

**PENGARUH PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
OPERASI BILANGAN BULAT DI MAAHAD TAHFIZ
BAITUL EHSAN ALKHAIRI GOMBAK MALAYSIA**



SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)
dalam Bidang Pendidikan Matematika*

Oleh

TONDI HARAHAHAP

NIM. 21 202 0018

PROGRAM STUDI TADRIS / PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENGARUH PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
OPERASI BILANGAN BULAT DI MAAHAD TAHFIZ
BAITUL EHSAN ALKHAIRI GOMBAK MALAYSIA**



SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd)
dalam Bidang Pendidikan Matematika*

Oleh

TONDI HARAHAP
NIM. 21 202 0018

PEMBIMBING I

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

PEMBIMBING II

Lili Nur Indah Sari, M.Pd.
NIP. 19890319 202321 2 032

PROGRAM STUDI TADRIS / PENDIDIKAN MATEMATIKA

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
A.n. Tondi Harahap

Padangsidempuan, Februari 2025

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Tondi Harahap yang berjudul Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Operasi Bilangan Bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Matematika pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006



Lili Nur Indah Sari, M.Pd.
NIP. 19890319 202321 2 032

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TONDI HARAHAHAP
NIM : 21 202 00018
Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Operasi Bilangan Bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa IAIN Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Februari 2025
Saya yang Menyatakan,



TONDI HARAHAHAP
NIM. 21 202 00018

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TONDI HARAHAAP
NIM : 20 202 00018
Program Studi : Tadris/Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

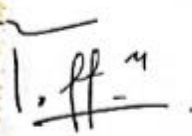
Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Operasi Bilangan Bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia." Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : Februari 2025

Saya yang Menyatakan,




TONDI HARAHAAP
NIM. 21 202 00018



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : TONDI HARAHAAP
NIM : 21 202 00018
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Operasi Bilangan Bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia.

Ketua

Dr. Almira Amir, M.Si.
NIP. 19730902 200801 2 006

Sekretaris

Lili Nur Indah Dari, M.Pd.
NIP. 19890319 202321 2 032

Anggota

Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, M.Pd.
NIP. 19800413 200604 1 002

Dr. Anita Adinda, M.Pd.
NIP. 19851025 201503 2 003

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidimpuan
Tanggal : 20 Februari 2025
Pukul : 08.00 WIB s.d Selesai
Hasil/ Nilai : Lulus / 89,25 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,84
Predikat : Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,56Ihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Operasi Bilangan Bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia

NAMA : Tondi Harahap

NIM : 21 202 00018

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, Februari 2025



Dekan,
Dr. Lela Hilda, M.Si.
NIP. 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : TONDI HARAHAAP
NIM : 2120200018
Fakultas / Program Studi : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/
Tadris Matematika
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap
Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi
Operasi Bilangan Bulat di Maahad Tahfiz
Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik dalam pelajaran matematika, khususnya pada materi operasi bilangan bulat sehingga menjadi topik pembahasan pada penelitian ini. Tidak adanya pembelajaran matematika di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia menyebabkan kurangnya penguasaan matematis yang berdampak kurangnya minat belajar peserta didik. Pendidik perlu menerapkan permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli pada materi operasi nilangan bulat terhadap minat peserta didik di maahad tahfiz baitul ehsan alkhairi Gombak Malaysia. Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Non Equivalent Control Pretest Posttest Design*. Populasi terdiri dari 2 kelas dengan jumlah 28 pesert didik, sedangkan sampel penelian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol sebanyak 14 peserta didik dan kelas eksperimen sebanyak 14 peserta didik. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah Kuesianer atau angket minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang diajarkan dengan permainan monopoli mendapat peningkatan minat belajar lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak diajarkan permainan monopoli. Uji hipotesis dilakukan menggunakan *Uji Indevendent Sample T-Test*, hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,944 > 2,056$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ dengan drajat kebebasan $(df) = (14 + 14) - 2 = 26$. Dari hasil tersebut terbukti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh signifikan permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat terhadap minat peserta didik di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi.

Kata Kunci : Operasi Bilangan Bulat, Permainan Monopoli, Minat Belajar

ABSTRACT

Name : TONDI HARAHAAP
Reg. Number : 2120200018
Thesis Title : *The Effect of Monopoly Game on Students' Learning Interest in the Material Operation of Integers at Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia*

This research is based on the lack of interest in learning students in mathematics lessons, especially in integer operation material, so that it becomes a topic of discussion in this study. The absence of mathematics learning at Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia causes a lack of mathematical mastery which has an impact on the lack of interest in learning students. Educators need to implement monopoly games to increase students' interest in learning. The purpose of this study is to determine the influence of monopoly games on the material of the round nylon operation on the interest of students in maahad tahfiz baitul ehsan alkhairi Gombak Malaysia. The approach taken in this study is quantitative with a quasi-experimental method. The experimental design used is Non Equivalent Control Pretest Posttest Design. The population consisted of 2 classes with a total of 28 students, while the research sample consisted of two classes, namely a control class of 14 students and an experimental class of 14 students. The instrument used in this study is a questionnaire or learning interest questionnaire. The results showed that students who were taught with monopoly games had a higher increase in interest in learning compared to students who were not taught monopoly games. The hypothesis test was carried out using the Independent Sample T-Test, the results obtained showed that the value or $4.944 > 2.056$ with a significant level of $0.000 < 0.05$ with the degree of freedom $(df) = (14 + 14) - 2 = 26$. From these results, it is proven that it was rejected and accepted. Therefore, there is a significant influence of monopoly games on integer operation materials on the interest of students in Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi.

Keywords : *Integer Operations, Monopoly Games, Interest in Learning*

ملخص البحث

الاسم :توندي حرحاب

رقم التسجيل : ٢١٢٠٢٠٠٠١٨

عنوان البحث :تأثير لعبة المونوبولي على اهتمام الطلاب بتعلم مادة الأعداد الدائرية العملية في مدرسة ماهاد تحفيظ بيت الإحسان الخيري غومباك ماليزيا

إن الدافع وراء هذه الدراسة هو قلة اهتمام الطلاب بتعلم الرياضيات وخاصة في مادة العمليات الصحيحة بحيث تصبح موضوع النقاش في هذه الدراسة. يتسبب غياب تعلم الرياضيات في مدرسة ماهاد تحفيظ بيت الإحسان الخيري غومباك ماليزيا في عدم إتقان الرياضيات مما يؤثر على عدم اهتمام الطلاب بالتعلم. يحتاج المعلمون إلى تطبيق لعبة الاحتكار لزيادة اهتمام الطلاب بالتعلم. كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير لعبة المونوبولي على مادة العمليات الصحيحة على اهتمام الطلاب بمادة الرياضيات في ماهاد تحفيظ بيت الإحسان الخيري غومباك ماليزيا. والمنهج المتبع في هذا البحث هو المنهج الكمي بالطريقة شبه التجريبية. أما التصميم التجريبي المستخدم فهو تصميم غير متكافئ للتحكم قبل الاختبار وبعده. يتكون مجتمع الدراسة من ٢٨ فصول دراسية بإجمالي ٢٨ طالباً، بينما تتكون عينة هذا البحث من فصلين دراسيين، وهما الفصل المضابط المكون من ١٤ طالباً والفصل التجريبي المكون من ١٤ طالباً. أما الأداة المستخدمة في هذه الدراسة فهي عبارة عن استبيان أو استبيان للفائدة التعليمية. أظهرت النتائج أن الطلاب الذين تم تدريسهم باللعاب المونوبولي حصلوا على زيادة في الاهتمام بالتعلم مقارنة بالطلاب الذين لم يتم تدريسهم ألعاب المونوبولي. تم إجراء اختبار الفرضية باستخدام اختبار العينة المستقلة الجزئي، أظهرت النتائج التي تم الحصول عليها أن $4,944 > 2,056$ بمستوى معنوي $0,000 < 0,05$ مع درجات الحرية $(14+14) = 28$. من هذه النتائج ثبت أنها مقبولة. وعليه فإن هناك تأثيراً معنوياً للعبة الاحتكار على مادة العمليات الصحيحة على اهتمام الطلاب في مادة معاهد تحفيظ القرآن الكريم.

الكلمات المفتاحية عمليات الأعداد الصحيحة، لعبة الاحتكار، الفائدة التعليمية

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang memberi segala nikmat dan pertolongan kepada makhluk-Nya. dengan segala karunia dan nikmat yang diberikan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Minat Peserta Didik pada Materi Operasi Bilangan Bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia”**. Shalawat dan salam kepada Baginda mulia Rasulullah SAW yang senantiasa menjadi inspirasi dan teladan terbaik umat manusia, yang insyaallah dengan bershalawat kepada beliau kita akan mendapat syafaat di hari akhir nanti.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata 1 (S1) Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Selainitu itu, skripsi ini dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.

Perjalanan panjang telah peneliti lalui dalam hal penulisan skripsi ini. Banyak cobaan hambatan yang dihadapi dalam penyusunan, namun berkat kehendak-Nya peneliti berhasil menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan kesadaran diri, pada kesempatan ini patutlah kiranya peneliti mengucapkan terimakasih kepada:.

1. Ibu Dr. Almira Amir, M.Si. selaku Pembimbing I Sekaligus penasehat akademik dan Plt. Kepala Program Studi Tadris Matematika dan kepada ibu Lili Nur Indah Sari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, memberikan bantuan dukungan moral, bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Seluruh Dosen Program Studi Tadris Matematika yang telah memberikan ilmu kepada mahasiswa.
5. Ibu Eva Monika, M.Si. selaku dosen yang telah memberikan ruang dan waktunya dalam memberikan ilmu terhadap perbaikan skripsi ini.
6. Ustadz Aizat bin Omar selaku Mudir Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak yang memberikan izin dan fasilitas kepada peneliti, ustadz marzuki bin hasan selaku tenaga pendidik dan jajaran tenaga pendidik lainnya yang memberikan arahan dan bimbingan keme peneliti ketika melakukan penelitian, serta peserta didik yang membersamai peneliti selama kurang lebih satu bulan. Peneliti berharap penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi sekolah serta perkembangan di dunia pendidikan.

7. Orang tua tercinta, Bapak Parulian Harahap dan Ibu Jusmianna Siregar yang senantiasa tulus memberikan doa, motivasi, kasih sayang, kesabaran, keikhlasan, pengorbanan dan perhatian yang tanpa ada putusnya ibaratkan sungai yang mengalir dengan jalurnya. Dukungan moral dan material yang diberikan dan memfasilitasi kehidupan ini sehingga peneliti termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini sebaik-baiknya. Kepada saudari saya, kakak-kakak saya dan adik-adik saya yang saya cintai dan sayangi, terimakasih atas pengorbadannya dan dukungannya.
8. Teruntuk sahabat tercinta saya Baginda, Daudy, Ramadhan, Raja dan Viery terimakasih atas uluran tangan dan telah menjadi sosok rela berkorban serta selalu membersamai peneliti dalam berbagai tantangan.
9. Penghargaan dan terimakasih saya ucapkan kepada sahabat saya Sawal yang menjadi sumber motivasi dalam melangkah.

Terimakasih peneliti juga hanturkan kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak peneliti sebutkan satu persatun.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, jika ada hati yang terbentur dan luka, jiwa yang merana karena adanya kesalah pada isi skripsi ini. Peneliti adalah manusia

biasa yang tidak luput dari kesalahan. Peneliti meminta maaf dan memohon ampun kepada Allah SWT. Akhir kata, sekian dan terimakasih.

Padangsidempuan, 30 Januari 2025
Peneliti

Tondi Harahap
NIM. 21 202 00018

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBARAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
ملخص البحث.....	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Defenisi Operasional Variabel.....	8
E. Perumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Kerangka Teori	11
1. Teori Belajar Matematika	11
2. Pembelajaran Matematika.....	12
3. Permainan dalam Pembelajaran Matematika.....	12
a. Pengertian Permainan.....	12
b. Hakikat Permainan	14
c. Jenis-jenis Permainan Matematika.....	15
4. Permainan Monopoli.....	15
a. Pengertian Permainan Monopoli	15
b. Komponen–komponen Permainan Monopoli	16
c. Langkah-langkah Pelaksanaan Permainan Monopoli	23
5. Minat Belajar.....	24

a. Pengertian Minat Belajar.....	24
b. Komponen Minat Belajar	25
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	28
d. Fungsi Minat Belajar	29
e. Upaya Meningkatkan Minat Belajar	30
f. Indikator Minat Belajar	31
6. Hubungan Permainan dengan Minat Belajar	34
7. Bilangan Bulat.....	35
a. Pengertian Bilangan Bulat.....	35
b. Pengelompokan Bilangan Bulat	35
c. Operasi Bilangan Bulat	36
B. Penelitian Terdahulu	39
C. Kerangka Pikir	45
D. Hipotesis	45
BAB III METODOLOGI.....	47
A. Waktu Dan Lokasi Penelitian	47
B. Jenis Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel.....	48
D. Teknik Pengumpulan Data	49
E. Uji Validitas dan Reliabelitas Instrumen	51
1. Uji Validitas	52
2. Uji Reliabelitas.....	53
F. Analisis Data.....	54
1. Uji Prasyarat.....	55
2. Uji Hipotesis	56
3. Statistik Deskriptif	57
a. Nilai rata-rata (mean)	58
b. Nilai tengah (median).....	58
c. Modus	59
d. Nilai Maksimum.....	59
e. Nilai Minimum	59
f. Standar Deviasi	60
G. Sistematika Pembahasan.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63

A. Deskripsi Data Penelitian	63
1. Deskripsi Gambaran Penggunaan Permainan Monopoli ...	63
2. Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Awal	67
3. Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Akhir	69
B. Analisis Data.....	71
1. Uji Prasyarat.....	72
a. Uji Normalitas	72
b. Uji Homogenitas	73
2. Uji <i>T</i>	74
C. Pembahasan Hasil Penelitian	77
D. Keterbatasan Penelitian	80
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	82
C. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 <i>Non Equivalent Control Pretest Posttest Design</i>	48
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Minat Belajar.....	51
Tabel 3.4 Skor <i>Skala Likert</i>	51
Tabel 3.5 Hasil Uji Valeditas Angket Minat Belajar	53
Tabel 3.6 Uji Reliabelitas.....	54
Tabel 4.1 Keterangan Angka Pada Diagram.....	64
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Awal Kelas Eksprimen .	67
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Awal Kelas Kontrol	68
Tabel 4.4 Distribusi Hasil Data Survei Awal.....	68
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Akhir Kelas Eksprimen .	70
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Akhir Kelas Kontrol.....	70
Tabel 4.7 Distribusi Data Hasil Data Survei Akhir	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pion	17
Gambar 2.2 Dadu	17
Gambar 2.3 Kartu Hak Milik	18
Gambar 2.4 Papan Permainan	18
Gambar 2.5 Uang Monopoli	18
Gambar 2.6 Rumah dan Hotel.....	19
Gambar 2.7 Kartu Kesempatan	19
Gambar 2.8 Garis Bilangan Bulat	35
Gambar 2.9 Bagan Kerangka Pikir	45
Gambar 4.1 Diagram Perolehan Skor Indikator Indikator	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Wawancara Dengan Tenaga Pendidik
Lampiran 2	Dokumentasi Wawancara
Lampiran 3	<i>Time Schedule</i> Penelitian
Lampiran 4	Data Peserta Didik
Lampiran 5	Angket Minat Belajar
Lampiran 6	Uji Validitas Angket
Lampiran 7	Uji Validitas Ahli
Lampiran 8	Uji Reliabelitas
Lampiran 9	Modul Ajar
Lampiran 10	Data Uji Coba Angket
Lampiran 11	Hasil Data Respon Peserta Didik Terhadap Permainan
Lampiran 12	Hasil Angket Minat Belajar
Lampiran 13	Deskripsi Data Penelitian Menggunakan Aplikasi SPSS
Lampiran 14	Uji Normalitas Data menggunakan aplikasi SPSS
Lampiran 15	Uji homogenitas data menggunakan aplikasi SPSS
Lampiran 16	Uji <i>Independent Samples T Test</i> menggunakan aplikasi
Lampiran 17	Dokumentasi penelitian
Lampiran 18	Tabel T

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu sumber ilmu pengetahuan yang sangat berpengaruh bagi kehidupan dan peradaban manusia. Pendidikan memberikan dampak bagi kehidupan sosial serta peningkatan ilmu pengetahuan. Dengan ilmu pengetahuan manusia mampu menjawab tantangan dan tuntutan permasalahan baik dalam bentuk nilai jasmani maupun nilai rohani dari setiap manusia. Pendidikan juga berperan dalam pembentukan perubahan berpikir yang tentunya berpengaruh pada perkembangan dan kemajuan Nusa dan Bangsa.

“Pendidikan dalam arti sederhana seringkali di artikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai – nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya”.¹ Dengan adanya peran pendidikan diharapkan mampu mendewasakan pemikiran – pemikiran generasi penerus bangsa baik secara kualitas dan kuantitas yang membawa terhadap kemajuan. Pendidikan adalah tahapan formal yang dilalui manusia dalam mempertajam dalam proses berpikir guna menguasai pengetahuan secara etis maupun moralitas.

¹ Aspi Nurjanah, Haris Maulana, dan Nurhayati Nurhayati, “Psikologi Pendidikan dan Manfaat Bagi Pembelajaran: Tinjauan Literatur”, dalam *Jurnal Cendekia Inovatif dan Berbudaya*”, Volume 1, No. 1, Juli 2023, hlm.41.

Menurut Dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke- 4 dan Undang – undang No. 20 tahun 2003 tercantum tujuan pendidikan nasional yang terdapat pada kalimat “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Demikian juga dengan tujuan pendidikan Negara Malaysia.

Tujuan pendidikan Malaysia adalah mengembangkan potensi atau kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu secara menyeluruh dan terpadu untuk mewujudkan manusia yang seimbang dan harmonis dari segi intelektual, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada tuhan.²

Tujuan pendidikan diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap perkembangan peradaban dan pembentukan watak yang bisa memberikan perubahan baik dalam aspek intelektual dan lingkungan agar menjadi manusia yang pada hakekatnya berlandaskan ketuhanan yang maha esa serta dapat bertanggung jawab terhadap segala perbuatannya. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diselenggarakanlah suatu bentuk pendidikan yang berstatus formal dimana pendidikan ini diselenggarakan secara sengaja, terarah dan berjenjang. Sekolah sebagai sarana pengembangan pendidikan yang formal memberikan berbagai jenis subjek pengetahuan yang disebut dengan mata pelajaran, salah satu mata pelajaran yang diajarkan ialah matematika.

Peranannya dalam dunia pendidikan, matematika telah memberikan kontribusi yang sangat besar. Ilmu ini sangatlah penting baik dijenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi bahkan diluar

² Abdul Wahab Syakhrani et al., “Sistem Pendidikan di Negara Malaysia,” dalam *Jurnal Educatioanl Journal: General and Specific Research* Volume 2, No. 2, Juni 2022, hlm.323.

dari pendidikan formal. Kehadirannya juga membantu pada berbagai bidang seperti perdagangan, perpajakan, mengolah data dan lainnya serta membantu bidang studi lain semisal fisika, kimia, geografi, ekonomi, dan lainnya.

“Matematika merupakan induk dari segala ilmu yang ada, dalam perkembangannya matematika memegang peran penting pada bidang lain”.³ Matematika menjadi salah satu pondasi dasar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern pada saat sekarang. Oleh sebab itu matematika dijadikan salah satu alat untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. “Proses matematika meliputi representasi, aplikasi, *problem solving* dan *reasoning*. Empat kategori aktivitas ini akan terus berlangsung selama seseorang mempelajari matematika”.⁴ Namun untuk menggapai inti yang terdapat pada kalimat sebelumnya diperlukan minat dari peserta didik terhadap pelajaran matematika.

“Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu yang diluar diri sendiri”.⁵ Dalam proses pembelajaran di sekolah, pihak sekolah seharusnya memberikan pembelajaran matematika terhadap peserta didiknya, karena ini berpengaruh terhadap masa depan peserta didik. Berdasarkan hasil

³ Muhammad Albar, Siti Masitoh, dan Mochamad Nursalim, “Hubungan Matematika dan Filsafat,” dalam *Jurnal JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 6, No. 3, Maret 2023, hlm. 1393.

