	5	3	3	3	3	2	2	3	2	5	4	3	3	2	5	111
69	4	5	5	3	3	2	2	3	4	4	4	4	2	4	4	5	2	4	4	2	2	2	4	2	4	2	4	4	2	4	4	2	106
70	4	5	4	4	4	2	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	3	3	4	3	4	5	1	3	5	123
71	4	3	4	5	3	3	4	3	5	5	5	3	2	5	4	3	3	5	4	4	3	5	5	2	3	5	5	4	3	3	4	5	124

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
72	3	4	3	3	3	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	113
73	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	130
74	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	107
75	5	5	5	4	3	3	4	1	5	2	4	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	5	4	2	4	4	5	1	3	4	4	5	126
76	5	3	5	4	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	5	127
77	5	3	4	5	3	4	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	5	3	3	5	5	4	5	3	3	5	135
78	4	3	5	5	4	2	4	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	5	3	5	4	2	1	3	5	1	4	5	5	3	5	5	127
79	3	2	3	3	3	4	3	3	3	5	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	98
80	4	4	3	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	5	123
81	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	2	3	3	3	113
82	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	127
83	4	4	2	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	3	5	4	2	4	4	4	131
84	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	5	2	2	5	5	2	4	4	2	4	5	5	1	2	2	1	104
85	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	2	4	5	4	4	2	4	4	4	131
86	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	5	4	4	3	5	4	2	1	4	3	4	1	2	4	4	3	3	2	1	5	105
87	4	3	4	4	3	2	3	3	3	5	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	5	109
88	4	3	3	4	3	5	4	3	4	5	3	3	3	5	4	4	5	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	5	111
89	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	3	4	3	2	5	3	5	5	1	4	3	3	120
90	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	0	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	1	3	3	3	107
91	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	123
92	5	5	5	4	3	4	5	3	5	4	5	3	3	5	5	4	5	5	4	5	3	4	5	3	4	4	5	3	3	3	2	5	131
93	5	3	4	5	5	4	5	3	3	5	5	4	4	4	5	5	4	3	5	3	5	4	5	1	4	5	2	4	4	4	3	5	130
94	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	3	3	114
95	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	3	3	2	5	124
96	4	3	4	3	5	3	3	4	3	5	5	4	4	5	5	5	4	3	3	3	3	1	1	2	3	3	4	4	3	3	3	3	111
97	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	2	4	4	2	3	4	5	122
98	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	5	97
99	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	5	3	4	3	4	4	2	5	3	5	126
100	5	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	2	1	3	5	1	4	5	5	3	5	5	127
101	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	122
102	4	5	3	2	3	5	3	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	3	3	5	4	3	2	2	4	5	121
103	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	126
104	4	5	3	2	3	5	3	3	4	5	5	4	5	4	4	5	3	4	4	3	3	4	3	3	3	5	4	3	2	2	4	5	119
105	5	3	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	3	5	3	5	4	5	1	4	5	2	4	4	4	3	5	133
106	5	2	4	3	4	4	3	3	3	5	3	4	5	5	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	1	3	3	5	114
107	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	2	5	119
108	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4	127

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
109	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	4	4	2	4	3	3	114	
110	4	2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	5	3	2	4	3	4	4	3	4	4	3	134	
111	4	3	4	3	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	3	3	2	3	4	3	3	4	1	4	3	5	114	
112	4	1	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	3	3	4	4	5	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	110	
113	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	1	5	5	1	5	5	1	88
114	3	3	4	3	4	4	4	3	4	5	5	3	4	5	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	1	3	4	2	2	2	1	2	5	111
115	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	2	3	1	4	3	5	3	4	4	3	2	1	4	4	1	3	3	5	3	2	118	
116	3	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	1	3	4	5	4	5	0	0	3	5	130	
117	5	5	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	5	118	
118	3	2	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	5	121
119	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	2	1	4	5	5	4	5	5	5	1	3	4	5	131	
120	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	3	4	3	3	4	2	3	4	5	123	
121	4	3	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	1	3	5	5	5	4	3	3	3	3	4	2	3	4	5	5	3	3	5	2	121	
122	4	4	4	3	4	4	3	3	0	5	5	4	5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	4	2	5	115	
123	4	3	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	5	3	3	4	4	4	4	2	3	4	3	131	
124	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	2	4	3	117
125	3	5	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	1	5	100	
126	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	2	4	4	2	2	4	5	118	
127	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	5	107
128	4	5	4	3	4	2	3	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3	2	3	1	3	4	5	4	2	3	3	5	117		
129	5	2	4	2	3	3	3	3	3	5	4	4	5	5	4	4	5	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	1	3	5	107	
130	5	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	5	3	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	2	3	3	2	3	3	5	100	
131	4	2	4	5	5	5	3	4	4	5	5	4	1	5	4	4	2	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	1	3	4	5	115		
132	4	2	5	3	4	0	5	4	0	5	4	4	0	5	4	4	4	3	5	0	2	4	1	2	3	0	5	4	1	0	2	0	89	
133	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	3	3	4	5	4	2	4	3	4	0	3	4	3	5	123	
134	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	3	1	2	4	2	4	4	2	3	4	3	3	2	2	2	5	110	
135	4	2	4	4	4	5	3	4	3	5	4	4	0	4	5	4	3	5	3	3	4	3	4	2	4	4	4	4	2	3	3	5	115	