⁴ Dessy Meylinda dan Edy Surya, “Kemampuan Koneksi Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah”, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 1, No 1, Desember 2023.

⁵ Aulia Sefti Rahmadhani dan Putri Yulia, “Minat Belajar Matematika Siswa di MTsN 2 Kerinci”, dalam *Jurnal Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, No. 2, 2023, hlm. 185.

wawancara yang telah dilakukan dengan Muhammad Marzuki bin Hasan salah satu tenaga pendidik di Maahad Tahfiz Baitu Ehsan Alkhairi Gombak pada Lampiran 1 hasil wawancara dengan tenaga pendidik.

Pembelajaran matematika salah satu program pendidikan yang menjadi program utama disini. Strategi yang dilakukan adalah dengan mendorong peserta didik secara konvensional, maksudnya mereka belajar sendiri dan memahaminya sendiri ataupun dengan bantuan teman sebayanya. Pembelajaran matematika Formal tidak dilakukan disebabkan tidak adanya tenaga pendidik dalam bidang matematika. Karena pendidik disini tidak mempunyai basic matematika, menyebabkan kurangnya pemahaman mereka matematika. ketika ujian, pelajaran matematika salah satu menjadi pelajaran yang diujikan, sebenarnya pegampuh pada matematika saat ujian diampu oleh salah satu pendidik disini. Hal tersebut digunakan agar tidak adanya kekosongan administrasi. Yang menjadi penunjang dalam memahami pelajaran matematika diantaranya adalah dengan belajar otodidak dan dengan bantuan teman sejawat. Ada beberapa peserta didik yang pernah belajar disekolah umum. Peserta didik yang pernah belajar disekolah umum ada enam orang, mereka lah yang sering membantu teman-temannya dalam belajar matematika. Pemahaman mereka tentang matematika, saya misalkan si A yang seharusnya belajar di kelas Menengah, jika kita ujikan dengan materi di kelas Rendah saja belum tentu dia mampu untuk memahaminya. Yaitu dengan cara menceritakan masa-masa kejayaan islam tentang ilmu pengetahuan pada zaman sebelumnya, pentingnya pengetahuan, dan lainnya. Hal tersebut saya ceritakan diwaktu ketika selesai shalat, pengajian dan ketika kumpul bersama.⁶

Peneliti menyimpulkan beberapa permasalahan yang telah ditemukan diantaranya, 1) Tidak adanya tenaga pendidik dibidang matematika, 2) Hampir semua peserta didik tidak memiliki bahan yang menjadi sumber belajar, 3) Hampir semua peserta didik tidak memahami materi sesuai dengan jenjang pendidikan. Namun, pihak sekolah telah mengusahakan

⁶ Muhammad Marzuki Bin Hasan, Tenaga Pendidik Di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan, *Wawancara* (Malaysia, 12 Juni 2024).

untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan cara konvensional namun masih belum menumbuhkan minat belajar.

Peneliti ketika melakukan praktek mengajar pada agenda pengenalan lingkungan persekolahan (PLP) internasional di sekolah Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi. Gambaran peserta didik yang terdapat pada sekolah adalah adanya beberapa kriteria peserta didik yang terdapat pada sekolah diantaranya rentang usia yang terdapat pada sekolah tersebut adalah usia 6 tahun sampai 18 tahun, klasifikasi kelas dibedakan menjadi tiga kelas sesuai dengan tingkat pengetahuan peserta didik, dimana peserta didik yang belum bisa membaca dan menulis akan diklasifikasikan di kelas rendah, peserta didik yang sudah mampu membaca akan tetapi belum fasih akan diklasifikasikan di kelas menengah I, kemudian peserta didik yang sudah mampu membaca dengan lancar, menulis akan dimasukkan kedalam kelas menengah II. Peserta didik yang bersekolah di sekolah ini adalah peserta didik yang melanjutkan pendidikan dikarenakan adanya faktor diantaranya tidak bisa bersekolah disekolah kebangsaan dikarenakan bukan asli kelahiran Malaysia, tidak adanya kejelasan identitas kewarganegaraan, keterbatasan finansial peserta didik dan faktor lainnya. Peserta didik yang bersekolah di sekolah ini diwajibkan untuk tinggal berasrama sampai peserta didik tersebut dinyatakan layak untuk tamat dari sekolah tersebut.

Peneliti ketika diberikan kesempatan untuk mengajar dikelas dengan membawakan mata pelajaran matematika. Dengan informasi dari tenaga pengajar dan pengalaman pada saat proses pembelajaran. keterbatasan dan

kurangnya minat belajar pada pembelajaran matematika disekolah, penulis memutuskan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”.⁷ Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga dapat belajar secara efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya dengan menggunakan permainan sebagai alat untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

Permainan merupakan salah satu alat alternatif untuk mengajarkan pembelajaran. Karena pada dasarnya anak-anak identik dengan dunia bermain. Permainan dapat memberikan informasi terhadap pemain yang memainkannya, dengan menggunakan simbol-simbol dan alat-alat komunikasi lainnya. Permainan monopoli merupakan sebuah permainan tradisonal. Permainan tersebut identik dengan jual beli dan infrastruktur serta tempat-tempat seperti kota atau Negara pada papan bermainnya. Ketika memainkan permainan ini diperlukan ketelitian dan konsentrasi

⁷ Nurhasanah Sihotang, “Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD,” dalam *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, Volume 2, No. 1, September 2022, hlm. 2.

tinggi. Permainan ini memberikan imajinasi terhadap pemainnya. Permainan ini bisa diterapkan pada materi operasi bilangan bulat.

Permainan ini melibatkan peran aktif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan alat bantu berupa media permainan monopoli untuk berkeinginan mengikuti pembelajaran matematika pada materi operasi bilangan bulat yang dilakukan. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Materi Operasi Bilangan Bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identitas masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran matematika.
2. Peserta didik belum memahami materi operasi bilangan bulat.
3. Perlu adanya media pembelajaran yang mampu mempengaruhi minat belajar peserta didik.
4. Tidak adanya tenaga pendidik di bidang matematika.
5. Minimnya bahan yang menjadi sumber belajar matematika.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian sesuai dengan arah dan tujuan yang di inginkan, maka penulis menggunakan batasan masalah diantaranya:

1. Penelitian dilakukan di Maahad Baitul Ehsan Alkhairi Gombak, Malaysia.
2. Permainan monopoli digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik pada pokok bahasan operasi bilangan bulat.

D. Defenisi Operasional Variabel

1. “Permainan monopoli adalah alat permainan berbentuk papan dengan kosakata disetiap sisi”.⁸ Permainan ini salah satu permainan yang familiar di kalangan masyarakat sekarang ini. Permainan ini dapat dimainkan secara manual dan online. Pada penelitian ini peneliti meneliti tentang permainan monopoli secara manual. Permainan monopoli yang dimainkan secara manual lebih memberikan kesan tersendiri. Permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang cocok digunakan dalam dunia matematika. Permainan monopoli selalu berkaitan dengan operasi bilangan bulat dikarenakan pada aturan permainan terdapat aturan matematika yang harus dipahami.

⁸ Tika Septia et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar”, dalam *Jurnal Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3, No. 3, November 2023, hlm. 470.

2. “Minat peserta didik adalah dorongan batin yang tumbuh dari peserta didik untuk meningkatkan kebiasaan belajar”.⁹ Minat belajar merupakan salah satu aspek yang dapat ditumbuhkan untuk menimbulkan ketertarikan terhadap proses pembelajaran. Aspek yang ditimbulkan bersifat psikologi sehingga ketertarikan tersebut mempengaruhi kejiwaan pada peserta didik tersebut.
3. “Pembelajaran matematika suatu proses intraksi antara pendidik dengan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengaruh baru yang terkait dengan kuantitas dalam mempelajari matematika”.¹⁰ Pembelajaran matematika dapat memberikan dampak positif untuk membangun konsep-konsep matematika. Matematika merupakan alat berpikir kreatif, bernalar dan memecahkan masalah secara sistematis.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran penggunaan permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak, Malaysia.

⁹ Alya Nursalma dan Heni Pujiastuti, “Pengaruh Waktu Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika,” dalam *Jurnal OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, Volume 2, No. 3, 2023, hlm. 118.

¹⁰ Joanna Ryan dan Jessica Bowman, “Teach Cognitive and Metacognitive Strategies to Support Learning and Independence”, dalam *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, Volume 3, No. 3, Desember 2022, hlm. 638.

2. Apakah terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak, Malaysia.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi

Hasil penelitian ini nantinya dapat menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas untuk mencapai tujuan keberhasilan serta minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.

2. Bagi Peserta Didik

Merupakan salah satu usaha dalam mengembangkan dan mendewasakan pemikiran serta diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam belajar.

3. Bagi Peneliti

Sebagai sumbangan peneliti terhadap dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan yang dicita-citakan oleh nusa, bangsa dan Negara.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Teori Belajar Matematika

Teori belajar merupakan kumpulan konsep dan prinsip yang menjelaskan bagaimana suatu subjek mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap dalam belajar. Teori pembelajaran matematika telah dikemukakan oleh para ahli diantaranya adalah teori yang dikembangkan oleh Zolta P. Dienes, yang yangring kita dengar dengan sebutan teori Dienes. Teori belajar Dienes menyatakan bahwa konsep-konsep matematika akan berhasil jika dipelajari dalam tahap-tahap tertentu. Teori belajar Dienes didasarkan pada teori perkembangan intelektual Jean Piaget, proses pembelajaran manusia berkembang secara bertahap dari yang kongkret ke abstrak. “Dienes berpendapat bahwasanya konsep-konsep matematika yang dijelaskan dalam bentuk konkret atau mudah dipahami, maka dari itu sistem dalam pembelajaran matematika menekankan pada *matchmetics laboratories*, memaanipulasi objek dan permainan matematika”.¹¹ Dienes membagi tahapan-tahapan belajar menjadi 6 tahap yaitu (1) *Free*

¹¹ Intan Dwi Hastuti, Surahmat, and Sutarto, *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*, ed. Noni Antika K (Mataram: LPP Mandala, 2019).

play, (2) *Game*, (3) *searching for communities* (permainan kesamaan sifat), (4) *representation*, (5) *Symbolization* dan (6) *Formalization*.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam membantu peserta didik dalam memahami keterampilan peserta didik. Pembelajaran matematika memandang bahwasanya pendidik merupakan kunci utama dalam peenguasaan suatu materi bagi peserta didik. “Pembelajaran matematika memberikan materi pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik dimulai dari hal yang konkrit ke yang abstrak dan harus disesuaikan dengan perkembangan intelektual peserta didik”.¹² Proses matematika yang telah sampai dipikiran seseorang memunculkan suatu teori belajar matematika diantaranya adalah teori dienes. Teori ini menyatakan bahwasanya konsep-konsep matematika yang disajikan dalam bentuk konkret akan lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, benda-benda atau objek dalam bentuk permainan akan sangat berperan dalam pembelajaran matematika.

3. Permainan dalam Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan salah satu alat pembelajaran dimana peserta didik dirangsang dalam berpikir untuk menanamkan serta

¹² Ahmad Nizar Rangkuti, *Pendidikan Matematika Realistik*, cetakan I (bandung: Citapustaka Media, 2019), hlm. 19.

meningkatkan konsep-konsep matematika. ”Permainan dalam matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika”.¹³ Permainan matematika merupakan salah satu solusi untuk menunjang pembelajaran yang dapat diterapkan oleh pendidik. Permainan matematika adalah suatu aktivitas yang menggemirakan dan dapat memberikan aspek edukasi guna mencapai tujuan yang dituju. Dalam penerapan permainan pada pembelajaran matematika seharusnya direncanakan secara struktur, jelas, tepat pada sasaran yang ingin dituju, dan tepat waktunya.

“Permainan tidak hanya mengandung unsur kesenangan tetapi mengandung nilai-nilai budaya dan dapat melatih kecakapan peserta didik untuk berpikir dan berhitung”.¹⁴ Kecakapan serta kemahiran dalam berpikir serta berhitung melalui permainan memungkinkan peserta didik dapat menambah minat serta keinginan peserta didik yang mana dampak dari hal tersebut dapat berimplikasi pada peningkatan keterampilan, kemampuan, pemahaman konsep, serta peningkat percaya diri. Permainan juga memberikan efek candu yang mana

¹³ Gunawan Santoso, “Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika dengan Metode Permainan Melalui Penerapan Berpikir Kritis Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT),” dalam *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)* Volume 02, No. 04 Oktober 2023, hlm. 267.

¹⁴ Jhenny Windya Pratiwi dan Pujiastuti Heni, “Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng”, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Volume 5, No. 2, 2020, hlm. 4,

efek tersebut memberikan pengaruh terhadap rasa ketertarikan, rasa senang terhadap pengalaman yang telah dilakukan, serta peserta didik mendapatkan jati diri terhadap apa yang diinginkan baik bentuk perhatian maupun kebutuhan. Dengan adanya unsur-unsur tersebut peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menemukan dan memecahkan masalah, kerjasama serta menemukan harapan dan kesadaran tentang proses yang telah dilakukan.

b. Hakikat Permainan

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sungguh sungguh akan tetapi tidak sepenuhnya serius. Kegiatan ini adalah kegiatan yang dilakukan dengan sadar dengan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Permainan memiliki karakteristik diantaranya:

- 1) Permainan merupakan sarana pendidikan.
- 2) Permainan dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan jasmani dan rohani.
- 3) Permainan merupakan alat pembelajaran yang digunakan untuk menemukan hal baru.
- 4) Permainan dapat membantu dalam melatih mental dan fisik pemainnya.
- 5) Permainan dapat meningkatkan minat belajar.

c. Jenis-jenis Permainan Matematika

Permainan matematika digunakan untuk meningkatkan kecerdasan logika atau matematis peserta didik. Jenis-jenis permainan dalam pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan media permainan yang digunakan. Diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media komik, Susunan gambar atau kata-kata untuk menceritakan suatu pembelajaran matematika, diantaranya seperti buku komik matematika
- 2) Media puzzle, Permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari suatu gambar tertentu yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas, konsentrasi, dan keterampilan.
- 3) Media monopoli *game*, permainan ini merupakan permainan yang bertujuan untuk menguasai semua petak pada papan permainan melalui pembelian, penyewaan dalam sistem ekonomi.
- 4) Media teka teki silang, permainan yang berupa rangkaian kotak bujur sangkar atau persegi. Kotak tersebut diberi nomor kemudian diisi dengan huruf yang membentuk mendatar dan menurun.
- 5) Media ular tangga, permainan yang dimainkan dengan tujuan melewati garis *finish* terlebih dahulu, sepanjang perjalanan terdapat tantangan. Pada permainan ludo terdapat kotak-kotak yang berisi angka satu sampai seratus.¹⁵

4. Permainan Monopoli

a. Pengertian Permainan Monopoli

Permainan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang dengan menggunakan alur permainan serta aturan yang harus disepakati antar pemain dengan tujuan untuk mengisi waktu luang dan untuk

¹⁵ Rahmawati Matondang, *Ragam Media Pembelajaran di SD/Mi*, ed. Nashran Azizah, edisi III (batu: Literasi Nusantara, 2020), hlm. 1.

mendapatkan kesan yang bersifat menyenangkan. Sedangkan pengertian permainan monopoli dapat dilihat dari tujuan pada permainan. “Permainan monopoli bertujuan menguasai semua petak diatas petak untuk pada papan permainan baik melalui pembelian, penyewaan serta pertukaran properti pada sistem ekonomi yang sudah disederhanakan sesuai dengan aturan yang disepakati”.¹⁶ Kegiatan pada permainan ini dapat membantu anak dalam memahami materi operasi bilangan bulat.

b. Komponen–komponen Permainan Monopoli

Komponen permainan monopoli yang digunakan adalah seperangkat permainan monopoli sesuai dengan yang terdapat pada permainan monopoli negara malaysia. Permainan monopoli di Malaysia disebut dengan permainan *saidina*. Adapun komponen permainan monopoli diantaranya sebagai berikut.

1) Fungsi Permainan

Kegiatan permainan monopoli digunakan untuk membantu peserta didik untuk memahami materi operasi bilangan bulat.

2) Alat Permainan Monopoli

¹⁶ Matondang, *Ragam Media Pembelajaran di SD/Mi*, hlm. 159.

Alat permainan monopoli terdiri dari seperangkat permainan yang mana perangkat yang terdapat pada permainan itu diantaranya:

- a) Pion untuk mewakili pemain.



Gambar 2.1 Pion

- b) Satu buah dadu.



Gambar 2.2 Dadu

- c) Kartu hak milik untuk semua properti.



Gambar 2.3 Kartu Hak Milik

d) Papan permainan dengan petak-petak.



Gambar 2.4 Papan Permainan

e) Uang permainan monopoli.



Gambar 2.5 Uang Monopoli

- f) Tiga puluh dua rumah dan dua belas hotel dari plastik.



Gambar 2.6 Rumah dan Hotel

- g) Kartu-kartu kesempatan.



Gambar 2.7 Kartu Kesempatan

3) Aturan Permainan Monopoli

Adapun aturan yang terdapat pada aturan permainan monopoli diantaranya:

- a) Pemain melewati garis start Setiap pemain yang melewati garis start, pemain akan mendapatkan uang senilai RM 1.400,00 dari pihak bank. Akan tetapi jika pemain berhenti digaris maka pemain tidak mendapatkan uang.

- b) Pemain membeli area atau property Ketika pemain berhenti di petak yang kosong atau tidak dimiliki, pemain dapat membeli petak tersebut sesuatu dengan harga yang tertera pada papan permainan dan pemain akan menerima kartu hak milik atas tanah. Ketika pemain ingin membeli tanah atau hotel pemain harus mengelilingi petak-petak pada papan tersebut minimal sekali putaran. Pemain hanya diperbolehkan membeli rumah maksimal 4 buah dan untuk pembelian hotel maksimal 1 buah dengan harga disesuaikan dengan harga yang tertera pada kartu hak milik.
- c) Pemain menjual atau menggadaikan tanahTanah pada petak serta properti hanya diperbolehkan dijual kepada pihak bank sesuai dengan harga jual yang tertera pada kartu hak milik.
- d) Pemain membayar denda Jika pemain lain berhenti pada petak area tanah yang dimiliki oleh pemain lain. Pemain akan dikenakan denda, pembayaran denda sesuai dengan harga yang tertera pada kartu hak milik. Jika pemain terkena denda tidak memiliki uang maka pemain tersebut harus menjual petak area atau properti lain kepada pihak bank dan hasil penjualan tersebut dibayarkan kepada pemain yang memiliki area.
- e) Kartu kesempatan Kartu kesempatan merupakan kartu yang berisi petunjuk-petunjuk yang harus diikuti pemain.

- f) Pemain Masuk penjara dan keluar penjara Pemain memasuki penjara disebabkan oleh beberapa sebab diantaranya, pion pemain berhenti di area masuk penjara dan mendapat perintah penangkapan dari kartu kesempatan. Kemudian jika pemain ingin keluar dari penjara pemain harus menunggu semua pemain lain memutari setiap petak sampai garis start pada papan permainan, jika semua pemain lain memutari papan permainan maka pemain yang masuk penjara bisa bermain kembali.
 - g) Pemain berhenti di petak area dilarang parkir Ketika pemain memasuki petak area dilarang parkir maka pemain tersebut mendapat denda sebesar RM 400,00.
 - h) Pemain bangkrut Pemain dikatakan bangkrut ketika pemain tersebut tidak memiliki uang maupun area serta properti yang ingin dijual.
 - i) Pemain menang Pemain dikatakan menang ketika memiliki petak area dan properti yang banyak dan pemain lain telah bangkrut dan menyerah.
- 4) Cara Menggunakan

Adapun cara penggunaan permainan monopoli ini adalah. Pertama kocok terlebih dahulu kartu kesempatan supaya memungkinkan tidak adanya tindak kecurangan. Kemudian

letakkan kartu tersebut di tengah papan permainan pada tempat yang sudah tertera.