Keterangan:

■ = Pertanyaan *unfavourable*

**Hasil Angket *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak Menggunakan  
Monopoli Game “*Learn and Do*”**

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	
1	5	5	5	1	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	0	3	1	5	4	135
2	4	4	4	3	3	3	5	5	5	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	114
3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	113
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	122
5	5	5	4	5	3	4	5	3	2	5	5	3	4	4	5	3	2	2	5	3	4	5	4	4	5	5	5	4	0	0	0	0	108
6	5	5	4	5	2	4	5	4	4	4	4	3	4	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	1	3	4	4	124
7	4	4	3	2	5	3	4	1	3	4	3	5	3	4	2	3	4	3	1	5	4	2	3	3	3	5	4	4	1	4	4	3	106
8	5	5	5	2	5	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	3	5	4	5	5	3	5	5	4	4	5	4	1	3	5	4	132
9	4	4	4	1	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	2	4	5	4	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	118
10	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	1	4	4	3	4	4	3	3	5	3	4	4	5	2	3	4	4	121
11	4	4	4	3	4	3	4	3	5	5	2	3	4	4	5	0	3	3	4	0	3	2	3	5	4	0	4	5	0	3	3	4	103
12	5	4	5	1	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	145
13	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	4	4	3	3	5	3	4	4	5	2	3	4	4	120
14	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	131
15	5	5	5	3	3	0	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	4	4	137
16	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	122
17	5	4	4	3	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	4	2	4	4	1	4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	121
18	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	113
19	4	4	4	2	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	119
20	5	5	5	2	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	4	4	4	5	4	133
21	4	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	123
22	5	5	5	2	4	1	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	2	1	4	5	134
23	5	5	5	2	4	5	5	5	5	4	3	4	2	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	4	3	4	5	5	3	3	5	5	136
24	5	5	5	2	5	1	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	139
25	5	5	5	3	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	4	2	3	2	3	4	4	120
26	1	1	3	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	3	5	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	4	4	5	3	127
27	5	4	5	1	5	4	5	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3	3	4	5	142
28	5	5	5	1	4	5	4	5	5	5	1	5	2	5	3	2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	0	0	0	0	115
29	5	5	5	2	4	5	5	5	5	5	3	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	0	0	0	0	0	112
30	5	5	5	2	4	4	4	4	4	1	5	4	1	3	5	1	5	4	3	4	2	4	0	4	5	3	3	5	2	1	3	4	109
31	5	4	5	3	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	128
32	5	5	3	1	4	5	5	5	3	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	2	1	1	5	5	5	5	1	1	5	5	128
33	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	4	4	4	146
34	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	2	1	5	5	114
35	5	4	5	2	5	4	5	5	5	4	3	4	3	4	4	3	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	2	2	4	4	128