- a) Pada awal permainan pemain mendapatkan uang sebesar RM 13.000,00 diantaranya sepuluh lembaran uang tukaran RM 10,00; sepuluh lembar uang tukaran RM 50,00; lima lembar uang tukaran RM 100,00; lima lembar uang tukara RM 500,00; lima lembar uang tukaran RM 1.000,00 dan satu lembar uang tukaran RM 5.000,00.
- b) Menentukan urutan pemain dengan cara melempar dadu dan yang mendapatkan nilai dadu tertinggi, pemain tersebut yang memainkan urutan pertama. Setelah menentukan urutan, pemain melemparkan dadu. Gerakan pion sesuai dengan nilai dadu yang dilemparkan. Ketika selesai satu putaran penuh pada petak papan permainan, pemain berhak membeli petak area. Jika tidak ingin membelinya, pemain berdiam diarea tersebut. Jika area terebut telah dibeli pemain lain maka pemain tersebut membayar denda kepada pemain lain tersebut. Permainan tersebut dilakukan seara berulang-ulang sampai ada pemain yang dinyatakan bangkrut dan pemain yang dinyatakan sebagai pemenang.

c. Langkah-langkah Pelaksanaan Penerapan Permainan Monopoli

Berdasarkan cara penggunaan permainan monopoli di atas dapat dibuat langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli berikut ini:

- 1) Peneliti menerangkan pelajaran yaitu operasi bilangan bulat dengan metode ceramah dan persentase didepan kelas.
- 2) Peneliti memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang kurang dimengerti terkait materi.
- 3) Peneliti melakukan permainan monopoli bersama peserta didik sesuai dengan aturan dan cara penggunaan permainan monopoli.
- 4) Peneliti membagi peserta didik menjadi pemain dan ada yang berkesempatan menjadi bank.
- 5) Peneliti mengontrol jalannya permainan dan peneliti juga menjadi salah satu pemain pada permainan.
- 6) Pada alur jalannya permainan, peneliti mengkaitkan dengan aturan permainan monopoli dan menanyakan setiap soal, tentang model matematika pada operasi bilangan bulat setiap kali pemain mendapatkan giliran. Setelah itu hasilnya akan menjadi tempat selanjutnya pion pemain berhenti, berapa yang harus dibayar pemain, jumlah denda yang harus dinayar, jumlah dadu yang dilemparkan dan lainnya.
- 7) Peneliti memperhatikan setiap perilaku peserta didik selaku pemain permainan.

- 8) Peneliti meminta peserta didik menyimpulkan tentang materi dan meminta contoh dengan mengkaitkannya dengan permainan monopoli.
- 9) Peneliti memberikan kesimpulan dan mengklarifikasi setiap kekurangan yang dilakukan oleh peserta didik.
- 10) Peneliti memberikan hadiah kepada pemenang permainan.

5. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

“Minat belajar peserta didik merupakan aspek psikologi yang mempengaruhi setiap individu dalam belajar. Karena minat seseorang akan menimbulkan rasa suka dan rasa tertarik pada suatu hal tanpa adanya keterpaksaan”.¹⁷ Minat belajar peserta didik adalah suatu ketertarikan peserta didik untuk melakukan segala aktivitas kegiatan yang dilakukannya tanpa adanya paksaan. Yang mana minat tersebut akan memberikan suatu hal kebanggaan tersendiri terhadap peserta didik karena dipengaruhi aspek psikologi peserta didik tersebut. Aspek tersebut memberikan efek memang-mengang disukai dan peserta didik merasa bahwa kegiatan yang dilakukan mempunyai dampak positif terhadap dirinya.

¹⁷ Rina Dwi Muliani Rina Dwi Muliani dan Arusman Arusman, “Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik”, dalam *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Volume 2, No. 2, 2022, hlm. 134.

Seseorang melakukan suatu kegiatan aktivitas dengan menaruh minat akan memberikan suatu efek candu yang besar. Dimana efek candu tersebut memungkinkan seseorang untuk melakukan segala hal agar tercapainya sesuatu yang diinginkannya. Oleh karena itu seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas atau objek akan selalu memberikan perhatian dan mempunyai harapan terhadap suatu hal yang dilakukan serta akan menimbulkan suatu kesadaran diri yang memang bisa meningkatkan efek untuk selalu berusaha.

b. Komponen Minat Belajar

Adapun komponen minat peserta didik dikualifikasikan dari aspek perhatian, perasaan dan motif.

1) Perhatian

Perhatian adalah salah satu komponen penting dalam melaksanakan suatu kegiatan agar kegiatan tersebut berjalan dengan baik. Dimana perhatian akan berpengaruh terhadap minat peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar maupun kegiatan lainnya. Perhatian merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan mendaya gunakan kesadaran untuk mengiringi suatu kegiatan.

Kegiatan yang dilakukan dengan adanya kesadaran akan berpengaruh terhadap minat. Oleh karena itu dalam peningkatan minat peserta didik, seorang pendidik harus selalu

memberikan pemusatan perhatian terhadap anak didiknya sehingga para peserta didik merasa adanya dukungan dan dorongan serta kepedulian yang diberikan oleh pendidik. Seorang peserta didik yang menaruh perhatian yang besar pada aktivitas belajar, akan selalu memanfaatkan waktu dan tenaganya demi mendapatkan tujuan dari pembelajaran yang dilakukannya tersebut.

2) Perasaan

Perasaan adalah bentuk penilaian dari jiwa yang disertai oleh sensasi fisik yang tingkat penilaiannya bervariasi. “Perasaan selalu bersifat subjektif karena adanya unsur penilaian dalam kesadaran seseorang individu. Kehendak tersebut bisa positif artinya individu tersebut ingin mendapatkan hal yang dirasakannya yang memberikan kenikmatan kepadanya”.¹⁸ “perasaan merupakan fungsi jiwa yang dapat mempertimbangkan dan mengukur sesuatu berdasarkan rasa senang dan tidak senang”.¹⁹ Ketika siswa melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran yang dialaminya di sekolah. Penilaian tersebut akan menghasilkan nilai berupa positif dan negatif. Nilai positif akan menimbulkan minat peserta didik terhadap kegiatan belajar. Sedangkan nilai negatif akan

¹⁸ Imanuel Ihsan, *Pengantar Psikologi Sosial*, ed. Lukmanul Hakim, cetakan I (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2023).

¹⁹ Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*, edisi ke-3 (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hlm. 71.

menimbulkan hambatan dalam belajar, karena tidak adanya dukungan dari aspek minat peserta didik tersebut.

3) Motif

“Motif adalah kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat”.²⁰ Motif merupakan suatu penggerak yang menyebabkan seseorang bertindak untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motif menjadi salah satu faktor pendorong untuk memberikan perubahan pada tingkah laku yang lebih baik.

Seorang peserta didik yang giat belajar merupakan salah satu dampak yang ditimbulkan oleh dorongan suatu hal. Dorongan tersebut disebabkan karena adanya motifasi seorang peserta didik untuk belajar. Minat salah satu aspek pendukung yang dapat memunculkan dorongan motivasi untuk melakukan proses pembelajaran. Jika seorang peserta didik telah termotivasi maka peserta didik tersebut akan melakukan aktifitas belajar dengan rentang waktu tertentu.

Dalam hal belajar motivasi sangat diperlukan, sebab seorang peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar akan sulit untuk bisa memfokuskan diri pada kegiatan belajar karena peserta didik tersebut tidak merasa adanya kepentingan terhadap

²⁰ Hamzah. B Uno, *Tugas Guru Dalam Pembelajaran*, Cetakan II (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2018), hlm.100.

apa yang dilakukannya tersebut. Oleh karena itu motivasi adalah pendorong untuk mewujudkan terciptanya minat pada peserta didik.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor yang mempengaruhi minat peserta didik terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal berasal dari luar. Faktor internal dipengaruhi oleh dua aspek yaitu aspek fisiologis dan psikologis. Aspek fisiologis adalah kondisi umum yang bersifat jasmani, dimana kondisi jasmani dipengaruhi oleh kesehatan. Kondisi kesehatan yang kurang akan mempengaruhi peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar. Kemudian aspek psikologi dipengaruhi oleh aspek yang dipengaruhi oleh pemikiran dan mental peserta didik. Aspek psikologi berpengaruh terhadap minat belajar yang mana dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan, sikap, bakat dan lainnya.

Faktor eksternal dipengaruhi oleh faktor lingkungan dari peserta didik tersebut. Faktor lingkungan yang terdiri dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan lainnya. Lingkungan keluarga dipengaruhi oleh seluruh anggota keluarga yang melakukan hubungan sosial terhadap peserta didik. Lingkungan sekolah dipengaruhi oleh tenaga pendidik dan peserta didik lainnya. Dan untuk lingkungan

masyarakat dipengaruhi oleh orang-orang yang melakukan aktivitas disekelilingnya. Pada lingkungan ini setiap kegiatan yang dilakukan orang-orang disekitarnya tersebut sangat berpengaruh, misalkan kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang disekitarnya bernilai positif otomatis peserta didik itu akan menyesuaikan secara tidak langsung dengan nilai tersebut, begitu juga sebaliknya. Selain itu faktor lain seperti faktor geografis, faktor ekonomi dan lainnya juga mempengaruhi.

d. Fungsi Minat Belajar

Minat mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. “Apabila siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap suatu materi pembelajaran, maka peserta didik akan mempelajari materi tersebut dengan perasaan senang dan akan memunculkan rasa ingin tahu yang lebih besar lagi”.²¹ Minat memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Sebagai pendorong untuk melakukan kegiatan belajar.
- 2) Minat sebagai pendorong untuk mencapai tujuan.
- 3) Minat mempengaruhi motivasi dalam melakukan kegiatan belajar pada peserta didik.

²¹ Sinta Kartika, Husni Husni, dan Saepul Millah, “Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, dalam *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Volume 7, No.1, 2019, hlm.119.

- 4) Mendorong munculnya harapan yang diharapkan oleh peserta didik.
- 5) Mendorong munculnya kesadaran peserta didik serta perasaan yang memberikan efek candu dalam proses belajar.

Kurangnya minat peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran akan menjadi penghambat dalam proses belajar.

e. Upaya Meningkatkan Minat Belajar

Dalam peningkatan minat peserta didik diperlukan dukungan yang dapat diberikan oleh orang tua, pendidik dan orang-orang di sekitarnya. Cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat dengan mengembangkan segala kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yaitu dengan melakukan pendekatan terhadap peserta didik, memberikan metode belajar yang sesuai dengan kemampuan serta mengembangkan media pembelajaran yang bisa memberikan informasi belajar.

Informasi belajar yang diberikan kepada siswa harus memberikan nilai daya Tarik yang memungkinkan siswa dapat merasakan hasrat terhadap keinginannya. Informasi yang diberikan mampu memberikan dampak pada siswa di masa sekarang dan masa yang akan datang.

f. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar peserta didik merupakan alat ukur yang digunakan dalam melakukan proses mencapai tujuan pada pembelajaran. Indikator tidak hanya menjelaskan tentang suatu keadaan menyeluruh, akan tetapi dapat memberikan berupa petunjuk atau suatu perkiraan yang dapat mewakili keadaan peserta didik tersebut. “Rusydi Ananda pada bukunya menjelaskan tentang ada beberapa beberapa hal yang menjadi aspek minat belajar yaitu perasaan, perhatian, kemauan, kesadaran”.²² Akrim dalam bukunya juga menjelaskan bahwa.

Dimensi dan indikator minat belajar mengandung tiga unsur yaitu unsur kognisi (mengetahui), emosi (perasaan) dan konasi (kehendak). Dari ketiga unsur itu dipecah menjadi beberapa indikator minat belajar diantaranya (1) keinginan, (2) perasaan senang, (3) perhatian (4) giat belajar, (5) perasaan tertarik, (7) mengerjakan tugas dan (8) mentaati peraturan.²³

Tidak hanya itu Tanthowi Jauhari, Dkk menjelaskan dalam tulisannya bahwasanya indikator peserta didik dibagi atas beberapa hal diantaranya:

- 1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- 2) Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran.
- 3) Adanya kemauan untuk belajar
- 4) Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran. Dan

²² Rusydi Ananda and Fitri Hayati, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*, ed. Muhammad Fadhli, Cetakan I (Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, 2020).Hlm.148.

²³ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, ed. Emilda Sulasmi, Cetakan I (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021).Hlm.42.

- 5) Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.²⁴

Dalam indikator minat peserta didik selalu dipengaruhi oleh perasaan serta aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik. Adapun indikator minat belajar yang digunakan pada penelitian ini merupakan pengembangan dari dimensi minat belajar menurut pendapat ahli di atas diantaranya perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan motivasi belajar.

1) Perasaan senang

Perasaan adalah bentuk penilaian dari jiwa yang disertai oleh sensasi fisik yang tingkat penilaiannya bervariasi. Perasaan merupakan fungsi jiwa yang dapat mempertimbangkan dan mengukur sesuatu berdasarkan rasa senang dan tidak senang. Ketika siswa melakukan penilaian terhadap proses pembelajaran yang dialaminya di sekolah. Penilaian tersebut akan menghasilkan nilai berupa positif dan negatif. Nilai positif akan menimbulkan minat peserta didik terhadap kegiatan belajar. Sedangkan nilai negatif akan menimbulkan hambatan dalam belajar, karena tidak adanya dukungan dari aspek minat peserta didik tersebut.

2) Ketertarikan

²⁴ Tanthowi Jauhari, Abdul Haris Rosyidi, dan Amik Sunarlijah, "Pembelajaran dengan Pendekatan TaRL Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik", dalam *Jurnal PTK dan Pendidikan*, Volume 9, No.1, 2023, hlm.54.

“Minat sangat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang cenderung atau tertarik pada suatu hal yang dirangsang oleh keinginan itu sendiri”.²⁵ Seseorang yang memiliki minat yang tinggi akan cenderung tertarik terhadap pembelajaran yang diajarkan.

3) Keterlibatan

Keterlibatan dalam belajar merupakan partisipasi aktif pada setiap kegiatan pembelajaran dan menjadi faktor pendorong yang menyebabkan peserta didik lebih mudah mengingat informasi, dan lebih mudah berkolaborasi dengan teman sejawat serta dapat mengembangkan keterampilan dalam berkomunikasi.

4) Motivasi belajar

“Motivasi belajar merupakan keadaan internal seseorang yang tumbuh karena adanya keinginan yang ingin dicapai sehingga muncul dorongan untuk mencapainya dalam hal belajar”.²⁶ Motivasi dalam belajar mempengaruhi psikologi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas belajar dengan adanya dorongan atau keinginan sehingga dalam proses pembelajaran tidak adalagi paksaan dari pihak lain.

²⁵ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, Hlm,42.

²⁶ Ananda and Hayati, *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*,Hlm.152.

6. Hubungan Permainan dengan Minat Belajar

Suatu proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dapat memberikan pengalaman yang menarik yang dilalui oleh peserta didik yang mampu meningkatkan minatnya tersebut. Untuk meningkatkan minat peserta didik pendidik harus melakukan banyak cara dalam melakukan proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditunjukkan oleh dikuasainya materi oleh peserta didik. Salah satu faktor keberhasilan adalah pendidik dapat merancang dan melaksanakan pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan memilih model, strategi atau metode yang sesuai. Oleh karena itu pendidik harus semaksimal mungkin meningkatkan kemampuan peserta didik. Salah satunya dengan cara belajar sambil bermain.

“Peserta didik lebih mudah dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik karena peserta didik memiliki rasa ketertarikan pada bahan ajar yang disampaikan oleh pendidik”.²⁷ Belajar sambil bermain dalam pembelajaran matematika sangat penting setiap materi pembelajaran dapat diwakilkan pada tahap dan alur pada permainan. Pada manipulasi terhadap objek-objek tersebut dapat membuat perspektif peserta didik berubah, yang biasanya peserta didik berpresertif bahwasanya matematika itu membosankan dan monoton dapat berubah menjadi menyenangkan. Belajar sambil bermain dapat

²⁷ Nur Fauziah Siregar, “Minat Belajar Matematika Pada Siswa SMP Negeri 7 Padangsidimpuan,” *Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains* 8, no. 02 (2021): hlm. 263.

memberikan perubahan, perubahan tersebut dapat mengubah tingkah laku, sikap, dan pengalaman. Dari persamaan kedua tersebut pendidik dapat memanfaatkan kegiatan tersebut dengan menggabungkan keduanya, sehingga peserta didik merasa bermain, padahal mereka telah belajar dari permainan yang mereka mainkan.

Dalam pembelajaran matematika, permainan dapat menjadikan peserta didik aktif, berpikir kritis, dan terjadi kepercayaan pada diri sendiri dan ketika belajar melakukan kegiatan pembelajaran matematika hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

7. Bilangan Bulat

a. Pengertian Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri dari himpunan bilangan bulat nol, himpunan bilangan bulat negatif dan himpunan bulat bilangan positif.

b. Pengelompokan Bilangan Bulat

Bilangan bulat dikelompokkan menjadi tiga bentuk himpunan bilangan diantaranya bilangan bulat nol, bilangan bulat negatif dan bilangan bulat positif.

- 1) Bilangan nol adalah bilangan yang dilambangkan dengan nol (0), bilangan ini bernilai netral dan berada diantara bilangan bulat positif dan bilangan bulat negatif pada garis bilangan bulat.

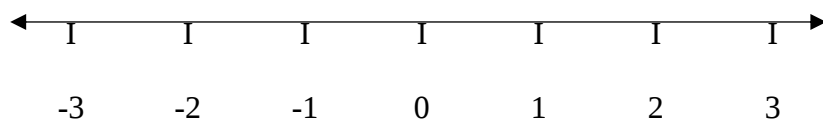
Contohnya: 0

- 2) Bilangan bulat negatif bilangan yang dilambangkan dengan nilai negatif ($-$) di depan angka. Bilangan ini berada disebelah kiri angka nol pada garis bilangan. Contohnya: $-1, -2, -3, \dots, -n$.

Penggunaan bilangan bulat negatif dikehidupan sehari-hari bisa dimodelkan dalam termometer dalam mengukur suhu yang sangat dingin, proses transaksi ketika mengutang, kerugian dan lain sebagainya.

- 3) Bilangan bulat positif adalah bilangan yang dilambangkan dengan tanda positif ($+$) biasanya pada bilangan bulat positif nilai positif tidak dituliskan di depan angka, hanya menuliskan angka tersebut. Bilangan ini berada di sebelah kanan angka nol pada garis bilangan. Contohnya: $1, 2, 3, \dots, n$.

Penggunaan bilangan bulat negatif dalam kehidupan sehari-hari seperti mengukur jarak dan panjang, mengukur ketinggian di atas laut dan lain sebagainya.



Gambar 2.8 Garis Bilangan Bulat

c. Operasi Bilangan Bulat

1) Operasi Penjumlahan

dalam operasi penjumlahan dua bilangan atau lebih, ada hal yang harus diperhatikan. Jika kedua bilangan bertanda sama

(sama-sama positif atau sama-sama negatif, hasilnya menggunakan nilai yang sama sesuai dengan penjumlahan kedua bilangan bulat tersebut.

Contoh:

$$5 + 6 = 11$$

$$-7 + (-5) = -13$$

$$6 + 7 + 2 = 15$$

2) Operasi Pengurangan

Operasi pengurangan merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan. Bilangan bulat dikurangi dengan suatu bilangan, bilangan tersebut bisa lebih kecil ataupun lebih besar. Untuk setiap bilangan $a + b$ berlaku:

$$a - b = a + (-b)$$

contoh:

$$14 - 7 = 7$$

$$19 - 7 = 19 + (-7) = 12$$

3) Operasi Perkalian

Perkalian merupakan operasi penjumlahan berulang terhadap bilangan bulat yang sama.

Misalkan: $n \times a = a + a + a + \dots + a$ (sebanyak n kali)

Contoh:

$$3 \times 2 = 2 + 2 + 2 = 6$$

Operasi perkalian memiliki aturan, yaitu:

- a) Hasil perkalian dengan dua bilangan bulat dengan nilai yang sama maka adalah bilangan bulat bernilai positif. Berlaku:
 $a \times b = ab$ dan $-a \times (-b) = ab$.
- b) Hasil perkalian dengan dua bilangan bulat yang memiliki nilai yang berbeda adalah bilangan bulat yang bernilai negatif. Maka berlaku: $a \times (-b) = -ab$ dan $-a \times b = -ab$.
- c) Hasil perkalian bilangan yang nilainya positif maupun bernilai negatif dengan nol (0) adalah nol (0). Maka berlaku: $a \times 0 = 0$ dan $0 \times a = 0$

4) Operasi Pembagian

Operasi pembagian dilambangkan dengan tanda bagi ($\div$).

Dalam operasi pembagian bilangan bulat, ada aturan yang berlaku diantaranya. Hasil pembagian dua bilangan bulat dengan tanda yang sama adalah bilangan positif. Maka berlaku: $a \div b = c$ dan $-a \div (-b) = c$. Operasi pembagian memiliki aturan.

- a) Hasil pembagian dua bilangan bulat yang memiliki nilai yang berbeda adalah bilangan bernilai negatif. Maka berlaku: $a \div (-b) = -c$ dan $-a \div b = -c$.
- b) Hasil pembagian bilangan yang bernilai positif dan bernilai negative dengan nol (0) mempunyai aturan

sebagai berikut. Maka berlaku: $a \div 0 =$
 $\sim$ (*tidak terdefinisi*) dan $0 \div a = 0$.

B. Penelitian Terdahulu

Peneliti terdahulu adalah salah satu upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan serta mencari inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Di samping itu, kajian terdahulu membantu peneliti dalam memposisikan penelitian serta kebenaran dari alur penelitian. Kajian ini membantu peneliti dalam menunjukkan orsinalitas dari penelitian.

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian yang telah dikaji dan diteliti yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Kemudian membuat ringkasan, baik penelitian yang belum dan sudah dipublikasi. Penelitian yang dijadikan penelian terdahulu diantaranya berbentuk skripsi dan jurnal penelitian. Dengan melakukan langkah ini, maka dapat ditinjau sejauh mana osinalitas dan posisi penelian yang hendak dilakukan. Adapun kajian yang mempunyai keterkaitan dan relasi dengan penelian ini antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Tame Lazer, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 2020, dengan judul “pengaruh media pembelajaran monopoli matematika terhadap minat belajar matematika pada siswa SMP”. Hasil penelitian ini adalah berdasarkan pada data yang dikumpulkan peneliti diperoleh rata-rata siswa lebih tertarik pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Dikatakan siswa mengetahui permainan monopoli

dan satu diantara tiga siswa sudah pernah melakukan pembelajaran dengan media permainan monopoli. Dari tanggapan siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli matematika berpengaruh pada pembelajaran siswa khususnya pada minat atau keinginan untuk belajar matematika.

Persamaan penelitian yang dapat dijumpai adalah kedua penelitian membahas tentang pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar. Sedangkan perbedaannya terdapat pada indikator minat belajar. Indikator pada penelitian ini adalah kemonotonan pada pembelajaran dan ketertarikan.²⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Andriyanti, Universitas Flores 2020, Dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (MONIKA) untuk materi Aritmatika Sosial pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Adh Aksa Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran monopoli matematika dapat menggali ide atau konsep yang ada dipikiran peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian nilai rata-rata siswa 70. Hal ini terbukti dari hasil analisis data diperoleh statistic $F = 12,6999$ dengan pembilang = 1. Dan penyebut 17, memberikan nilai signifikan.

²⁸ Maria Tame Lazar, “Pengauh Media Pembelajaran Monopoli Matematika,” *Matematika*, 2021, 1–6.

Terdapat beberapa perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan diantaranya pada penelitian ini permainan monopoli digunakan untuk menggali pemahaman peserta didik sedangkan pada penelitian yang peneliti gunakan adalah untuk menggali minat belajar dan melihat pengaruh minat belajar siswa terhadap materi operasi bilangan bulat.²⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Fitrianingtyas DKK, Universitas Sebelas Maret 2023, dengan judul “pengaruh media pembelajaran monopoli terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar”. Hasil penelitian berupa analisis didapatkan nilai F minat belajar sebesar 20,472 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), nilai F hasil belajar sebesar 23, 285 dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), dan hasil analisis inferensial berdasarkan hasil Multivariate Test dalam uji Manova diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa (1) Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar; (2) Ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran monopoli terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar; (3) Ada pengaruh yang signifikan media

²⁹ Marian Andriani, “Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (MONIKA) Untuk Materi Aritmetika Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta ADhyaksa T.A 2018/2019,” dalam *Jurnal Matematika Universitas Flores*. Volume 3, No. 1, (2020): 16–22.

pembelajaran monopoli terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar.

perbedaannya adalah dapat dijumpai pada variabelnya, pada penelitian ini menambahkan variabel hasil belajar. Perbedaan lainnya dijumpai pada indikator. Indikator pada penelitian ini hanya menggunakan keterlibatan. Sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan persaan senang, ketertarikan, keterlibatan serta motivasi dalam belajar sebagai indikatornya. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah permainan monopoli digunakan pada jenjang sekolah menengah.³⁰

4. Penelitian yang dilakukan oleh Satria Dica Purnama, UIN Raden Intan Lampung 2019, dengan judul “Penerapan Game Edukatif Monopolin Matematika (MONOLITA) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika SMP”. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan game edukatif monopoli matematika lebih baik pada peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data dan perhitungan menghasilkan *Mean n-gain* pada kelas eksperimen 0,7023 dan *n-gain* di kelas kontrol dengan *mean* 0,5204. *N-gain* diperoleh melalui uji hipotesis.

³⁰ Ika Fitrianingtyas, Kartika Chrysti Suryandari, and Sri Tatminingsih, “Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar,” dalam Jurnal *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*. Volume 7, no. 1 (2023): 409.

Penelitian ini mempunyai perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, pada penelitian ini permainan monopoli digunakan sebagai model pembelajaran sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan permainan monopoli hanya digunakan sebagai media permainan saja. Indikator pada penelitian juga memiliki perbedaan di antaranya pada penelitian ini indikator penelitian mencakup indikator pemahaman konsep sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan memuat indikator minat belajar.³¹

5. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Mutiara Kaldi, UIN Raden Intan Lampung 2019 dengan judul “pengaruh model pembelajaran Quantum teaching berbantu media permainan monopoli terhadap minat belajar kelas V SDN 1 Hajimena. Hasil penelitian menunjukkan Analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah uji-t (t-test). Berdasarkan perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 3,073$ dan taraf signifikan $\alpha = 0,05 = 2,031$, terlihat bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_o ditolak, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Quantum Teaching berbantu media permainan monopoli berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

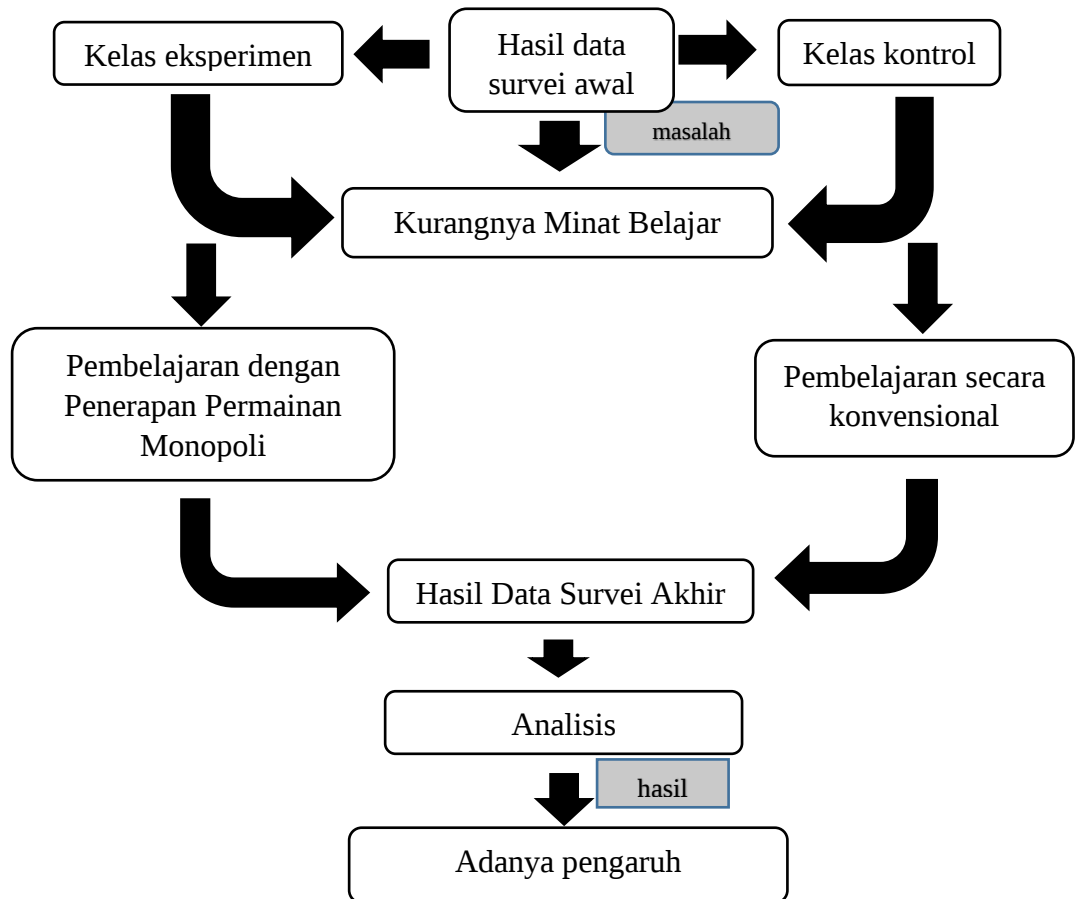
Persamaan dengan penelitian ini adalah kedua penelitian membahas tentang pengaruh monopoli terhadap minat peserta

³¹ Satria Dica Purnama, “Penerapan Game Edukatif Monopoli Matematika (MONOLITA) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

didik. Sedangkan perbedaan keduanya ialah penelitian ini menggunakan permainan monopoli sebagai media pembantu dalam model pembelajaran quantum teaching dan indikator yang digunakan adalah perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan perhatian.³²

³² Anisa Mutiara Kaldi, “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantu Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V SDN 1 Hajimena” (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.9 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian. Hipotesis berupa pertanyaan yang harus diuji kebenarannya. Berdasarkan hal tersebut hipotesis pada penelitian ini adalah

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan melalui permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia.

H_0 : Tidak adanya pengaruh yang signifikan melalui permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia atau minat peserta didik yang menggunakan permainan monopoli sama dengan minat belajar yang tidak menggunakan permainan monopoli.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu Dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak, Malaysia. Jadwal penelitian ini disesuaikan dengan *time schedule* pada lampiran 3.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan metode kuantitatif dan pendekatan eksperimen. Penelitian kuantitatif penelitian ilmiah yang dilakukan untuk memahami fenomena atau pola dengan cara yang terukur.”Metode penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran)”.³³ Metode kualitatif merupakan metode yang penelitiannya berkaitan dengan ilmu-ilmu sosial yang mana penelitiannya dengan mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata dan perbuatan objek secara alamiah serta menghitung atau mengkuantitatifkan data yang di peroleh.

Penelitian dengan pendekatan eksperimen dengan metode kuasi eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Non Equivalent*

³³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, ed. Dr. Mara Samin Lubis M.Pd, april 2016 (bandung: citapustaka media, 2016), hlm. 17.

Control Pretest Posttest Design yang merupakan metode penelitian eksperimen semu (kuasi eksperimen). Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut. Nilai *pretest* pada penelitian ini merupakan hasil data survei awal dan *posttest* merupakan hasil data survei akhir.

Tabel 3.1 *Non Equivalent Control Pretest Posttest Design*

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	T1	X	T2
Kontrol	T2	-	T2

Keterangan

T1 : Nilai Hasil Data Survei Awal

T2 : Nilai Hasil Data Survei Akhir

X : diberikan perlakuan menggunakan permainan monopoli

- : tidak diberikan perlakuan.

Tabel di atas menunjukkan desain pada penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. pada setiap pertemuan kelas eksperimen diberikan perlakuan X dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Dalam eksperimen ini kedua kelas diberikan tes sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan kumpulan objek yang menjadi sasaran penelitian. Maka dengan demikian objek dari penelitian ini adalah

seluruh peserta didik kelas menengah di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi.

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas menengah 1	14 peserta didik
2	Kelas menengah 2	14 peserta didik

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik *Non Probability Sampling*, teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan kesempatan yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih. Jenis pengambilannya adalah *Saturation Sampling*. *Saturation Sampling* adalah teknik yang mengikutsertakan semua anggota populasi.

Sampel data penelitian adalah peserta didik yang diklasifikasikan menjadi kelas menengah di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkahiri Gombak Malaysia. Jumlah siswa yang dijadikan objek penelitian sebanyak empat belas (14) orang peserta didik dari kelas eksperimen dan empat belas (14) orang peserta didik dari kelas kontrol.

D. Teknik Pengumpulan Data

Instrument pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan kuesioner atau angket. Kuesioner merupakan salah satu

instrument pengumpulan data kuantitatif. “Kuesioner atau angket adalah daftar yang berisikan rangkaian pertanyaan-pertanyaan terhadap peserta didik mengenai suatu masalah atau bidang yang diteliti”.³⁴ Kuesioner digunakan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan sebagai hasil penelitian. Kuesioner atau angket yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis kuesioner atau angket tertutup, karena responden hanya tinggal memilih jawaban yang dianggap benar. Tahapan pembuatan dan penyusunan pertanyaan pada kuesioner/angket, peneliti menyesuaikan terhadap indikator minat belajaryang digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik.

Pengumpulan hasil data yang digunakan pada penelitian ini yaitu hasil survei data awal dan hasil survei akhir yang berupa angket. Hasil survei data awal merupakan hasil data angket yang dikumpulkan diawal proses pembelajaran. Hasil survei data awal digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik terhadap materi. Hasil survei data akhir yaitu hasil data angket yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik pada akhir program pengajaran, tujuannya adalah untuk mengetahui sampai mana pencapaian peserta didik terhadap bahan pengajaran setelah dilaksanakan pembelajaran.

³⁴ Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, edisi ke-1 (jakarta: PT. Bumi aksara, 2018), hlm. 76.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Minat Belajar

No	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1	Perasaan senang	1 – 4	4
2	Ketertarikan	5 – 8	4
3	Keterlibatan	9 – 12	4
4	Motivasi dalam belajar	13 – 16	4
Jumlah			16

Kuesioner atau angket pada penelitian ini menggunakan Skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur indikator minat belajar. Skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minimum skor 1 dan maksimum skor 5.

Tabel 3.4 Skor Skala *Likert*

No.	Jawaban	Skor
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

E. Uji Validitas dan Reliabelitas Instrumen

Uji validitas dan reliabilitas adalah dua jenis uji yang dilakukan untuk mengetahui seberapa baik alat ukur dalam mengukur variable yang ingin diukur. Uji ini digunakan untuk menguji instrumen penelitian sebelum digunakan.

1. Uji Validitas

“Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh mana alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur dan data tersebut dapat dikatakan valid atau tidak”.³⁵ Uji validitas dapat digunakan dengan menggunakan rumus seperti dibawah ini.

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

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi

n : banyak sampel

ΣXY : jumlah perkalian X dan Y

ΣX : jumlah nilai variabel X

ΣY : jumlah nilai variabel Y

ΣX^2 : jumlah pangkat dari nilai variabel X

ΣY^2 : jumlah pangkat nilai variabel Y

Pada penelitian ini peneliti menggunakan program SPSS 23.0 *for windows*. Dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika $r_{xy} > r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
- 2) Jika $r_{xy} < r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid

³⁵ Moh Nazir, *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), hlm. 127.

- 3) Jika r_{xy} dapat dilihat pada kolom *corrected item total correlation*.

Tabel 3.5 Hasil Uji Valeditas Angket Minat Belajar

Item Pertanyaan	r_{hitung}	r_{tabel}	Kondisi	Kesimpulan
Item 1	0,6308	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,8563	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,8647	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,8021	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,5415	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,5647	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,6920	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,6195	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,6456	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,8185	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 11	0,7946	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 12	0,5426	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 13	0,6282	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 14	0,7994	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 15	0,5947	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 16	0,6204	0,5324	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

2. Uji Reliabelitas

Uji reliabelitas digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil yang sama bisa diulangi jika menggunakan kondisi yang sama. “Uji realibilitas digunakan untuk memeriksa konsistensi kuesioner yang

merupakan merupakan indikator dari variabel”.³⁶ Uji realibilitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat menghasilkan hasil yang akurat. Penelitian ini menggunakan program SPSS 23.0 *for windows*, variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut.

- 1) Jika $r_{\alpha} \text{ positif} > r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut reliabel.
- 2) Jika $r_{\alpha} \text{ negatif} < r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut tidak reliabel.
 - a) Jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ maka reliabel.
 - b) Jika nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,6$ maka tidak reliabel.

Tabel 3.6 Uji Reliabelitas

Variabel	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Minat Belajar	0,9146	Reliabel

F. Analisis Data

Analisis data dapat diartikan menjadi beberapa makna diantaranya mengelola, mengorganisir data, memecahkan dalam bentuk unit-unit yang lebih spesifik. Analisis data ini adalah mengelola data secara sistematis dari pengumpulan data, kemudian menafsirkan dan menghasilkan suatu bentuk pemikiran, pendapat, teori ataupun gagasan baru. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis data pada

³⁶ Nazir, *Metode Penelitian*, hlm. 124.

penelitian ini dengan menggunakan uji prasyarat, uji hipotesis dan uji statistik deskriptif.

1. Uji Prasyarat

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah variabel variabel dependen, variabel indeviden, atau keduanya memiliki distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas data pada penelitian ini digunakan uji Chi-kuadrat dengan $\alpha = 0,05$.

$$X^2 = \sum \frac{f_0 - f_e}{f_e}$$

Keterangan :

X^2 : Nilai statistic Chi-kuadrat

f_0 : nilai frekuensi yang diperoleh berdasarkan kata

f_e : nilai frekuensi yang diharapkan

Setelah diperoleh harga X^2 hitung, selanjutnya lakukan pengujian normalitas dengan membandingkan nilai X^2 hitung dengan X^2 tabel. Untuk menentukan daerah kebebasannya (df).

Kriteria pengujian normalitas data hasil penelitian adalah:

Jika X^2 hitung < X^2 tabel maka H_0 diterima.

Jika X^2 hitung > X^2 tabel maka H_1 diterima.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS *for windows* 23.0 untuk menguji normalitas data.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian terhadap varians yang bertujuan untuk mengetahui apakah dua kelompok memiliki varians yang sama. Uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dalam uji t dan hasilnya menjadi acuan dalam pengambilan keputusan analisis statistik. Dasar pengambilan keputusan adalah

- 1) Jika nilai Signifikan $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varians data dua kelompok atau lebih data tidak sama.
- 2) Jika nilai Signifikan $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa varians data dua kelompok atau lebih data sama.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi SPSS *for windows* 23.0 untuk menguji homogenitas data.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah ditetapkan yaitu terdapat pengaruh permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat terhadap minat peserta didik di maahad tahfiz baitul ehasan alkhairi Gombak Malaysia.

- a. Menentukan hipotesis
- b. Menentukan resiko kesalahan sebesar $\alpha = 5 \%$
- c. Menentukan ujian yang digunakan
Uji statistic yang digunakan adalah uji t
- d. Kaidah pengujian

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima

e. Menghitung nilai t_{hitung} dan menentukan nilai t_{tabel}

1) Menghitung nilai t_{hitung}

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan } s = \sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-2)s_2^1}{(n_1+n_2)}}$$

Keterangan:

$\bar{X}_1$: mean kelas eksperimen

$\bar{X}_2$: mean kelas kontrol

s_1^2 : variasi kelompok eksperimen

s_2^1 : variasi kelompok kontrol

f. Membandingkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

3. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan statistik yang menggambarkan fenomena dan karakter dari data yang menjadi sumber penelitian. Statistik deskriptif pada umumnya memberikan mengenai karakteristik pada variable penelitian”.³⁷ Statistik deskriptif memberikan gambaran tentang hasil penelitian yang

³⁷ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (bandung: CV. Alfabeta, 2017), hlm. 29.

sesuai dengan data yang dapat dilihat dari nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (*median*), modus, maksimum, minimum dan standar deviasi.

a. Nilai rata-rata (*mean*)

“*Mean* atau nilai rata-rata merupakan nilai yang menjadi perwakilan dari himpunan atau sekelompok data”.³⁸ *Mean* adalah nilai yang didapatkan dengan menjumlahkan seluruh data individu pada kelompok, kemudian membagikannya dengan jumlah individu yang terdapat pada kelompok tersebut. Adapun rumus menghitung *mean* adalah sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n} = \frac{1}{n}(x_1 + x_2 + x_3 + \dots + x_n)$$

Keterangan:

X : *mean* atau rata-rata

$\sum x$: jumlah data

X_n : data ke- n

n : jumlah data

b. Nilai tengah (*median*)

“*Median* adalah salah satu teknik penjelasan kelompok dengan didasarkan pada nilai tengah dari data yang telah diurutkan dari data terkecil hingga data paling besar ataupun sebaliknya”.³⁹

³⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, hlm.49.