No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
36	5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	127	
37	5	4	5	1	5	3	5	5	5	5	3	5	3	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	2	3	5	5	136	
38	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	123	
39	4	0	4	0	1	4	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	2	3	3	3	1	5	5	4	5	2	3	3	2	95	
40	4	3	3	5	4	2	4	5	1	4	1	3	3	4	4	3	5	0	4	2	4	3	5	1	4	3	2	5	2	4	4	1	102	
41	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	1	5	4	4	4	5	5	5	4	138	
42	5	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	115	
43	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	152	
44	4	4	3	4	5	4	3	4	4	5	3	4	2	2	5	3	4	4	2	3	4	4	5	3	5	4	3	5	2	2	3	5	117	
45	5	4	5	2	4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	1	5	5	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	3	2	4	5	130	
46	4	4	4	3	4	5	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	3	2	5	4	0	1	2	3	4	5	2	2	3	2	102	
47	3	5	4	2	5	2	2	5	3	5	2	5	3	3	5	4	5	5	4	1	3	1	5	5	4	3	3	5	1	2	3	5	113	
48	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	1	3	3	4	4	3	0	4	2	3	4	3	4	3	2	4	2	4	1	3	1	2	95	
49	5	5	5	2	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	2	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	2	2	4	4	131	
50	4	3	2	2	4	2	3	4	4	3	5	3	3	2	4	2	2	5	3	5	5	3	4	2	5	3	3	3	4	3	5	4	109	
51	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	1	5	5	152	
52	5	4	5	2	4	4	5	5	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	125	
53	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	1	5	4	4	4	5	5	5	4	138	
54	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	107	
55	5	5	5	1	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	1	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	142	
56	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	119	
57	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	2	4	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	4	5	4	2	4	97	
58	5	4	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	2	2	3	3	2	4	3	108	
59	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	4	105	
60	5	4	5	1	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	3	5	5	141	
61	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	84	
62	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	0	0	0	0	0	101	
63	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	5	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	108	
64	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	2	4	3	102	
65	5	4	4	2	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	106
66	5	4	5	2	5	4	5	4	4	5	1	5	1	4	1	1	5	5	1	5	1	3	3	4	3	5	3	4	1	1	5	1	106	
67	3	3	4	3	3	4	4	4	4	5	3	4	2	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	2	5	4	4	114	
68	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	3	5	4	4	5	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	1	4	4	117	
69	4	4	4	2	4	4	4	4	4	5	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	117	
70	4	4	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	103	
71	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	2	4	2	4	3	3	3	3	3	0	0	3	2	2	2	3	3	4	2	2	3	1	83	
72	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	4	3	111	

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
73	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	124	
74	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	3	106
75	5	4	3	1	4	4	5	4	2	4	2	4	1	5	4	1	4	5	5	4	5	2	5	0	2	1	5	1	4	4	2	4	106	
76	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	2	3	4	3	109	
77	5	4	5	2	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	2	5	4	3	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	2	1	4	5	133
78	4	4	4	2	5	4	4	3	4	5	2	5	1	5	4	3	5	5	4	5	3	4	4	5	4	5	4	5	5	3	1	5	5	126
79	4	4	3	3	3	4	3	3	3	5	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	100	
80	5	5	5	2	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	136	
81	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	136	
82	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	120	
83	4	5	4	4	4	5	4	4	3	0	3	4	4	5	4	1	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	2	3	4	5	127
84	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	3	106
85	5	4	4	2	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	2	4	2	2	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	119
86	5	5	5	2	4	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	4	3	5	5	3	3	4	4	5	2	3	3	3	5	3	131	
87	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	0	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	104
88	5	5	5	1	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	5	3	3	121
89	3	4	4	1	5	5	5	5	5	4	2	5	1	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	4	5	1	1	3	3	126
90	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	3	106	
91	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	122
92	5	5	4	2	3	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	3	3	5	5	4	4	5	3	2	5	4	137	
93	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	4	4	5	3	5	5	147
94	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	4	3	4	4	5	5	3	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	133
95	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	123
96	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	1	1	4	4	116	
97	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	125
98	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	102
99	4	4	4	2	4	4	4	4	5	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	5	4	119
100	5	4	4	2	4	4	4	4	4	5	2	5	1	5	4	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	2	3	4	4	123	
101	5	5	5	3	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	131	
102	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	5	3	4	4	5	134	
103	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	131
104	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	132
105	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	4	5	4	4	5	3	5	5	147	
106	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	121
107	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	118
108	5	5	5	2	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	4	2	3	4	4	5	3	4	5	5	133	
109	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	116

No	Nomor Butir Pertanyaan																																Skor Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
110	4	4	4	2	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	2	3	5	5	133	
111	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	2	4	2	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	111	
112	5	4	4	2	4	4	4	4	5	4	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	5	4	121
113	4	4	4	2	5	4	5	4	4	5	1	4	2	5	4	2	4	4	5	5	3	5	4	4	5	3	5	3	2	1	4	3	119	
114	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	1	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	109	
115	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	2	3	4	114
116	3	4	4	0	3	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5	3	3	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	3	0	4	4	118	
117	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	1	3	4	4	121
118	5	5	5	3	4	5	4	4	5	5	2	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	131
119	5	4	5	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	3	3	5	5	143	
120	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	124	
121	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	1	3	5	4	5	1	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	1	5	5	5	137	
122	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	2	2	4	4	140	
123	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	2	3	4	4	122	
124	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	116	
125	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	116	
126	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	2	2	4	4	140	
127	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	106	
128	3	4	3	2	3	3	4	4	4	4	1	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	5	4	4	3	2	5	5	113	
129	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	114	
130	4	5	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	2	5	5	4	4	4	4	3	4	5	4	135	
131	4	5	4	2	5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	5	126	
132	5	5	5	1	5	5	5	5	5	4	0	5	0	5	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	5	0	0	4	1	0	0	0	100	
133	4	4	4	2	3	5	4	4	4	3	1	3	4	4	4	4	0	4	3	4	4	5	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	113	
134	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	1	5	5	115	
135	5	4	4	2	4	4	4	4	5	5	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5	5	3	4	4	4	5	5	4	3	3	5	4	130	

Keterangan:

■ = Pertanyaan *unfavourable*

## Lampiran 5 Uji Validitas dan Realiabilitas

### Hasil Validitas *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

#### Correlations

		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18	Item 19	Item 20	Item 21	Item 22	Item 23	Item 24	Item 25	Item 26	Item 27	Item 28	Item 29	Item 30	Item 31	Item 32	Total
Item 1	Pearson	1	0.212	.521	.365	0.219	.436	.378	.333	.497	0.177	.420	.271	0.048	0.195	0.179	0.175	-0.003	.306	.321	0.207	.262	.279	0.228	.300	0.149	.282	0.023	.265	0.064	.338	.291	0.015	.507
	Sig. (2-tailed)		0.099	0.000	0.004	0.087	0.000	0.002	0.008	0.000	0.168	0.001	0.033	0.713	0.129	0.164	0.173	0.983	0.015	0.011	0.106	0.040	0.028	0.075	0.018	0.248	0.026	0.860	0.037	0.619	0.007	0.022	0.908	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 2	Pearson	0.212	1	0.235	-0.026	-0.008	-0.057	0.202	0.206	0.093	-0.046	0.190	.334	.395	0.121	0.161	.353	0.051	0.078	0.112	0.062	-0.036	0.063	.444	.420	.413	.369	0.140	0.019	.270	-0.068	0.047	.587	.436
	Sig. (2-tailed)	0.099		0.065	0.843	0.950	0.660	0.115	0.108	0.470	0.721	0.138	0.008	0.001	0.351	0.210	0.005	0.694	0.548	0.386	0.632	0.783	0.628	0.000	0.001	0.001	0.003	0.279	0.885	0.034	0.600	0.716	0.000	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 3	Pearson	.521	0.235	1	.591	.345	0.206	.348	.311	.549	.296	.466	.482	0.224	.412	.317	0.168	0.020	0.225	0.212	0.204	0.170	0.152	.364	.310	0.171	.251	0.005	.383	.272	0.081	0.173	0.115	.565
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.065		0.000	0.006	0.108	0.006	0.014	0.000	0.019	0.000	0.000	0.080	0.001	0.012	0.191	0.879	0.078	0.099	0.112	0.186	0.238	0.004	0.014	0.183	0.049	0.966	0.002	0.033	0.531	0.179	0.372	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 4	Pearson	.365	-0.026	.591	1	.369	.357	0.187	0.076	.431	.167	.327	0.206	0.002	.327	0.111	0.081	-0.092	0.246	.254	0.117	0.206	0.250	0.150	0.209	0.123	0.019	-0.035	.358	0.212	0.155	.254	-0.048	.365
	Sig. (2-tailed)	0.004	0.843	0.000		0.003	0.004	0.147	0.556	0.000	0.194	0.009	0.109	0.989	0.009	0.391	0.530	0.479	0.054	0.047	0.366	0.107	0.050	0.244	0.103	0.343	0.885	0.788	0.004	0.098	0.228	0.047	0.710	0.002
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 5	Pearson	0.219	-0.008	.345	.369	1	.527	.360	.403	.097	.446	.381	.352	0.120	.560	.449	0.139	.316	.314	.657	0.073	.252	.333	.292	.283	0.172	0.246	0.182	.613	0.106	0.408	.477	0.052	.628
	Sig. (2-tailed)	0.087	0.950	0.006	0.003		0.000	0.004	0.001	0.451	0.000	0.002	0.005	0.353	0.000	0.281	0.012	0.013	0.000	0.575	0.048	0.008	0.021	0.026	0.180	0.054	0.158	0.000	0.414	0.001	0.000	0.688	0.000	
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 6	Pearson	.436	-0.057	0.206	.357	.527	1	.343	.454	.196	.342	.360	.268	-0.070	.360	.303	0.190	0.014	.477	.554	.228	.385	.258	.067	.359	.302	0.161	0.067	.356	0.043	.555	.546	-0.076	.554
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.860	0.108	0.004	0.000		0.006	0.000	0.126	0.007	0.004	0.035	0.588	0.000	0.017	0.139	0.915	0.000	0.000	0.074	0.002	0.043	0.003	0.004	0.017	0.211	0.603	0.005	0.000	0.557	0.000	0.557	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 7	Pearson	.378	0.202	.348	.187	.360	.343	1	.347	.245	.128	.444	.249	0.022	.287	0.112	0.153	.288	.281	.437	.238	.380	.396	.238	.323	.356	.285	.222	.270	.160	.274	.342	.260	.575