³⁹ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, hlm.48.

$$Med = \frac{x_1 + x_2}{2}$$

Keterangan:

Med : Median

x1 : nilai median pertama

x2 : nilai median kedua

c. Modus

Modus adalah nilai yang sering muncul pada sekelompok data. Rumus menghitung modus adalah sebagai berikut:

$$Mo = Tb + \frac{a}{(a+b)} \times C$$

Keterangan:

Mo : modus

TB : titik bawah kelas modus

a : selisih frekuensi kelas Mo sebelumnya

b : selisih frekuensi Mo dengan sebelumnya

c : interval kelas

d. Nilai Maksimum

Nilai maksimum adalah nilai terbesar dari sejumlah populasi yang telah dikumpulkan.

e. Nilai Minimum

Nilai minimum adalah nilai terkecil dari sejumlah populasi yang telah dikumpulkan.

f. Standar Deviasi

Varians merupakan jumlah kuadrat semua devians nilai-nilai individual terhadap nilai rata-rata kelompok. “Standar devians adalah akar kuadrat dari varians dan menunjukkan standar penyimpangan data terhadap nilai rata-rata”.⁴⁰ Rumus standar deviasi adalah sebagai berikut:

$$s = \frac{\sqrt{\sum (xi - x)^2}}{n-1}$$

Atau dengan

$$s \approx \frac{range}{\sqrt{n}} = \frac{max - min}{\sqrt{n}}$$

keterangan:

s : standar deviasi

n : jumlah data

x : nilai rata-rata

xi : nilai ke-I

max: nilai maximum

min : nilai minimum

G. Sistematika Pembahasan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan istilah, fokus masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

⁴⁰ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, hlm.58.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Memuat tentang uraian landasan teori tentang penelitian dan tinjauan penelitian terdahulu yang sesuai dengan judul penelitian.

BAB III. METODE PENELITIAN

Memuat secara rinci dan sistematis penelitian yang digunakan oleh peneliti beserta alasannya, waktu dan tempat penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengecekan keabsahan data dan teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi: (1) hasil penelitian, klarifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian dan rumusan masalah atau fokus penelitian. (2) pembahasan, sub bahasan (1) dan (2) dapat digabung menjadi satu kesatuan atau dipisah menjadi sub bahasan tersendiri.

BAB V. PENUTUP

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan, saran-saran ataupun rekomendasi. Kesimpulan menguraikan secara ringkas seluruh alur penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai apa yang sesuai dengan pengambilan langkah-langkah

pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan. Saran disarankan pada dua hal yaitu:

- a. Saran dalam usaha memperluas hasil penelitian
- b. Saran untuk menentukan kebijakan dalam memilih masalah atau fokus penelitian pada bidang-bidangnya.

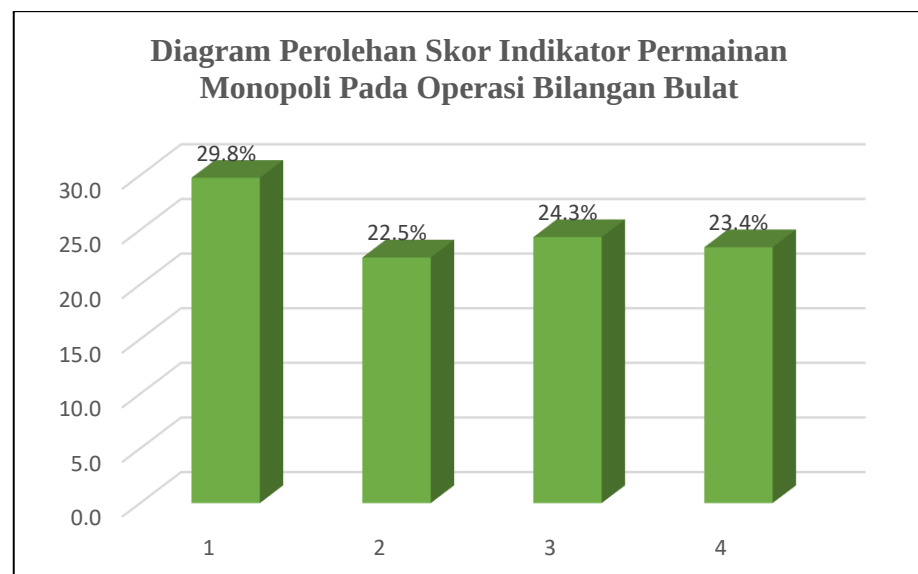
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Gambaran Penggunaan Permainan Monopoli Pada Operasi Bilangan Bulat

Terdapat 4 indikator pada penggunaan permainan monopoli pada operasi bilangan bulat. Hal ini merupakan respon peserta didik terhadap materi operasi bilangan bulat yang diterapkan dalam permainan monopoli. Angket yang telah dijawab oleh peserta didik dan diperoleh data bahwa persentase dan intreperetasi angka setiap indikator seperti diagram berikut.



Gambar 4.1 Diagram Perolehan Skor Indikator respon peserta didik terhadap permainan monopoli

Tabel 4.1 Tabel Keterangan Diagram Skor Respon

Angka	Keterangan indikator
1	Perasaan Senang
2	Ketertarikan
3	Keterlibatan
4	Motivasi belajar

Dapat dilihat pada gambar 4.1 hasil perhitungan menjelaskan bahwa Deskripsi Gambaran Penggunaan Permainan Monopoli Pada Operasi Bilangan Bulat pada kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan nilai data dari pengisian angket respon peserta didik terhadap permainan monopoli yang dikaitkan dengan operasi bilangan bulat. Berikut ini adalah rincian perolehan persentase dan interpretasi angka dari setiap indikator.

a. Perasaan Senang

Perasaan senang adalah kondisi emosional positif yang dapat memberikan dampak positif bagi seseorang. Perasaan ini merupakan respon peserta didik terhadap permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat yang ditandai dengan adanya kegiatan yang dilakukan dengan bersemangat, rasa senang terhadap suatu pembelajaran serta adanya tingkah yang menunjukkan perasaan yang menyenangkan. Nilai dari indikator perasaan senang adalah 29,8 %. Nilai tersebut merupakan nilai yang menjadi pembanding dengan indikator lainnya. Nilai

persentase tersebut menunjukkan bahwasanya peserta didik sangat senang terhadap permainan monopoli yang diberikan.

b. Ketertarikan

Ketertarikan dalam belajar adalah kecendrungan atau kegairahan berupa bentuk emosional yang diberikan seseorang terhadap suatu hal karena adanya daya tarik. Ketertarikan peserta didik pada permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat dipengaruhi oleh respon positif yang diberikan oleh perasaan senang, adanya pemodelan materi yang terdapat pada permainan monopoli, terpecahkannya permasalahan yang dianggap sulit oleh peserta didik. Nilai indikator pada ketertarikan belajar adalah sebesar 22,5 %. Nilai tersebut merupakan nilai dari kualifikasi semua indikator dan dipersentasekan sesuai dengan nilai dari ketertarikan.. Rentang persentase tersebut menunjukkan bahwasanya peserta didik tertarik dengan permainan monopoli yang diberikan.

c. Keterlibatan

Keterlibatan dalam kegiatan belajar merupakan salah satu yang menjadi respon peserta didik pada permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat. Keterlibatan dipengaruhi tingkah laku yang dilakukan oleh peserta didik karena adanya kemauan dalam berkontribusi dan bekerja sama atau diskusi ketika berjalannya waktu pembelajaran matematika hal ini dikarenakan

pada permainan ini siswa diajak untuk aktif dalam melakukan diskusi bersama kawan sejawat, pemfokusan terhadap proses pembelajaran. Indikator ini memperoleh nilai 24,3% dari indikator yang lain. Hal tersebut diperoleh kesimpulan bahwasanya peserta didik terlibat saat berlangsungnya proses pembelajaran dengan menerapkannya permainan monopoli sebagai bahan ajar.

d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipengaruhi karena adanya dorongan untuk melakukan suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak lain dan ini merupakan dorongan dari diri sendiri untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Motivasi belajar menjadi salah satu indikator respon peserta didik terhadap permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat. Nilai pengisian responden pada permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat adalah sebesar 23,4%.

Respon ini dilatar belakangi karena permainan monopoli dalam pengkaitannya diharapkan mampu memberikan motivasi diri dalam hal kepercayaan diri, memberikan efek candu yang mampu membuat peserta didik termotivasi untuk belajar tanpa adanya paksaan dari pihak lain, mempermudah pemecahan masalah dalam pembelajaran yang menyebabkan peningkatan dalam hal keinginan terhadap hal baru, perasaan bebas serta keberanian dalam menyampaikan pemahaman peserta didik

menjadi salahsatu faktor dalam membangun motivasi belajar peserta didik.

Deskripsi nilai responden peserta didik terhadap permainan monopoli setelah direpkan pada materi operasi bilangan bulat dapat dilihat pada tabel 4.1 bahwasanya perasan senang menjadi indikator tertinggi dengan nilai sebesar 29,8 %, nilai tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih dominan merasa senang dalam pembelajaran dibanding indikator lain. Sedangkan indikator dengan nilai terrendah adalah ketertarikan dalam belajar dengan nilai 22,5 %.

2. Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Awal

Data yang diseskripsikan adalah hasil data survei awal peserta didik di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi yang mencakup nilai awal dari dua kelompok yaitu kelas eksprimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan tindakan ang berbentuk perlakuan. Deskripsi data ini memberikan gambaran mengenai karasteristik penelitian. Distribusi frekuensi hasil data survei awal dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Awal
Kelas Eksprimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	25 – 49	6	42,86 %
2	50 – 74	8	57,14 %
3	75 – 99	0	0 %
4	100 – 124	0	0 %

Berdasarkan tabel distribusi awal kelas eksperimen yang telah disajikan sebelumnya, terlihat bahwasanya hasil data survei awal di kelas eksperimen menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik belum optimal. Hal tersebut terjadi karena lebih banyak siswa memiliki hasil minat belajar pada kategori rendah dan hanya beberapa siswa yang memiliki nilai minat belajar pada kategori sedang. Untuk daftar frekuensi hasil data survei awal kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Awal Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	25 – 49	2	14,29 %
2	50 – 74	12	85,71 %
3	75 – 99	0	0 %
4	100 – 124	0	0 %

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwasanya minat belajar matematika siswa pada kelas kontrol yang belum optimal. Seluruh siswa memiliki nilai hasil data survei awal pada kategori sedang ke bawah.

Berdasarkan deskripsi nilai hasil data survei awal pada data pada kedua kelas yang disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Distribusi Data Hasil Data Survei Awal

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Mean	51,07	54,38
2	Median	50	55,63

3	Modus	55	57,50
4	Nilai Maksimal	68,75	61,25
5	Nilai Minimal	38,75	42,50
6	Standar Deviasi	7,34	5,21

Berdasarkan data statistik pada tabel diatas, dapat disimpulkan bahwasanya nilai mean posttest pada kelas eksperimen cenderung berpusat pada angka 51,07 yang termasuk kedalam kategori rendah. Berdasarkan nilai standar deviasi memiliki penyebaran sebesar 7,34 dari rata-rata. Sementara itu, nilai posttest di kelas kontrol cenderung berpusat pada angka 54,38 yang termasuk kedalam kategori rendah. Standar deviasi menunjukkan nilai nilai pretest pada kelas kontrol sebesar 5,21 dari rata-ratanya. Jadi berdasarkan nilai pretest kedua kelas, rata-rata nilai di kelas kontrol lebih tinggi. Oleh karena itu, diberikan perlakuan khusus pada kelas eksperimen dengan menerapkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran.

3. Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Akhir

Setelah peneliti mendapatkan nilai awal pada kedua kelas di maahad tahfiz baitul ehsan alkhairi, selanjutnya peneliti menggunakan media pembelajaran dengan menerapkan permainan monopoli pada kelas eksperimen dengan materi operasi bilangan bulat. Berikut ini daftar tabel distribusi frekuensi nilai hasil data survei akhir di kelas eksperimen.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Akhir
Kelas Eksprimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	25 – 49	0	0 %
2	50 – 74	11	78,57 %
3	75 – 99	3	21,43 %
4	100 – 124	0	0 %

Berdasarkan data pada tabel pada kelas eksperimen di atas, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar jauh lebih meningkat. Artinya, minat belajar meningkat setelah diberikan perlakuan berupa permainan monopoli dibandingkan dengan nilai pada hasil data survei awal pada kelas eksperimen.

Berikut daftar frekuensi hasil data survei akhir peserta didik pada kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Hasil Data Survei Akhir Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	25 – 49	0	0 %
2	50 – 74	14	100%
3	75 – 99	0	0 %
4	100 – 124	0	0 %

Data tabel 4.5 menunjukkan adanya perubahan pada hasil data survei akhir. Adanya perubahan minat belajar yang mengalami peningkatan, akan tetapi tidak sebesar yang terjadi pada kelas eksperimen, dimana minat belajar peserta didik meningkat signifikan.

Berdasarkan deskripsi data minat belajar peserta didik untuk hasil data survei akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7 Distribusi Data Hasil Data Survei Akhir

No	Deskripsi Data	Kelas Eksprimen	Kelas Kontrol
1	Mean	69,29	58,93
2	Median	69,38	58,75
3	Modus	61,25	62,50
4	Nilai Maksimal	80	65
5	Nilai Minimal	61,25	50
6	Standar Deviasi	6,54	4,33

Berdasarkan data statistic pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai dari rata-rata (*mean*) hasil data survei akhir di kelas eksperimen berpusat pada angka 69,29 yang termasuk kedalam kategori sedang, dengan nilai standar deviasi hasil data survei akhir pada kelas eksperimen memiliki penyebaran sebesar 6,54 dari nilai mean. Sementara itu, nilai hasil data survei akhir di kelas kontrol cenderung berpusat pada angka 58,93 yang termasuk kategori sedang. Standar deviasi menunjukkan bahwa nilai hasil data survei akhir di kelas kontrol memiliki penyebaran sebesar 4,33 dari rata-ratanya.

B. Analisis Data

Analisis data yang dilakukan oleh peneliti, dilakukan terhadap dua kelas yang mana kelas. Kelas yang menjadi fokus penelitian peneliti

merupakan kelas yang hasil akhirnya akan memberikan gambaran-gambara tentang hasil dari penelitian. Kelas yang digunakan pada penelitian ini adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang menjadi pembeda pada penelitian ini adalah pada kelas eksperimen diterapkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran pada materi operasi bilangan bulat, sedangkan pada kelas kontrol tidak diterapkannya media permainan monopoli dan proses pembelajarannya secara konvensional pada umumnya. Analisis data pada penelitian ini menggunakan Uji Prasyarat dan Uji T.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif minat belajar peserta didik melalui kuesioner atau angket hasil data survei awal dan hasil data survei akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. langkah selanjutnya adalah menguji normalitas apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 23.0. Perhitungan hasil uji normalitas data minat belajar peserta didik secara lengkap ditunjukkan dalam lampiran 14. Standar pengujiannya adalah.

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil output perhitungan uji normalitas data hasil data survei awal dan hasil data survei akhir, nilai signifikansi

hasil data survei akhir pada kelas eksperimen adalah $> 0,05$ yaitu $0,539 > 0,05$. Sedangkan nilai hasil data survei awal pada kelas kontrol $> 0,05$ yaitu $0,412 > 0,05$.

Pada hasil Output perhitungan uji normalitas pada hasil data survei akhir kelas eksperimen diperoleh $> 0,05$ yaitu $0,197 > 0,05$. Dan nilai signifikansi kelompok kontrol $> 0,05$ yaitu $0,521 > 0,05$. Berdasarkan standar uji normalitas di atas, dapat dikatakan bahwa minat belajar pada kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan variasi data secara keseluruhan, terlepas dari apakah dua atau lebih kumpulan data memiliki variasi yang sama (homogenitas). Uji homogenitas diuji dengan bantuan spss 23.0. Perhitungan hasil uji homogenitas secara lengkap ditampilkan pada Lampiran 15. Standar untuk pengujian homogenitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka tidak ada perbedaan antara kedua kelompok atau data tersebut homogen.
- 2) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka nilai tersebut tidak homogen.

Berdasarkan output Hasil uji homogenitas hasil data survei awal dan hasil data survei akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil data survei awal dan hasil data survei akhir memperoleh nilai signifikan $> 0,05$ yaitu $0,438 >$

0,05. Sedangkan hasil survei Nilai kuesioner adalah $> 0,05$ yaitu $0,891 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil data survei awal dan hasil data survei akhir adalah homogen.

2. Uji *T*

Berdasarkan uji persyaratan hasil data survei akhir, kedua kelas menunjukkan distribusi normal dan homogen. Untuk menguji hipotesis, digunakan uji statistik parametris dengan rumus *Independent Sample T-Test* melalui aplikasi SPSS versi 23.0. uji ini bertujuan untuk menilai pengaruh permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat terhadap minat peserta didik di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia.

Intrperetasi pada tampilan output uji *Independent Sample T-Test* akan memuat beberapa tampilan, tampilan pada output memiliki makna yang berbeda satu sama lain. Pada tampilan output akan muncul tampilan *levене's test for equality of variences*, tampilan ini memiliki fungsi untuk meliahan kesamaan variasi pada data. Jika sig. *levене's test for equality of variences* lebih besar dari 0,05 maka variasi adalah sama (homogen) dan sebaliknya Jika sig. *levене's test for equality of variences* lebih kecil dari 0,05 maka variasi adalah tidak sama (tidak homogen). Ketika *varience* homogen maka penapsiran tabel output *Independent Sample T-Test* berpedoman pada pada nilai yang terdapat pada tabel *equal varience assumed*.

Tabel output uji *Independent Sample T-Test* pada bagian *equal variance assumed*. Ketika nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka dapat dilakukan pengambilan keputusan bahwasanya adanya perbedaan signifikan data antar kelompok dan sebaliknya jika Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka dapat dilakukan pengambilan keputusan bahwasanya adanya persamaan data kelompok.

Mean difference merupakan selisih antara rata-rata kedua data. Rentang selisih perbedaan kedua data ditampilkan pada tampilan *95% confidence interval of the difference lower upper*. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} pada uji Uji *Independent Sample T-Test* berdasarkan Hipotesis diuji sebagai berikut.

- a. Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima.
- b. Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima.

Nilai t_{tabel} didapatkan dari distribusi nilai t_{tabel} .

Berikut adalah hasil analisis uji *Independent Sample T-Test* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 23.0 yang disajikan perhitungannya secara pada lampiran 16.

Berdasarkan output Uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai Sig. *Levene test for Equality of Variances* adalah sebesar 2,658 memiliki probabilitas (Sig.) lebih besar dari 0,05 sehingga $2,658 > 0,05$ maka disimpulkan H_1 diterima dan memiliki variansi sama. Sehingga penafsiran tabel output independent sample test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel *equal variance*

assumed. Pada bagian *equal variance assumed* diketahui nilai Sig.(2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dengan demikian H_1 diterima dan H_0 ditolak, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) antara minat belajar siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selanjutnya dari tabel *output* diketahui nilai *Mean Difference* adalah sebesar 10,35714 nilai ini menunjukkan selisih antara rata-rata minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. $69,29 - 59,93 = 10,35714$ dan selisih perbedaan tersebut adalah 6,05119 sampai 14,66309 (*95% confidence interval of the difference lower upper*)

Nilai t_{hitung} pada *equal variance assumed* sebesar 4,944 dengan nilai $df = t_{tabel}$ adalah 2,056. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,944 > 2,056$ (2-tail) dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa “adanya pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar peserta didik pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Gombak Malaysia”.

Dari perhitungan tersebut, jelas terlihat bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya rata-rata minat belajar dengan menggunakan permainan monopoli mempunyai peningkatan dibandingkan dengan ketika tidak menggunakan permainan monopoli. Dan dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan permainan monopoli sebagai

media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap minat peserta didik di Maahad Tahfiz Alkhairy Gombak Malaysia.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Maahad tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia. Peneliti pada penelitian ini melibatkandua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing kelas terdiri dari 14 orang peserta didik. Pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan hasil penelitian yang berkaitan dengan minat belajar peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan permainan monopoli dengan materi operasi bilangan bulat.

Penelitian ini mempunyai kebaharuan dalam hal inikator minat belajar dan seperangkat permainan monopoli, penelitian yang dilakukan oleh Maria Tame Lazar, 2020. Seperangkat permainan monopoli dengan menggunakan aplikasi pada media elektronik dengan menerapkan indikator minat belajar yaitu kemonotonan pembelajaran dan ketertarikan peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Maria Andriana menerapkan permainan monopoli terhadap materi aritmatika sosial untuk mengetahui pengaruh minat belajar dengan indikator perasaan senang dan keterlibatan. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Mutiara Kaldi, 2019. Menggunakan media permainan monopoli sebagai media bantu dalam model pembelajaran *quantum teaching* dan menggunakan 4 indikator dengan indikator yaitu perasaan senang, ketelibatan, ketertarikan dan perhatian.

Peneliti pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran yang pada hal ini peneliti menggunakan seperangkat permainan monopoli. Tindakan tersebut memiliki dampak positif terhadap minat belajar peserta didik berdasarkan empat indikator minat belajar. Indikator yang pertama adalah adanya perasaan senang terhadap pembelajaran. Permainan monopoli mendorong peserta didik untuk lebih semangat sehingga menimbulkan perasaan senang. Indikator yang kedua, adanya ketertarikan terhadap pembelajaran yang menyebabkan adanya rasa suka terhadap suatu hal yang dipengaruhi oleh perasaan senang. Indikator ketiga, adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Indikator keempat, adanya motivasi belajar. peserta didik menunjukkan peningkatan kepercayaan diri terhadap kemauan mereka dalam memahami konsep materi pembelajaran. Penelitian ini memperlihatkan bahwa dari keempat indikator minat belajar yang diukur, indikator pertama yaitu adanya perasaan senang menunjukkan peningkatan paling tinggi dengan nilai 29,8 % dibandingkan dengan indikator yang lain. Kemudian indikator ketertarikan dengan nilai persentase 22,5 %, persentase dari indikator keterlibatan menunjukkan 24,3%. Sedangkan motivasi belajar menunjukkan persentase 23,4 %.

Nilai t_{hitung} pada *equal variance assumed* sebesar 4,944 dengan nilai $df = t_{tabel}$ adalah 2,056. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,944 < 2,056$ (2-tail) dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Ika Fitrianingtyas, Kartikachrysti Suryandari dan Sri Tatminingsih yang menyatakan bahwa adanya signifikansi pengaruh permainan monopoli

terhadap minat belajar, yaitu $t_{hitung} = 0,996$ dan nilai $\text{sig} = 0,000 < \alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak.⁴¹ Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Mutiara Kaldi Menyebutkan bahwa pengaruh permainan monopoli diperoleh $t_{hitung} = 3,073 > t_{tabel} = 2,003$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 46$ sehingga H_0 ditolak.⁴² Kesamaan pada kedua penelitian ini adalah hasil yang positif terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini menandakan adanya pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar matematika setelah menggunakan media permainan monopoli.

Permainan monopoli memberikan variasi dalam cara penyampaian materi, yang tidak hanya mengandalkan hafalan konsep, akan tetapi melibatkan aspek psikologi anak serta partisipatif yang membuat peserta didik lebih aktif. Kebaruan dari penelitian ini adalah terletak pada indikator yang digunakan, yaitu dengan menggunakan empat indikator dalam aktivitas matematis, yang pada dasarnya keempat indikator ini saling dikaitkan satu sama lain. Hal ini mendukung gagasan bahwa dengan adanya keempat indikator dapat merangsang tumbuhnya minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang diajarkan menggunakan bantuan permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan

⁴¹ Ika Fitrianingtyas, Kartika Chrysti Suryandari, and Sri Tatminingsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar," dalam *Jurnal DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 7, no. 1 (2023): 409.

⁴² Kaldi, "Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantu Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V SDN 1 Hajimena."

dengan tidak menggunakan permainan monopoli. Peningkatan minat belajar peserta didik ini dikarenakan permainan monopoli menyajikan seperangkat bentuk pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik memahami serta menikmati pembelajaran.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan tentunya mempunyai banyak keterbatasan-keterbatasan diantaranya:

1. Keterbatasan Variabel

Penelitian ini hanya menggunakan 2 variabel yaitu variabel X dan Y. variabel X mewakili seperangkat permainan monopoli sebagai media pembelajaran. Variabel Y mewakili minat belajar peserta didik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan seperangkat permainan monopoli yang disesuaikan dengan permainan yang diperjual belikan, oleh sebab itu, penulis mengharapkan peneliti selanjutnya untuk memodifikasi seperangkat permainan monopoli agar mendapatkan tujuan pada indikator lebih jauh. Penelitian ini menggunakan 4 indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan dan motivasi belajar, peneliti berharap peneliti selanjutnya menggunakan indikator yang berbeda untuk mengetahui lebih jauh pengaruh yang lebih signifikan.

2. keterbatasan lokasi penelitian

Lokasi penelitian yang cukup jauh yaitu antar Negara yaitu dinegara Malaysia. Hal tersebut menjadi salahsatu faktor yang menjadi kurang efisiensi ketika peneliti kekurangan referensi data dari lokasi penelitian.

3. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan selama penelitian skripsi. Waktu yang singkat ini salahsatu yang mempersempit ruang gerak penelitian. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil penelitian yang dilakukan.

4. Keterbatasan dalam objek penelitian

Peneliti pada penelitian ini hanya meneliti tentang indikator minat belajar pada pembelajaran matemtaika pada materi operasi bilangan bulat dan tidak membahas tentang aspek minat belajar yang lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pada penelitian yang dilakukan, gambaran permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat menunjukkan bahwasanya indikator memperoleh nilai sebesar 29,8 % dan menjadi indikator tertinggi dibanding nilai dari indikator lain. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya peserta didik lebih dominan merasa senang dalam pembelajaran dibanding indikator lain. Sedangkan indikator dengan nilai terendah adalah ketertarikan dalam belajar dengan nilai 22,5 %.

Penggunaan permainan monopoli memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini terlihat pada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent samples t test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,944 > 2,056$ dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$ dengan derajat kebebasan $(df) = (14 + 14) - 2 = 26$. Dari hasil tersebut terbukti bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, terdapat pengaruh permainan monopoli terhadap minat peserta didik pada materi operasi bilangan bulat di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi.

B. Implikasi Hasil Penelitian

1. Implikasi teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan gambaran tentang penggunaan permainan monopoli yang dapat meningkatkan minat

belajar pembelajaran matematika dengan materi operasi bilangan bulat. Penerapan permainan monopoli sebagai media dapat mempengaruhi minat belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Minat belajar dipengaruhi oleh adanya indikator, diantaranya perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan dan motivasi dalam belajar. Maka dari itu dari itu diperlukan kerjasama antara peserta didik dan tenaga pendidik agar dapat mempertahankan dan meningkatkan minat belajar.

2. Implikasi praktis

Hasil penelitian ini secara praktis digunakan sebagai masukan terhadap tenaga pendidik dan calon tenaga pendidik. Penerapan permainan monopoli harus diterapkan dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan Indikator minat belajar. Indikator minat belajar harus ditanamkan dalam diri peserta didik agar menumbuhkan minat belajar peserta didik yang baik.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa penerapan permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

1. Bagi Pendidik

Untuk meningkatkan minat belajar terutama dalam hal pembelajaran matematika diperlukan penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar. Maka dari itu pendidik harus meningkatkan minat belajar dengan cara menerapkan media

pembelajaran terhadap pembelajaran yang dilakukan. Serta membuat pembelajaran agar lebih terkesan dan dapat meningkatkan indikator minat.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk terus berusaha memupuk minat belajarnya. Misalnya dengan cara mencari hal-hal baru yang menarik dalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan peningkatan minat belajar.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah sebagai lembaga pendidikan diharapkan mampu memfasilitasi fasilitas yang kebutuhan belajar siswa, misalnya seperti menyediakan media pembelajaran dan perlengkapan dalam pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memberikan informasi bahwa penerapan media pembelajaran yang pada penelitian ini menggunakan permainan monopoli akan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Namun, permainan monopoli dapat digunakan untuk meningkatkan aspek lain didalam dunia pendidikan. Kemudian dalam minat belajar masih banyak faktor lain yang dapat meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan lebih menyeluruh tentang masalah penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2013), *Psikologi Belajar*. Edisi ke-3. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Akrim (2021), *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Edited by Emilda Sulasmi. I. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Albar, M., Masitoh, S. dan Nursalim, M. (2023), "Hubungan Matematika Dan Filsafat." *dalam jurnal JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 : 1393–96.
- Ananda, R. dan Hayati, F. (2020), *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Edited by Muhammad Fadhli. I. Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya.
- Andriani, M. (2020) "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Matematika (MONIKA) Untuk Materi Aritmetika Sosial Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta ADhyaksa T.A 2018/2019." *dalam Jurnal Matematika Universitas Flores* 3 : 16–22.
- Dwi H. I., Surahmat, dan Sutarto (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Edited by Noni Antika K. Mataram: LPP Mandala.
- Fitrianiingtyas, I., Suryandari, K. C. dan Tatminingsih, S. (2023) "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Di Gugus Nusa Kecamatan Karanganyar." *dalam jurnal DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, Volume 7(1) : 409. diambil dari <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.73548>.
- Imanuel, I. (2023), *Pengantar Psikologi Sosial*. Edited by Lukmanul Hakim. Cetakan I. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Jauhari, T., Rosyidi, A.H. dan Sunarlijah, A. (2023) "Pembelajaran Dengan Pendekatan TaRL Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *dalam Jurnal PTK Dan Pendidikan*, Volume 9(1) : 59–73.
- Kaldi, A. M. (2019), "Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantu Media Pembelajaran Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V SDN 1 Hajimena." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kartika, S., Husni, dan Millah, S. (2019), "Pengaruh Kualitas Sarana Dan Prasarana Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Volume 7(1): 113.
- Lazar, M. T. (2021). "Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Matematika." *Matematika*, 1–6.
- Matondang, R. (2020) *Ragam Media Pembelajaran Di SD/Mi*. Edited by Nashran Azizah. Edisi 3. Batu: Literasi Nusantara.
- Meylinda, D. dan Surya, E. (2023) "Kemampuan Koneksi Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah." *dalam Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 1(1) : 1–12.

- Narbuko, C. (2018), *Metodologi Penelitian*. Edisi ke-1. Jakarta: PT. Bumi aksara.
- Nazir, M. (2017), *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurjanah, A., Maulana, H. dan Nurhayati (2023), "Psikologi Pendidikan Dan Manfaat Bagi Pembelajaran: Tinjauan Literatur." *dalam jurnal Cendekia Inovatif Dan Berbudaya*, Volume 1(1): 38–46.
- Nursalma, A., dan Pujiastuti, H. (2023), "Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *dalam jurnal OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, Volume 2(3): 135–41.
- Pratiwi, J. W. dan Heni, P. (2020) "Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Kelereng." *dalam Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Volume 5(2) : 1–12.
- Purnama, S. D. (2019), "Penerapan Game Edukatif Monopoli Matematika (MONOLITA) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rahmadhani, Sefti, A, dan Yulia, P. (2023), "Minat Belajar Matematika Siswa Di MTsN 2 Kerinci." *dalam jurnal Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3(2): 183–90.
- Rangkuti, A. N. (2016), *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*. Edited by Dr. Mara Samin Lubis M.Pd., Bandung: Citapustaka media.
- Rangkuti, A. N. (2019), *Pendidikan Matematika Realistik*. Cetakan I. Bandung: Citapustaka Media.
- Rina, D. M. dan Arusman (2022) "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *dalam Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Volume 2(2) : 133–39.
- Ryan, J. dan Bowman. (2022), "Teach Cognitive and Metacognitive Strategies to Support Learning and Independence." *dalam jurnal High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, Volume 3(3): 170–84.
- Santoso, G. (2023), "Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Dengan Metode Permainan Melalui Penerapan Berpikir Kritis Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)." *dalam Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 2(4): 265–69.
- Septia, T., Rizki, U., Pertiwi, E. K. C. A. dan Kiromi, M.M. (2023), "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami Pada Materi Aljabar." *dalam jurnal Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 3(3) : 469–78.
- Sihotang, N. (2022), "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *dalam jurnal Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, Volume 2(1), 60–67.

Siregar, N. F. (2021), “Minat Belajar Matematika Pada Siswa SMP Negeri 7 Padangsidempuan.” *dalam jurnal Logaritma : Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Sains*, Volume 8(2): 255–66.

Sugiyono (2017) *Statistika Untuk Penelitian*. bandung: CV. Alfabeta.

Uno, H. B. (2018), *Tugas Guru Dalam Pembelajaran*. Cetakan II. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

Nama : TONDI HARAHAAP
NIM : 21 202 00018
Jenis Kelamin : Laki - laki
Tempat / Tanggal Lahir : Hiteurat / 21 Agustus 2002
Anak Ke : 3
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Alamat Lengkap : Jl. Lintas sipiongot
Desa Hiteurat
Kec. Halongonan
Kab. Padang Lawas Utara
Prov. Sumatera Utara

Telp. HP : 081360648337
e-mail : tondiharahap52@gmail.com

II. IDENTITAS ORANGTUA

1. Ayah
Nama : Parulian Harahap
Pekerjaan : Petani
Telp. HP : 085358689158
2. Ibu
Nama : Jusmianna Siregar
Pekerjaan : Petani
Telp. HP : 081360648337

III. PENDIDIKAN

SD Negeri 100810 Hiteurat : tamat tahun 2015
SMP Negeri 1 Halongonan : tamat tahun 2018
SMA Swasta PABA Binjai : tamat tahun 2021
S.1 Pendidikan Matematika
UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan : tamat tahun 2025

IV. ORGANISASI

Musyrif Ma'had UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
BZB Baznas UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Lampiran 1 Hasil Wawancara Dengan Tenaga Pendidik

Hasil Wawancara Dengan Tenaga Pendidik

Nama : Muhammad Marzuki bin Hasan
Jabatan : pendidik di Maahad Baitul Ehsan ALkhairi Gombak
Tanggal pelaksanaan : 12 juni 2014

No	Pertanyaan wawancara	Deskripsi Hasil dalam bahasa indonesia
1	Bagaimana Sistem penerapan pembelajaran Matematika yang diterapkan oleh sekolah ?	pembelajaran matematika salah satu program pendidikan yang menjadi program utama disini.
2	Apa strategi yang dilakukan oleh sekolah untuk meningkatkan pehaman tentang matematika?	Strategi yang dilakukan adalah dengan mendorong pesera didik secara konvensional, maksudnya mereka belajar sendiri dan memahaminya sendiri ataupun dengan bantuan teman sebayanya.
3	Bagaimana dengan pembelajaran Formal atau pembelajaran yang dilaksanakan di kelas?	Pembelajaran matematika Formal tidak dilakukan disebabkan tidak adanya tenaga pendidik dalam bidang matematika.
4	Ada beberapa tenaga pendidik disini yang memukim, kenapa tenaga pendidik yang jam mengajarnya kosong tidak megajarkan matematika saja?	Karena pendidik disini tidak mempunyai basik matematika, menyebabkan kurangnya pemahaman mereka matematika,
5	Bagaimana dengan program pendidikan, seperti yang disebutkan oleh bapak bahwasanya matematika merupakan program utama?	ketika ujian, pelajaran matematika salah satu menjadi pelajaran yang diujikan, sebenarnya pegampuh pada matematika saat ujian diampu oleh salah satu pendidik disini. Hal tersebut digunakan agar tidak adanya kekosongan administrasi.
6	Apa yang menjadi penunjang perserta didik dalam memahami matematika?	Yang menjadi penunjang dalam memahami pelajaran matematika diantaranya adalah dengan belajar otodidak dan dengan bantuan teman sejawat. Ada beberapa peserta didik yang pernah belajar disekolah umum.
7	Berapa banyak peserta didik yang pernah belajar disekolah umum ?	Peserta didik yang pernah belajar disekolah umum ada 6 orang, mereka lah yang sering membantu teman-temannya dalam belajar matematika.

8	Bagaimana pemahaman peserta didik tentang pembelajaran matematika?	Pemahaman mereka tentang matematika, saya misalkan si A yang seharusnya belajar di kelas Menengah, jika kita ujiankan dengan materi di kelas Rendah saja belum tentu dia mampu untuk memahaminya.
9	Bagaimana anda sebagai tenaga pendidik memberikan motivasi kepada peserta didik untuk meningkatkan minat mereka dalam memahami matematika?	Yaitu dengan cara menceritakan masa-masa kejayaan islam tentang ilmu pengetahuan pada zaman sebelumnya, pentingnya pengetahuan, dan lainnya. Hal tersebut saya ceritakan diwaktu ketika selesai shalat, pengajian dan ketika kumpul bersama.

Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara



Lampiran 3 time schedcule penelitian

No	Kegiatan	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari
1	Pengesahan judul									
2	Penulisan dan konsultasi proposal									
3	Seminar proposal									
4	Revisi proposal									
5	Surat izin penelitian									
6	Pelaksanaan penelitian									
7	Pengolahan data									
8	Penulisan skripsi									
9	Seminar hasil									
10	Revisi skripsi									
11	Siding munaqosah									

Lampiran 4 Data Peserta Didik

Data Peserta Didik Di Kelas Eksperimen

No Subjek	Nama Peserta Didik
1	Dzidane bin Dzulkarnain
2	Muhammad Suhaimy bin Ahmad
3	Ahmad Yasir bin Ishak
4	Muhammad Haziq Hakim bin Mhd Khairul
5	Muhammad Iskandar Zukkarnain bin Ruslan
6	Muhammad Ashraff bin Ahmad
7	Muhammad Khairul Zafran bin Johri
8	Muhammad Aksyah Syukhri bin Mohd Rohim
9	Muhammad Faiz Hakim bin Norizan
10	Muhammad Ady Yusuf bin Ruslan
11	Muhammad Mikail bin Muhammad Rozali
12	Abdul Hakim Bin Hasan
13	Syafran bin Abdullah
14	Abdul Rahman bin Abdul Rahim

Data peserta didik kelas kontrol

No Responden	Nama Peserta Didik
1	Muhammad Shah Denial
2	Hafiz Hakimi bin Ishak
3	Uwais Karim bin Anwar Hussen
4	Abdul Yazid
5	Muhammad Ismail bin Bukhori
6	Muhammad Alwi Armain bin Rahim
7	Muhammad Lukman Hakim bin Bukhori
8	Muhammad Hanif bin Kamaluddin
9	Muhammad Yasser bin Mohd Hanafiah
10	Muhammad Ruzaini bin Abdul Alim
11	Muhammad Ikhran Uzzam bin Abdul Muqtadir
12	Nik Amsyah bin Nik Daud
13	Mus'ab Sobirin
14	Thalha bin Muhd Yusuf

Lampiran 5 Angket

Angket Minat Belajar

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Sekolah :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawaban dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
SS : sangat setuju TS : tidak setuju
S : setuju STS : sangat tidak setuju
R : ragu – ragu

NO	Pernyataan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	SRS	
1	Saya senang terhadap Materi operasi bilangan bulat pada pelajaran matematika						
2	Saya bersemangat mempelajari matematika						
3	Saat mengerjakan Soal operasi bilangan bulat, saya merasa waktu semakin cepat berlalu						
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika						
5	Saya semakin semangat Belajar operasi bilangan pada pelajaran matematika dikarenakan adanya kerjasama tim						
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika						
7	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan guru dengan rapi						
8	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak paham						

9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan						
10	Saya semangat bersaing dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan nilai matematika yang tinggi						
11	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak paham Tentang materi operasi bilangan bulat						
12	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru						
13	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.						
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dapat membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar						
15	Saya ingin berprestasi yang lebih baik dari sebelumnya.						
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika						

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI OPERASI BILANGAN BULAT

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Sekolah :

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawaban dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda *checklist* () pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : sangat setuju