	Sig. (2-tailed)	0.002	0.115	0.006	0.147	0.004	0.006		0.006	0.055	0.328	0.000	0.051	0.865	0.024	0.385	0.234	0.023	0.027	0.000	0.063	0.002	0.001	0.063	0.010	0.004	0.037	0.083	0.034	0.213	0.031	0.007	0.041	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 8	Pearson	.333	0.206	.311	0.076	.403	.454	.347	1	.424	0.202	.384	.505	-0.005	.278	.276	.330	0.079	.485	.614	.249	.334	.355	0.212	.297	0.203	.281	0.154	.309	.358	.370	.339	0.067	.604
	Sig. (2-tailed)	0.008	0.108	0.014	0.556	0.001	0.000	0.006		0.001	0.115	0.002	0.000	0.967	0.029	0.030	0.009	0.542	0.000	0.001	0.051	0.008	0.005	0.098	0.019	0.113	0.027	0.232	0.014	0.004	0.003	0.007	0.605	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 9	Pearson	.497	0.093	.549	.431	.097	0.196	0.245	.424	1	0.216	0.167	.352	0.045	0.033	0.002	0.104	-0.090	.290	.227	0.069	0.178	0.208	0.153	0.195	0.007	0.161	-0.010	0.189	0.186	.221	.250	0.041	.380
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.470	0.000	0.000	0.451	0.126	0.055	0.001		0.092	0.195	0.005	0.728	0.799	0.987	0.422	0.487	0.022	0.076	.591	.167	0.104	0.236	0.129	0.956	0.211	0.937	0.140	0.149	0.084	0.050	0.752	0.002
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 10	Pearson	0.177	-0.046	.296	.167	.446	.342	0.126	0.202	0.216	1	0.221	0.235	.171	.415	.213	0.012	-0.032	0.192	0.236	-0.118	0.161	0.125	0.128	0.229	0.187	0.245	.163	.247	0.019	.288	.264	0.118	.420
	Sig. (2-tailed)	0.168	0.721	0.019	0.194	0.000	0.007	0.328	0.115	0.092		0.085	0.066	0.183	0.001	0.096	0.099	0.804	0.135	0.065	0.362	0.212	0.332	0.320	0.073	0.147	0.055	0.204	0.053	0.886	0.023	0.038	0.362	0.001
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 11	Pearson	.420	0.190	.466	.327	.381	.360	.444	.384	.167	.221	1	.294	0.108	.478	.449	0.203	0.075	.542	.454	.107	0.250	.357	.357	.507	.355	.491	0.233	.257	.296	.278	.357	.291	.681
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.138	0.000	0.009	0.002	0.004	0.000	0.002	0.195	0.085		0.020	0.403	0.000	0.000	0.113	0.561	0.000	0.000	0.410	0.050	0.004	0.004	0.000	0.005	0.000	0.068	0.044	0.020	0.029	0.004	0.022	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 12	Pearson	.271	.334	.482	.206	.352	.268	.249	.505	.352	0.235	.294	1	0.207	0.243	.310	0.200	0.140	0.192	.287	.060	0.209	0.122	.356	.351	.257	.399	0.079	.309	.268	0.216	.222	.276	.563
	Sig. (2-tailed)	0.033	0.008	0.000	0.109	0.005	0.035	0.001	0.000	0.005	0.066	0.020		0.106	0.057	0.014	0.118	0.276	0.135	0.204	0.644	0.103	0.344	0.005	0.005	0.044	0.001	0.541	0.015	0.038	0.001	0.084	0.030	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 13	Pearson	0.048	.395	.224	0.002	0.120	-0.070	0.022	-0.005	0.045	0.171	0.108	0.207	1	0.154	0.149	.422	.298	0.094	0.003	-0.094	-0.116	0.011	.311	.291	.270	0.191	-0.128	0.034	0.057	-0.158	-0.154	.363	.314
	Sig. (2-tailed)	0.713	0.001	0.080	0.989	0.353	0.588	0.865	0.967	0.728	0.183	0.403	0.106		0.233	0.247	0.272	0.019	0.469	0.983	0.467	0.370	0.934	0.014	0.022	0.034	0.137	0.321	0.795	0.658	0.220	0.233	0.004	0.013
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
Item 14	Pearson	0.195	0.121	.412	.327	.560	.360	.287	.278	0.033	.415	.478	0.243	.154	1	.575	0.203	.411	.367	.346														