TS : tidak setuju

S : setuju

STS : sangat tidak setuju

R : ragu – ragu

NO	Pernyataan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	SRS	
1	Apakah anda menyukai pelajaran matematika materi operasi bilangan bulat dengan permainan monopoli						
2	Saya bersemangat belajar matematika materi operasi bilangan bulat yang diterapkan menggunakan permainan monopoli						
3	Saya sangat senang dengan pembelajaran matematika sambil bermain monopoli						
4	Saya tidak merasa bosan ketika proses belajar menggunakan permainan monopoli						
5	Penerapan permainan monopoli pada pembelajaran dapat membantu saya mengatasi kesulitan-kesulitan pada pelajaran matematika materi operasi bilangan bulat						
6	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan ketika permainan monopoli berlangsung						
7	Saya menemukan hal-hal baru ketika pembelajaran menggunakan permainan monopoli						

8	Saya lebih menikmati proses ketika konsep-konsep operasi bilangan bulat dikaitkan dengan permainan monopoli						
9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan						
10	Saya dapat fokus terhadap materi pembelajaran ketika adanya penerapan permainan monovoli						
11	Penerapan permainan monopoli pada pembelajaran matematika sangat menarik perhatian saya						
12	Saya selalu menyimak ketika pembelajaran berlangsung						
13	Penerapan permainan monopoli pada pembelajaran membuat saya tidak takut untuk belajar matematika						
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dengan penerapan permainan monopoli membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar						
15	Saya memanfaatkan pembelajaran penerapan permainan monopoli untuk menyelesaikan masalah keti belajar dengan berdiskusi bersama teman saya						
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika dengan penerapan permainan monopoli berlangsung						

Lampiran 6 Uji Validitas Angket

Uji Validitas Angket Minat Belajar

Correlations

		ITEM1	ITEM2	ITEM3	ITEM4	ITEM5	ITEM6	ITEM7	ITEM8	ITEM9	ITEM10	ITEM11	ITEM12	ITEM13	ITEM14	ITEM15	ITEM16	TOTAL
ITEM1	Pearson Correlation	1	.556*	.524	.676**	-.052	.141	.182	.546*	.356	.496	.353	.562*	.427	.627*	.298	.324	.631*
	Sig. (2-tailed)		.039	.055	.008	.860	.630	.534	.043	.212	.071	.216	.036	.128	.016	.300	.258	.016
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM2	Pearson Correlation	.556*	1	.653*	.761**	.556*	.215	.691**	.614*	.684**	.706**	.658*	.384	.540*	.801**	.224	.304	.856**
	Sig. (2-tailed)	.039		.011	.002	.039	.461	.006	.019	.007	.005	.010	.176	.046	.001	.441	.291	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM3	Pearson Correlation	.524	.653*	1	.637*	.411	.465	.507	.761**	.471	.768**	.637*	.449	.397	.695**	.528	.588*	.865**
	Sig. (2-tailed)	.055	.011		.014	.144	.094	.064	.002	.089	.001	.014	.107	.160	.006	.052	.027	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM4	Pearson Correlation	.676**	.761**	.637*	1	.353	.300	.303	.425	.482	.782**	.757**	.474	.284	.853**	.298	.449	.802**
	Sig. (2-tailed)	.008	.002	.014		.216	.298	.292	.130	.081	.001	.002	.087	.324	.000	.300	.108	.001
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM5	Pearson Correlation	-.052	.556*	.411	.353	1	.458	.546*	.182	.356	.401	.676**	-.145	.284	.477	.298	.138	.541*
	Sig. (2-tailed)	.860	.039	.144	.216		.100	.043	.534	.212	.155	.008	.620	.324	.084	.300	.639	.046

	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM6	Pearson Correlation	.141	.215	.465	.300	.458	1	.534*	-.059	.136	.286	.616*	.327	.556*	.131	.906**	.491	.565*
	Sig. (2-tailed)	.630	.461	.094	.298	.100		.049	.840	.642	.322	.019	.254	.039	.655	.000	.075	.035
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM7	Pearson Correlation	.182	.691**	.507	.303	.546*	.534*	1	.273	.425	.499	.425	.132	.853**	.338	.507	.466	.692**
	Sig. (2-tailed)	.534	.006	.064	.292	.043	.049		.345	.130	.069	.130	.652	.000	.238	.064	.093	.006
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM8	Pearson Correlation	.546*	.614*	.761**	.425	.182	-.059	.273	1	.614*	.499	.303	.397	.213	.619*	.000	.186	.619*
	Sig. (2-tailed)	.043	.019	.002	.130	.534	.840	.345		.019	.069	.292	.159	.464	.018	1.000	.523	.018
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM9	Pearson Correlation	.356	.684**	.471	.482	.356	.136	.425	.614*	1	.503	.545*	.389	.222	.564*	.031	.038	.646*
	Sig. (2-tailed)	.212	.007	.089	.081	.212	.642	.130	.019		.067	.044	.170	.446	.036	.915	.897	.013
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM10	Pearson Correlation	.496	.706**	.768**	.782**	.401	.286	.499	.499	.503	1	.592*	.334	.335	.726**	.370	.653*	.818**
	Sig. (2-tailed)	.071	.005	.001	.001	.155	.322	.069	.069	.067		.026	.243	.242	.003	.193	.011	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM11	Pearson Correlation	.353	.658*	.637*	.757**	.676**	.616*	.425	.303	.545*	.592*	1	.297	.284	.778**	.524	.324	.795**
	Sig. (2-tailed)	.216	.010	.014	.002	.008	.019	.130	.292	.044	.026		.303	.324	.001	.055	.258	.001

	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM12	Pearson Correlation	.562*	.384	.449	.474	.145	.327	.132	.397	.389	.334	.297	1	.311	.275	.449	.422	.543*
	Sig. (2-tailed)	.036	.176	.107	.087	.620	.254	.652	.159	.170	.243	.303		.280	.341	.107	.133	.045
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM13	Pearson Correlation	.427	.540*	.397	.284	.284	.556*	.853**	.213	.222	.335	.284	.311	1	.264	.595*	.546*	.628*
	Sig. (2-tailed)	.128	.046	.160	.324	.324	.039	.000	.464	.446	.242	.324	.280		.362	.025	.043	.016
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM14	Pearson Correlation	.627*	.801**	.695**	.853**	.477	.131	.338	.619*	.564*	.726**	.778**	.275	.264	1	.172	.358	.799**
	Sig. (2-tailed)	.016	.001	.006	.000	.084	.655	.238	.018	.036	.003	.001	.341	.362		.557	.208	.001
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM15	Pearson Correlation	.298	.224	.528	.298	.298	.906**	.507	.000	.031	.370	.524	.449	.595*	.172	1	.675**	.595*
	Sig. (2-tailed)	.300	.441	.052	.300	.300	.000	.064	1.000	.915	.193	.055	.107	.025	.557		.008	.025
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
ITEM16	Pearson Correlation	.324	.304	.588*	.449	.138	.491	.466	.186	.038	.653*	.324	.422	.546*	.358	.675**	1	.620*
	Sig. (2-tailed)	.258	.291	.027	.108	.639	.075	.093	.523	.897	.011	.258	.133	.043	.208	.008		.018
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
TOTAL	Pearson Correlation	.631*	.856**	.865**	.802**	.541*	.565*	.692**	.619*	.646*	.818**	.795**	.543*	.628*	.799**	.595*	.620*	1
	Sig. (2-tailed)	.016	.000	.000	.001	.046	.035	.006	.018	.013	.000	.001	.045	.016	.001	.025	.018	

[illegible]

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

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Validitas Angket Respon Peserta Didik Terhadap Permainan Monopoli

[illegible]

item5	Pearson Correlation	.213	.540*	.379	.322	1	.205	.234	.549*	.215	.347	.389	-.062	.069	.645*	.344	.478	.576*
	Sig. (2-tailed)	.464	.046	.182	.262		.482	.420	.042	.460	.224	.169	.832	.816	.013	.229	.084	.031
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item6	Pearson Correlation	.273	.406	.273	.523	.205	1	.343	.647*	.258	.212	.666**	.335	.491	.278	.503	.155	.636*
	Sig. (2-tailed)	.344	.150	.345	.055	.482		.230	.012	.373	.468	.009	.242	.075	.336	.067	.596	.015
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item7	Pearson Correlation	.283	.083	.269	.159	.234	.343	1	.620*	.639*	.264	.268	.220	.382	.122	.485	.153	.544*
	Sig. (2-tailed)	.327	.777	.353	.587	.420	.230		.018	.014	.361	.355	.450	.178	.677	.079	.602	.044
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item8	Pearson Correlation	.356	.333	.580*	.373	.549*	.647*	.620*	1	.590*	.540*	.512	.421	.512	.424	.665**	.415	.830**
	Sig. (2-tailed)	.211	.245	.030	.189	.042	.012	.018		.026	.046	.061	.134	.061	.131	.009	.140	.000
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item9	Pearson Correlation	.664**	.184	.332	.405	.215	.258	.639*	.590*	1	.590*	.406	.471	.389	.283	.433	.436	.715**
	Sig. (2-tailed)	.010	.529	.247	.151	.460	.373	.014	.026		.026	.150	.089	.170	.327	.122	.119	.004
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item10	Pearson Correlation	.515	.349	.614*	.708**	.347	.212	.264	.540*	.590*	1	.382	.639*	.276	.609*	.414	.501	.774**
	Sig. (2-tailed)	.060	.221	.019	.005	.224	.468	.361	.046	.026		.177	.014	.340	.021	.141	.068	.001
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item11	Pearson Correlation	.267	.446	.357	.619*	.389	.666**	.268	.512	.406	.382	1	.349	.165	.617*	.422	.061	.668**
	Sig. (2-tailed)	.356	.110	.211	.018	.169	.009	.355	.061	.150	.177		.221	.573	.019	.133	.836	.009
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item12	Pearson Correlation	.732**	.040	.156	.509	-.062	.335	.220	.421	.471	.639*	.349	1	.136	.320	.490	.089	.554*

	Sig. (2-tailed)	.003	.892	.594	.063	.832	.242	.450	.134	.089	.014	.221		.644	.264	.076	.763	.040
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item13	Pearson Correlation	.083	.606*	.380	.280	.069	.491	.382	.512	.389	.276	.165	.136	1	.241	.247	.415	.563*
	Sig. (2-tailed)	.778	.021	.181	.332	.816	.075	.178	.061	.170	.340	.573	.644		.406	.395	.140	.036
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item14	Pearson Correlation	.249	.641*	.554*	.611*	.645*	.278	.122	.424	.283	.609*	.617*	.320	.241	1	.088	.352	.685**
	Sig. (2-tailed)	.390	.013	.040	.020	.013	.336	.677	.131	.327	.021	.019	.264	.406		.764	.217	.007
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item15	Pearson Correlation	.433	.294	.118	.280	.344	.503	.485	.665**	.433	.414	.422	.490	.247	.088	1	.024	.596*
	Sig. (2-tailed)	.122	.308	.687	.331	.229	.067	.079	.009	.122	.141	.133	.076	.395	.764		.934	.025
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
item16	Pearson Correlation	.423	.296	.281	.382	.478	.155	.153	.415	.436	.501	.061	.089	.415	.352	.024	1	.559*
	Sig. (2-tailed)	.131	.304	.330	.178	.084	.596	.602	.140	.119	.068	.836	.763	.140	.217	.934		.038
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
total	Pearson Correlation	.596*	.607*	.593*	.756**	.576*	.636*	.544*	.830**	.715**	.774**	.668**	.554*	.563*	.685**	.596*	.559*	1
	Sig. (2-tailed)	.024	.021	.025	.002	.031	.015	.044	.000	.004	.001	.009	.040	.036	.007	.025	.038	
	N	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																		
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																		

Uji Validitas Ahli

**LEMBAR VALIDASI ANGKET MINAT BELAJAR SISWA
PENGARU PERMAINAN MONOPOLI PADA MATERI OPERASI
BILANGAN BULAT TERHADAP MINAT PESERTA DIDIK DI
MAAHAD TAHFIZ BAITUL EHSAN ALKHAIRI GOMBAK
MALAYSIA**

A. Identitas Validator

Nama Validator : Eva Monika Safitri Lubis, M.Si.

NIDN : 2016039401

B. Petunjuk

1. Objek penelitian ini adalah angket minat belajar siswa
2. Subjek penelitian ini ialah seluruh peserta didik di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi
3. Berilah penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
4. Apabila terdapat saran ataupun komentar tentang angket minat belajar siswa yang telah tersedia, dapat ditulis pada kolom saran ataupun komentar yang telah disediakan
5. Mohon mengisi kolom kesimpulan mengenai angket minat belajar siswa ini apakah layak untuk uji coba tanpa revisi atau layak uji coba lapangan dengan revisi kecil

C. Tabel Penilaian

NO	Pertanyaan	jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang terhadap Materi operasi bilangan bulat pada pelajaran matematika	✓				
2	Saya bersemangat mempelajari matematika		✓			
3	Saat mengerjakan Soal operasi bilangan bulat, saya merasa waktu semakin cepat berlalu		✓			
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika		✓			
5	Dengan adanya kerja sama tim saya semakin semangat Belajar operasi bilangan pada pelajaran matematika	✓				
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika	✓				
7	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak paham Tentang materi operasi bilangan bulat	✓				
8	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak paham	✓				
9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan		✓			
10	Saya semangat bersaing dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan nilai matematika yang tinggi		✓			
11	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan guru dengan rapi	✓				
12	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru		✓			
13	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.		✓			
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dapat membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar		✓			
15	Saya ingin berprestasi yang lebih baik dari sebelumnya.		✓			
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika		✓			

Keterangan :

- SS = Sangat Setuju (skor 5)
S = Setuju (skor 4)
N = Netral (skor 3)
TS = Tidak Setuju (skor 2)
STS = Sangat Tidak Setuju (skor 1)

D. Komentar dan Saran

- Penulisan ada 75 typo
- hindari kata: merasa puas
- belum terlihat di pemanfaatan tentang permainan monerli

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak untuk uji coba tanpa revisi
- ② Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil

*(mohon lingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Padangsidempuan,,.....2024



Eva Monika Safitri Lubis, M.Si
NIDN. 2016039401

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama validator : Eva Monika Safitri Lubis, M.Si.

Pekerjaan : Dosen Tadris / Tadris Matematika

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap angket minat belajar siswa untuk kelengkapan penelitian yang berjudul:

“Pengaruh Permainan Monopoli Pada Materi Operasi Bilangan Bulat Terhadap Minat Peserta didik Di Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia”

Yang disusun oleh:

Nama : Tondi Harahap

Nim : 2120200018

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Matematika

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

- 1.
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas instrument tes yang baik.

Padangsidempuan,,.....2024



Eva Monika Safitri Lubis, M.Si
NIDN. 2016039401

Lampiran 8 Uji Reliabelitas

Uji Reliabelitas Angket Minat Belajar

		N	%
Cases	Valid	14	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	14	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.916	16

Uji Reliabelitas Angket Respon Peserta Didik

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	14	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	14	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.897	16

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS EKSPERIMEN
MAAHAD TAHFIZ BAITUL EHSAN ALKHAIRI GOMBAK MALAYSIA
TAHUN 2024

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	Tondi Harahap
Instansi	Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi
Tahun Penyusunan	2024
Jenjang Sekolah	SMP/MTs
Matapelajaran	Matematika
Kelas	Kelas Menengah II / Kelas Eksperimen
Tema	Operasi Bilangan Bulat
Alokasi waktu	60 Menit
B. Kompetensi Awal	
❖ Peserta didik mampu menguraikan definisi dan konsep konsep materi yang akan diajarkan. ❖ Peserta didik mampu menentukan operasi hitung yang melibatkan bilangan bulat.	
C. Profil Pelajar Pancasila	
❖ Bergotong royong. ❖ Mandiri. ❖ Berpikir kritis. ❖ Kreatif dan inovatif.	
D. Profil pelajar rahmatan lil ‘alamin	
❖ Bertakwa kepada Allah SWT. ❖ Berakhlak mulia. ❖ Cinta alam.	
E. Sarana dan Prasarana	
❖ Angket minat belajar. ❖ Media pembelajaran. ❖ Buku matematika siswa. ❖ Spidol.	

❖ Papan tulis.
F. Media pembelajaran
❖ Unit permainan Monopoli
G. Target peserta didik
❖ Meningkatnya minat belajar peserta didik.
H. Jumlah Peserta Didik
❖ peserta didik berjumlah 14 orang.
I. Model Pembelajaran
❖ Model pembelajaran <i>Discover Learning</i>
J. Moda Pembelajaran
❖ Tatap muka .
KOMPETENSI INTI
A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
❖ Tujuan pembelajaran : • Peserta didik mampu menjelaskan tentang Operasi Bilangan bulat. • Peserta didik mampu memahami tentang materi pembelajaran konsep operasi bilangan bulat • Peserta didik dapat mengembangkan serta melakukan operasi bilangan bulat
B. Pemahaman Bermakna
❖ Peserta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari hari yang berkaitan dengan operasi bilangan bulat.
C. Pertanyaan Pematik
❖ Apakah kamu memperhatikan disekitar kita banyak sekalia kegiatan matematika? ❖ bagaimana menurutmu ketika kamu membeli sebuah barang dan ada uang kembalian yang diberikan?
D. Kegiatan Pembelajaran
1. Kegiatan pembuka (10 menit)

- a) Peneliti sebagai pendidik membuka pembelajaran terlebih dahulu dengan mengucapkan salam dan mengajak seluruh peserta didik untuk berdoa.
- b) Peneliti mengajak seluruh peserta didik untuk memperhatikan kebersihan lingkungan kelas. Dan mengajak peserta didik untuk membuang sampah yang terdapat di kelas serta merapikan barisan kursi dan meja.
- c) Peneliti mengabsensi kehadiran peserta didik.
- d) Peneliti menyampaikan aturan yang harus dipatuhi ketika jalannya pembelajaran.
- e) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- f) Peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran.

2. Kegiatan inti (40 menit)

- a) Pendidik menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari.
- b) Pendidik menjelaskan tentang media yang disajikan dan bagaimana kaitannya dengan materi yang akan di pelajari.
- c) Peserta didik menanggapi materi yang dipaparkan oleh pendidik.
- d) Peserta didik mengamati media yang disajikan.
- e) Peserta didik melakukan permainan sesuai arahan dari peneliti.
- f) *-Peneliti memberikan pertanyaan ketika permainan berlangsung. Pertanyaan sesuai dengan pokok bahasan.
- g) Pendidik menjelaskan kaitan materi terhadap kehidupan sehari-hari.
- h) Pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok.
- i) Pendidik membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD)
- j) Peserta didik diinstruksikan untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok.
- k) Pendidik mempersilahkan setiap perwakilan anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah didiskusikan.

3. Kegiatan penutup (10 menit)

- a) Pendidik mengklarifikasi jawaban dari LKPD yang telah diberikan.

- b) Pendidik memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran.
- c) Pendidik menyimpulkan dan menguatkan kembali terhadap materi yang telah dipelajari.
- d) Pendidik memberikan informasi mengenai materi dipertemuan selanjutnya.
- e) Pendidik menutup pembelajaran dan berdoa bersama sama.

E. Refleksi Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	apakah tujuan pembelajaran tercapai?	
2.	Apakah pemilihan media dapat merefrasantasikan materi?	
3.	Apakah penjelasan keseluruhan materi dapat mencapai tujuan pembelajaran?	
4.	Apakah pembelajaran hari ini dapat memberikan motivasi belajar untuk materi selanjutnya?	
5.	Kesulitan apa yang dialami?	
6.	Langkah apa yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?	

F. Asesment/Penilaian

- ❖ Penilaian Angket minat belajar *pre test* dan *post test*.

G. Pengayaan dan Remedial

- ❖ Pengayaan : Pendidik memberikan tugas mandiri kepada peserta didik dan dikerjakan di rumah masing-masing.
- ❖ Remedial : tugas mandiri yang telah diberikan dikerjakan kembali bersama pendidik.

LAMPIRAN

A. Bahan Bacaan Pendidik dan Peserta Didik

BILANGAN BULAT

1) Pengertian Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri dari himpunan bilangan bulat nol, himpunan bilangan bulat negatif dan himpunan bulat bilangan positif.