Correlations																																		
		Item_1	Item_2	Item_3	Item_4	Item_5	Item_6	Item_7	Item_8	Item_9	Item_10	Item_11	Item_12	Item_13	Item_14	Item_15	Item_16	Item_17	Item_18	Item_19	Item_20	Item_21	Item_22	Item_23	Item_24	Item_25	Item_26	Item_27	Item_28	Item_29	Item_30	Item_31	Item_32	Total
Item 18	Sig. (2-tailed)	0.983	0.694	0.879	0.479	0.012	0.915	0.023	0.542	0.487	0.804	0.561	0.276	0.019	0.275	0.010	0.235		0.896	0.633	0.363	0.486	0.318	0.007	0.410	0.133	0.287	0.149	0.096	0.488	0.455	0.907	0.188	0.014
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	-.306*	0.078	0.225	0.246	.314*	.477**	.281*	.485**	.290*	0.192	.542**	.192	0.094	.367**	.350**	.380**	-.017	1	.512**	.288*	.315*	0.150	0.200	0.250	0.105	.330**	.267*	.381**	.283*	.373**	.438**	0.172	.604**
Item 19	Sig. (2-tailed)	0.015	0.548	0.078	0.054	0.013	0.000	0.027	0.000	0.022	0.135	0.000	0.135	0.469	0.003	0.005	0.002	0.896		0.000	0.023	0.013	0.244	0.118	0.050	0.415	0.009	0.036	0.002	0.026	0.003	0.000	0.182	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	.321*	0.112	0.212	.254*	.657**	.554**	.437**	.614**	.227	0.236	.454**	.287*	0.003	.346**	.231	0.126	0.062	.512**	1	.207*	.321**	.587**	0.190	.280*	.145	0.180	.092	.518**	0.129	.520**	.445**	0.088	.001
Item 20	Sig. (2-tailed)	0.011	0.386	0.099	0.047	0.000	0.000	0.000	0.000	0.076	0.065	0.000	0.024	0.983	0.006	0.071	0.328	0.633	0.000		0.106	0.011	0.000	0.138	0.028	0.260	0.162	0.478	0.000	0.317	0.000	0.000	0.497	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	0.207	0.062	0.204	0.117	0.073	0.228	0.238	0.249	0.069	-.118	0.107	0.060	-.094	.272*	.220	0.032	0.117	.288*	0.207	1	.273*	0.108	.047	-.044	-.032	-.049	0.096	0.135	.352**	0.178	0.234	-.070	.277*
Item 21	Sig. (2-tailed)	0.106	0.632	0.112	0.366	0.575	0.074	0.063	0.051	0.591	0.362	0.410	0.644	0.467	0.033	0.086	0.804	0.363	0.023	0.106		0.032	0.405	0.716	0.737	0.803	0.707	0.459	0.296	0.005	0.167	0.067	0.589	0.030
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	.262*	-.036	0.170	0.206	.252*	.385**	.380**	.334**	.178	0.161	0.250	0.209	-.116	.151	0.160	.077	0.090	.315*	.321**	.273*	1	.383*	0.084	0.132	0.142	.338**	.269*	.375**	.345**	.350**	.318*	-.067	.442**
Item 22	Sig. (2-tailed)	0.040	0.783	0.186	0.107	0.048	0.002	0.002	0.008	0.167	0.212	0.050	0.103	0.370	0.241	0.214	0.553	0.486	0.013	0.011	0.032		0.002	0.516	0.306	0.270	0.007	0.035	0.003	0.006	0.005	0.012	0.605	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	.279*	0.063	0.152	0.250	.333**	.258*	.396**	.355**	.208	0.125	.357**	.122	0.011	0.220	0.051	0.071	0.129	0.150	.587**	0.108	.383**	1	0.091	0.246	0.216	0.151	0.074	.352**	0.021	.479**	0.247	-.054	.426**
Item 23	Sig. (2-tailed)	0.028	0.628	0.238	0.050	0.008	0.043	0.001	0.005	0.104	0.332	0.004	0.344	0.934	0.086	0.693	0.583	0.318	0.244	0.000	0.405	0.002		0.484	0.054	0.092	0.241	0.567	0.005	0.874	0.000	0.053	0.675	0.011
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	0.228	.444**	.364**	0.150	.292*	0.067	0.238	0.212	0.153	0.128	.357**	.356**	.311*	.357**	0.239	.346**	.342**	0.200	0.190	0.047	0.084	0.091	1	.639**	.585**	.626**	0.182	.411**	.328**	-.052	0.132	.599**	.632**
Item 24	Sig. (2-tailed)	0.075	0.000	0.004	0.244	0.021	0.603	0.063	0.098	0.236	0.320	0.004	0.005	0.014	0.004	0.061	0.006	0.007	0.118	0.138	0.716	0.516	0.484		0.000	0.000	0.000	0.156	0.001	0.009	0.687	0.308	0.000	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	-.300*	.420**	-.310*	0.209	.283*	.359**	.323**	.297*	0.195	0.229	.507**	.351**	.291*	.288*	0.152	0.227	0.107	0.250	.280*	-.044	0.132	0.246	.639**	1	.863**	.597**	0.095	0.242	.443**	0.234	.307*	.540**	.689**
Item 25	Sig. (2-tailed)	0.018	0.001	0.014	0.103	0.026	0.004	0.010	0.019	0.129	0.073	0.000	0.005	0.022	0.023	0.237	0.076	0.410	0.050	0.028	0.737	0.306	0.054	0.000		0.000	0.000	0.462	0.058	0.000	0.067	0.015	0.000	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	0.149	.413**	0.171	0.123	0.172	.302*	.356**	0.203	0.007	0.187	.355**	.257*	.270*	0.210	0.074	.311*	.193	0.105	0.145	-.032	0.142	0.216	.585**	.863**	1	.458**	0.042	0.192	.383**	0.108	0.149	.555**	.574**
Item 26	Sig. (2-tailed)	0.248	0.001	0.183	0.343	0.180	0.017	0.004	0.113	0.956	0.147	0.005	0.044	0.034	0.101	0.569	0.014	0.133	0.415	0.260	0.803	0.270	0.092	0.000	0.000		0.000	0.748	0.135	0.002	0.405	0.249	0.000	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	.282*	.369**	.251*	0.019	0.246	0.161	.265*	.281*	0.161	0.245	.491**	.399**	0.191	0.249	.287*	.296*	0.137	.330*	0.180	-.049	.338**	.151	.626*	.597**	.458**	1	0.208	.262	.355*	.173*	.274*	.509**	.631**
Item 27	Sig. (2-tailed)	0.026	0.003	0.049	0.885	0.054	0.211	0.037	0.027	0.211	0.055	0.000	0.001	0.137	0.051	0.024	0.019	0.287	0.009	0.162	0.707	0.007	0.021	0.000		0.105	0.040	0.005	0.178	0.031	0.000	0.000	0.000	
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	0.023	0.140	0.005	-.035	0.182	0.067	0.222	0.154	-.010	0.163	0.233	0.079	-.128	0.116	0.205	0.152	0.186	.267*	.092	0.096	.269*	0.074	0.182	0.095	0.042	0.208	1	0.068	0.040	0.172	.283*	0.056	.295*
Item 28	Sig. (2-tailed)	0.860	0.279	0.966	0.788	0.158	0.603	0.083	0.232	0.937	0.204	0.068	0.541	0.321	0.369	0.110	0.238	0.149	0.036	0.478	0.459	0.035	0.567	0.156	0.462	0.748	0.105		0.598	0.755	0.182	0.026	0.666	0.020
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	.265*	0.019	.383**	.358**	.613**	.356**	.270*	.309*	0.189	.247*	.257*	.309*	0.034	.499**	.259*	0.188	0.213	.381**	.518*	0.135	.375**	.352**	.411**	0.242	0.192	.262*	0.068	1	0.096	.371**	.350**	0.035	.556**
Item 29	Sig. (2-tailed)	0.037	0.885	0.002	0.004	0.000	0.005	0.034	0.014	0.140	0.053	0.044	0.015	0.795	0.000	0.042	0.144	0.098	0.002	0.000	0.296	0.003	0.005	0.001	0.058	0.135	0.040	0.598		0.457	0.003	0.005	0.786	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	0.064	.270*	.272*	0.212	0.106	0.043	0.160	.358**	0.186	0.019	.296*	.268*	0.057	0.224	0.050	0.028	-.090	.283*	.019	.352**	.345**	.021	.328*	.443**	.383**	.355**	0.040	0.096	1	0.135	0.174	.317*	.435**
Item 30	Sig. (2-tailed)	0.619	0.034	0.033	0.098	0.414	0.738	0.213	0.004	0.149	0.886	0.020	0.035	0.658	0.080	0.699	0.830	0.488	0.026	0.317	0.005	0.006	0.874	0.009	0.000	0.002	0.005	0.755	0.457		0.296	0.177	0.012	0.000
	N	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62	62
	Pearson Correlation	.338*	-.068	0.081	0.155	.408**	.555**	.274*	.370**	.221	.288*	.278*	0.216	-.0158	0.208	0.193	0.107	0.097	.373**	.520**	0.178	.350**	.479**	-.052	0.234	0.108	0.173	0.172	.371**	0.135	1	.670**	-.010	.475**
Item 31	Sig. (2-tailed)	0.007	0.600	0.531	0.228	0.001	0.000	0.031	0.003	0.084	0.023	0.029	0.091	0.220	0.104	0.132	0.406	0.455	0.003	0.000	0.167	0.000	0.687	0.067	0.405	0.178	0.162	0.003	0.296		0.0			

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Hasil Reliabilitas *Pre-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.895	32

### Hasil Reliabilitas *Post-Test* Minat Belajar Akidah Akhlak dengan Monopoli Game “*Learn and Do*”

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.904	32

## Lampiran 6 Uji Asumsi

### Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	.073	135	.072	.987	135	.231
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game "Learn and Do"	.058	135	.200 <sup>*</sup>	.992	135	.629

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game "Learn and Do" * Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	Between Groups	(Combined)	11664.017	44	265.091	1.751	.013
		Linearity	5311.355	1	5311.355	35.093	.000
		Deviation from Linearity	6352.662	43	147.736	.976	.524
	Within Groups		13621.731	90	151.353		
Total		25285.748	134				

### Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2.915	1	268	.089
	Based on Median	2.980	1	268	.085
	Based on Median and with adjusted df	2.980	1	263.642	.085
	Based on trimmed mean	2.973	1	268	.086

## Lampiran 7 Uji Hipotesis

### Hasil Pengujian Rata-rata Nilai Minat Sama atau Berbeda

#### ANOVA

Hasil

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1979.115	1	1979.115	12.093	.001
Within Groups	43859.481	268	163.655		
Total	45838.596	269			

### Hasil Pengujian Rata-rata Nilai Minat Belajar *Pre-Test*

#### Descriptives

Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelas A	27	121.19	9.140	1.759	117.57	124.80	98	137
Kelas B	27	109.89	15.448	2.973	103.78	116.00	83	147
Kelas C	26	117.08	10.063	1.974	113.01	121.14	96	133
Kelas D	28	116.82	9.507	1.797	113.14	120.51	95	132
Kelas E	27	112.48	10.994	2.116	108.13	116.83	87	132
Total	135	115.49	11.773	1.013	113.48	117.49	83	147

### Hasil Pengujian Rata-rata Nilai Minat Belajar *Post-Test*

#### Descriptives

Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game "Learn and Do"

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Kelas A	27	124.37	11.105	2.137	119.98	128.76	103	145
Kelas B	27	121.74	15.883	3.057	115.46	128.02	95	152
Kelas C	26	111.69	15.139	2.969	105.58	117.81	83	142
Kelas D	28	124.64	11.496	2.173	120.19	129.10	102	147
Kelas E	27	121.59	11.212	2.158	117.16	126.03	100	143
Total	135	120.90	13.737	1.182	118.57	123.24	83	152



## Hasil Pengaruh Minat Belajar Akidah Akhlak

### Descriptives

Hasil

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Mini mum	Maxi mum
					Lower Bound	Upper Bound		
Hasil Pre Test Minat Belajar Akidah Akhlak	135	115.49	11.773	1.013	113.48	117.49	83	147
Hasil Post Test Minat Belajar Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game "Learn and Do"	135	120.90	13.737	1.182	118.57	123.24	83	152
Total	270	118.20	13.054	.794	116.63	119.76	83	152

## Lampiran 8 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN  
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI (MTsN) 2 SLEMAN**

Alamat : Jl. Magelang Km.17 Ngosit Margorejo Tempel Sleman D.I. Yogyakarta  
Nomor Telp 0274868775 Kode Pos 55552  
Email : mtsn\_tempel@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**  
NOMOR: B-144 / Mts.12.01/TL.00/04/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Hj. Titik Susilawati, M.Pd  
NIP : 196611061992032003  
Pangkat/ Golongan : Pembina / IV.a  
Jabatan : Kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Sleman  
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:  
Nama : ISTIQOMAH  
NIM : 19422055  
Prodi / Jurusan : S1 Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Agama Islam , Univeritas Islam Indonesia Yogyakarta

Telah melaksanakan tugas Riset/ Penelitian dengan judul **"Implementasi Pengaruh Monopoli Game " Learn and Do " Dalam meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTsN 2 Sleman "**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Sleman , 15 April 2023  
Kepala Madrasah,

Dra. Hj. Titik Susilawati, M.Pd.  
NIP. 196611061992032003

## Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian

### *Try Out* di MTs N 7 Sleman



Proses Pemberian Perlakuan Pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan Monopoli Game “*Learn and Do*” di MTs N 2 Sleman







Proses Pengisian Kuesioner di MTs N 2 Sleman



Penyerahan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Monopoli *Game* “*Learn and Do*” kepada Guru Akidah Akhlak MTs N 2 Sleman