2) Pengelompokan Bilangan Bulat

Bilangan bulat dikelompokkan menjadi tiga bentuk himpunan bilangan diantaranya bilangan bulat nol, bilangan bulat negatif dan bilangan bulat positif.

- a) Bilangan nol adalah bilangan yang dilambangkan dengan nol (0), bilangan ini bernilai netral dan berada diantara bilangan bulat positif dan bilangan bulat negatif pada garis bilangan bulat. Contohnya: 0
- b) Bilangan bulat negatif bilangan yang dilambangkan dengan nilai negatif (−) di depan angka. Bilangan ini berada disebelah kiri angka nol pada garis bilangan. Contohnya: −1, −2, −3, ... , −n
- c) Bilangan bulat positif adalah bilangan yang dilambangkan dengan tanda positif (+) biasanya pada bilangan bulat positif nilai positif tidak dituliskan di depan angka, hanya menuliskan angka tersebut. Bilangan ini berada di sebelah kanan angka nol pada garis bilangan. Contohnya: 1,2,3, ... , n

3) Operasi Dalam Bilangan Bulat

a) Operasi Penjumlahan

dalam operasi penjumlahan dua bilangan atau lebih, ada hal yang harus di perhatikan. Jika kedua bilangan bertanda sama (sama-sama positif atau sama-sama negatif, hasilnya menggunakan nilai yang sama sesuai dengan penjumlahan kedua bilangan bulat tersebut.

Contoh:

$$5 + 6 = 11$$

$$-7 + (-5) = -12 \quad 6 + 7 + 2 = 15$$

b) Operasi pengurangan

Operasi pengurangan merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan. Bilangan bulat dikurangi dengan suatu bilangan, bilangan tersebut bisa lebih kecil ataupun lebih besar. Untuk setiap bilangan $a + b$ berlaku:

$$a - b = a + (-b)$$

Contoh:

$$14 - 7 = 7$$

$$19 - 7 = 19 + (-7) = 12$$

c) Operasi Perkalian

Perkalian merupakan operasi penjumlahan berulang terhadap bilangan bulat yang sama. Misalkan: $n \times a = a + a + a + \dots + a$ (sebanyak n kali)

$$\text{Contoh: } 3 \times 2 = 2 + 2 + 2 = 6$$

Operasi perkalian memiliki aturan, yaitu:

- (1) Hasil perkalian dengan dua bilangan bulat dengan nilai yang sama maka adalah bilangan bulat bernilai positif. Berlaku: $a \times b = ab$ dan $-a \times (-b) = ab$.
- (2) Hasil perkalian dengan dua bilangan bulat yang memiliki nilai yang berbeda adalah bilangan bulat yang bernilai negatif. Maka berlaku: $a \times (-b) = -ab$ dan $-a \times b = -ab$.
- (3) Hasil perkalian bilangan yang nilainya positif maupun bernilai negatif dengan nol (0) adalah nol (0). Maka berlaku: $a \times 0 = 0$ dan $0 \times a = 0$

d) Operasi Pembagian

Operasi pembagian dilambangkan dengan tanda bagi ($\div$). Dalam operasi pembagian bilangan bulat, ada aturan yang berlaku diantaranya. Hasil pembagian dua bilangan bulat dengan tanda yang sama adalah bilangan positif. Maka berlaku: $a \div b = c$ dan $-a \div (-b) = c$. Operasi pembagian memiliki aturan.

- (1) Hasil pembagian dua bilangan bulat yang memiliki nilai yang berbeda adalah bilangan bernilai negatif. Maka berlaku: $a \div (-b) = -c$ dan $-a \div b = -c$

(2) Hasil pembagian bilangan yang bernilai positif dan bernilai negative dengan nol (0) mempunyai aturan sebagai berikut. Maka berlaku: $a \div 0 = \sim$ (*tidak terdefinisi*) dan $0 \div a = 0$.

B. Lembar kerja peserta didik (LKPD)

1. *Pretest*

2. *Post test*

MODUL AJAR MATEMATIKA KELAS KONTROL MAAHAD TAHFIZ BAITUL EHSAN ALKHAIRI GOMBAK MALAYSIA TAHUN 2024

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	Tondi Harahap
Instansi	Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi
Tahun Penyusunan	2024
Jenjang Sekolah	SMP/MTs
Matapelajaran	Matematika
Kelas	Kelas Menengah II / Kelas Kontrol
Tema	Operasi Bilangan Bulat
Alokasi waktu	60 Menit
B. Kompetensi Awal	
❖ Peserta didik mampu menguraikan definisi dan konsep konsep materi yang akan diajarkan. ❖ Peserta didik mampu menentukan operasi hitung yang melibatkan bilangan bulat.	
C. Profil Pelajar pancasila	
❖ Bergotong royong. ❖ Mandiri. ❖ Berpikir kritis. ❖ Kreatif dan inovatif.	
D. Profil pelajar rahmatan lil 'alamin	

❖ Bertaqwa kepada Allah SWT.
❖ Berakhlak mulia.
❖ Cinta alam.
E. Sarana dan Prasarana
❖ Angket minat belajar.
❖ Buku matematika siswa.
❖ Spidol.
❖ Papan tulis.
F. Target peserta didik
❖ Meningkatnya minat belajar peserta didik.
G. Jumlah peserta didik
❖ peserta didik berjumlah 14 orang.
H. Model pembelajaran
❖ Model pembelajaran <i>Discover Learning</i> .
I. Moda pembelajaran
❖ Tatap muka .
KOMPETENSI INTI
A. Tujuan Kegiatan Pembelajaran
❖ Tujuan pembelajaran : • Peserta didik mampu menjelaskan tentang Operasi Bilangan bulat. • Peserta didik mampu memahami tentang materi pembelajaran konsep operasi bilangan bulat • Peserta didik dapat mengembangkan serta melakukan operasi bilangan bulat
B. Pemahaman Bermakna
❖ Peserta dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari hari yang berkaitan dengan operasi bilangan bulat
C. Pertanyaan Pematik
❖ Apakah kamu memperhatikan disekitar kita banyak sekalia kegiatan matematika?

- ❖ bagaimana menurutmu ketika kamu membeli sebuah barang dan ada uang kembalian yang diberikan?

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan pembuka (10 menit)

- a) Peneliti sebagai pendidik membuka pembelajaran terlebih dahulu dengan mengucapkan salam dan mengajak seluruh peserta didik untuk berdoa.
- b) Peneliti mengajak seluruh peserta didik untuk memperhatikan kebersihan lingkungan kelas. Dan mengajak peserta didik untuk membuang sampah yang terdapat di kelas serta merapikan barisan kursi dan meja.
- c) Peneliti mengabsensi kehadiran peserta didik.
- d) Peneliti menyampaikan aturan yang harus dipatuhi ketika jalannya pembelajaran.
- e) Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- f) Peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan *ice breaking* sebelum memulai pembelajaran.

2. Kegiatan inti (40 menit)

- a) Peneliti membagikan *pretest* terlebih dahulu
- b) Pendidik menjelaskan terlebih dahulu materi yang akan dipelajari.
- c) Peserta didik menanggapi materi yang dipaparkan oleh pendidik.
- d) Pendidik menjelaskan kaitan materi terhadap kehidupan sehari-hari.
- e) Pendidik membagikan lembar kerja peserta didik *posttest*
- f) Peserta didik diinstruksikan untuk mengerjakan *post test* secara individu.
- g) Pendidik mempersilahkan setiap perwakilan anggota kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi yang telah didiskusikan.

3. Kegiatan penutup (10 menit)

- a) Pendidik mengklarifikasi jawaban dari *pretest* dan *post test* yang telah diberikan.
- b) Pendidik memberikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran.

- c) Pendidik menyimpulkan dan menguatkan kembali terhadap materi yang telah dipelajari.
- d) Pendidik memberikan informasi mengenai materi dipertemuan selanjutnya.
- e) Pendidik menutup pembelajaran dan berdoa bersama sama.

E. Refleksi Pembelajaran

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	apakah tujuan pembelajaran tercapai?	
2.	Apakah pemilihan media dapat merefrasantasikan materi?	
3.	Apakah penjelasan keseluruhan materi dapat mencapai tujuan pembelajaran?	
4.	Apakah pembelajaran hari ini dapat memberikan motivasi belajar untuk materi selanjutnya?	
5.	Kesulitan apa yang dialami?	
6.	Langkah apa yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?	

F. Asesment/penilaian

- ❖ Penilaian Angket Minat Belajar *pretest* dan *posttest*

G. Pengayaan dan remedial

- ❖ Pengayaan :Pendidik memberikan tugas mandiri kepada peserta didik dan dikerjakan dirumah masing-masing.

- ❖ Remedial : tugas mandiri yang telah diberikan dikerjakan kembali bersama pendidik.

LAMPIRAN

A. Bahan bacaan pendidik dan peserta didik

BILANGAN BULAT

1) Pengertian Bilangan Bulat

Bilangan bulat adalah bilangan yang terdiri dari himpunan bilangan bulat nol, himpunan bilangan bulat negatif dan himpunan bulat bilangan positif.

2) Pengelompokan Bilangan Bulat

Bilangan bulat dikelompokkan menjadi tiga bentuk himpunan bilangan diantaranya bilangan bulat nol, bilangan bulat negatif dan bilangan bulat positif.

- a) Bilangan nol adalah bilangan yang dilambangkan dengan nol (0), bilangan ini bernilai netral dan berada diantara bilangan bulat positif dan bilangan bulat negatif pada garis bilangan bulat. Contohnya: 0
- b) Bilangan bulat negatif bilangan yang dilambangkan dengan nilai negatif (−) di depan angka. Bilangan ini berada disebelah kiri angka nol pada garis bilangan. Contohnya: −1, −2, −3, ... , −n
- c) Bilangan bulat positif adalah bilangan yang dilambangkan dengan tanda positif (+) biasanya pada bilangan bulat positif nilai positif tidak dituliskan di depan angka, hanya menuliskan angka tersebut. Bilangan ini berada di sebelah kanan angka nol pada garis bilangan. Contohnya: 1,2,3, ... , n

3) Operasi Dalam Bilangan Bulat

a) Operasi Penjumlahan

dalam operasi penjumlahan dua bilangan atau lebih, ada hal yang harus di perhatikan. Jika kedua bilangan bertanda sama (sama-sama positif atau sama-sama negatif, hasilnya menggunakan nilai yang sama sesuai dengan penjumlahan kedua bilangan bulat tersebut.

Contoh:

$$5 + 6 = 11$$

$$-7 + (-5) = -12 \quad 6 + 7 + 2 = 15$$

b) Operasi pengurangan

Operasi pengurangan merupakan kebalikan dari operasi penjumlahan. Bilangan bulat dikurangi dengan suatu bilangan, bilangan tersebut bisa lebih kecil ataupun lebih besar. Untuk setiap bilangan $a + b$ berlaku:

$$a - b = a + (-b)$$

Contoh:

$$14 - 7 = 7$$

$$19 - 7 = 19 + (-7) = 12$$

c) Operasi Perkalian

Perkalian merupakan operasi penjumlahan berulang terhadap bilangan bulat yang sama. Misalkan: $n \times a = a + a + a + \dots + a$ (sebanyak n kali)

Contoh: $3 \times 2 = 2 + 2 + 2 = 6$

Operasi perkalian memiliki aturan, yaitu:

(4) Hasil perkalian dengan dua bilangan bulat dengan nilai yang sama maka adalah bilangan bulat bernilai positif. Berlaku: $a \times b = ab$ dan $-a \times (-b) = ab$.

(5) Hasil perkalian dengan dua bilangan bulat yang memiliki nilai yang berbeda adalah bilangan bulat yang bernilai negatif. Maka berlaku: $a \times (-b) = -ab$ dan $-a \times b = -ab$.

(6) Hasil perkalian bilangan yang nilainya positif maupun bernilai negatif dengan nol (0) adalah nol (0). Maka berlaku: $a \times 0 = 0$ dan $0 \times a = 0$

d) Operasi Pembagian

Operasi pembagian dilambangkan dengan tanda bagi ($\div$). Dalam operasi pembagian bilangan bulat, ada aturan yang berlaku diantaranya. Hasil pembagian dua bilangan bulat dengan tanda yang sama adalah bilangan positif. Maka berlaku: $a \div b = c$ dan $-a \div (-b) = c$. Operasi pembagian memiliki aturan.

(1) Hasil pembagian dua bilangan bulat yang memiliki nilai yang berbeda adalah bilangan bernilai negatif. Maka berlaku: $a \div (-b) = -c$ dan $-a \div b = -c$

(2) Hasil pembagian bilangan yang bernilai positif dan bernilai negative dengan nol (0) mempunyai aturan sebagai berikut. Maka berlaku: $a \div 0 = \sim$ (tidak terdefinisi) dan $0 \div a = 0$.

B. Lembar kerja peserta didik (LKPD)
1. <i>Pre Test</i>
2. <i>Post Test</i>

Lampiran 10 Data uji coba angket

Data uji coba angket minat belajar

No Responden	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	Total
R1	5	4	4	3	4	3	5	4	3	4	3	3	4	4	4	5	62
R2	4	3	2	2	3	1	2	3	3	2	1	3	3	2	2	2	38
R3	5	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	1	46
R4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	5	64
R5	4	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	44
R6	5	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	5	62
R7	3	2	3	2	2	1	1	3	2	3	1	2	2	2	2	3	34
R8	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	3	3	3	3	3	2	58
R9	3	2	3	1	4	4	3	2	2	2	2	2	3	1	4	3	41
R10	3	3	3	3	5	3	3	2	1	3	3	1	3	3	3	3	45
R11	3	4	4	3	5	3	4	5	5	3	4	3	3	4	3	3	59
R12	3	3	3	3	4	4	3	1	2	3	3	4	3	2	4	4	49
R13	4	4	3	4	5	3	4	2	5	4	4	2	3	4	3	3	57
R14	2	2	2	1	3	3	3	1	3	2	2	2	3	1	3	2	35

Lampiran 11 hasil data uji coba angket respon peserta didik terhadap permainan monopoli

No Responden	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I3	I14	I15	I16
R1	4	3	5	2	3	2	4	3	4	5	1	2	3	3	3	5
R2	4	4	3	1	3	2	3	2	4	3	3	2	2	3	4	2
R3	4	4	4	2	3	2	3	2	4	3	3	2	2	4	2	3
R4	5	5	5	3	2	3	4	3	5	5	3	3	4	3	4	2
R5	5	4	5	3	4	2	2	2	4	4	4	2	1	4	3	3
R6	5	4	4	3	3	3	2	3	4	5	4	3	2	3	4	4
R7	3	3	4	1	3	2	1	2	3	2	1	1	1	2	3	2
R8	3	3	5	2	3	4	5	4	4	3	5	2	2	3	4	1
R9	2	3	4	1	1	2	1	1	3	1	2	1	3	2	2	2
R10	2	5	4	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	3	1
R11	5	5	4	2	4	4	4	4	4	2	3	2	4	3	4	4
R12	5	2	3	2	1	3	2	1	3	2	2	3	1	2	3	1
R13	4	5	4	3	3	4	3	2	4	3	4	1	3	3	3	4
R14	4	2	3	1	2	1	4	1	4	1	1	1	1	1	3	2

Lampiran 12 Hasil Angket Minat Belajar

Hasil Angket Minat Belajar Survei Awal Kelas Eksperimen

No responden	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	Total	nilai
R1	3	1	2	3	2	1	3	1	2	3	2	3	2	2	3	4	37	46,25
R2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	2	2	4	34	42,50
R3	3	2	3	4	2	2	1	2	4	3	2	4	3	2	2	1	40	50,00
R4	4	2	4	2	3	3	4	4	4	3	3	5	2	3	4	5	55	68,75
R5	3	4	3	2	3	2	1	1	3	2	3	4	2	3	3	2	41	51,25
R6	5	3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	3	2	1	2	5	44	55,00
R7	3	2	4	2	1	2	3	2	3	3	1	2	4	3	1	2	38	47,50
R8	3	1	3	2	4	2	2	3	4	3	5	3	2	2	3	2	44	55,00
R9	3	2	2	1	4	4	2	1	3	3	2	3	1	3	4	2	40	50,00
R10	3	3	2	3	4	1	1	1	2	3	2	2	3	4	3	2	39	48,75
R11	2	4	2	3	3	3	5	4	3	2	5	3	2	2	1	3	47	58,75
R12	3	1	1	2	3	2	1	3	2	3	2	3	4	2	3	3	38	47,50
R13	3	2	3	2	4	4	2	3	4	2	2	1	3	4	2	3	44	55,00
R14	3	2	2	2	2	3	2	1	3,	2	1	1	2	1	2	2	31	38,75

Hasil Angket Minat Belajar Survei Awal Kelas kontrol

No Responden	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	Total	Nilai
R1	2	2	3	1	2	3	5	4	2	1	1	1	2	3	1	1	34	42,50
R2	4	2	2	2	3	2	3	3	2	1	1	3	2	4	1	3	38	47,50
R3	3	2	3	4	3	3	1	2	4	3	2	4	4	2	3	3	46	57,50
R4	4	2	4	2	3	3	3	3	4	3	2	4	2	3	1	2	45	56,25
R5	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	2	4	4	3	3	2	45	56,25
R6	5	3	2	4	2	4	3	3	4	2	3	3	4	1	2	4	49	61,25
R7	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	2	1	3	41	51,25
R8	3	1	4	4	2	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	2	48	60,00
R9	3	2	2	3	4	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	2	42	52,50
R10	3	3	3	3	5	2	2	2	3	4	1	3	2	3	3	2	44	55,00
R11	2	4	3	2	2	3	2	3	4	3	4	2	4	2	3	3	46	57,50
R12	3	1	2	4	3	4	3	4	3	2	2	5	3	2	4	3	48	60,00
R13	3	2	3	3	2	4	1	3	2	2	1	2	4	4	3	2	41	51,25
R14	3	2	3	5	2	2	3	2	2	4	2	3	3	1	2	3	42	52,50

Hasil Angket Minat Belajar Survei Akhir Kelas Eksperimen

No Responden	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	Total	Nilai
R1	5	4	4	3	4	3	5	4	3	4	3	3	4	4	4	5	62	77,50
R2	4	3	5	2	3	2	3	3	3	2	5	3	4	5	4	2	53	66,25
R3	5	3	3	5	3	5	2	3	5	2	3	5	3	2	4	1	54	67,50
R4	5	4	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	5	64	80,00
R5	4	3	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	2	3	3	2	49	61,25
R6	5	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	5	62	77,50
R7	4	4	3	5	2	1	1	3	2	3	5	4	4	3	2	3	49	61,25
R8	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	3	3	3	3	3	2	58	72,50
R9	3	3	3	2	2	3	4	3	5	3	4	3	2	3	3	3	49	61,25
R10	4	5	4	3	4	3	3	3	5	3	4	2	3	3	4	3	56	70,00
R11	3	4	4	3	5	3	4	5	5	3	4	3	3	4	3	3	59	73,75
R12	3	3	3	3	4	4	3	1	2	3	3	4	3	2	4	4	49	61,25
R13	4	4	3	4	5	3	4	2	5	4	4	2	3	4	3	3	57	71,25
R14	4	3	2	4	3	4	3	5	3	5	3	3	4	4	3	2	55	68,75

Hasil Angket Minat Belajar Survei Akhir Kelas Kontrol

No responden	i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	total	nilai
R1	5	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	2	3	2	4	2	51	63,75

R2	4	2	2	1	2	2	2	3	2	4	2	3	4	3	2	2	40	50,00
R3	4	2	3	4	2	3	2	4	2	4	2	4	3	2	2	4	47	58,75
R4	3	2	3	1	2	2	3	2	3	4	4	3	2	2	5	3	44	55,00
R5	3	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	2	5	4	3	4	50	62,50
R6	4	3	3	2	2	4	3	3	2	3	4	2	4	3	4	4	50	62,50
R7	3	2	2	3	2	2	3	4	2	3	4	3	2	5	3	2	45	56,25
R8	4	2	3	3	2	1	2	4	4	4	3	2	3	2	3	3	45	56,25
R9	4	2	2	4	3	3	2	2	2	4	4	2	2	4	4	3	47	58,75
R10	4	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	4	44	55,00
R11	5	2	3	3	2	3	3	1	4	4	3	4	2	4	4	3	50	62,50
R12	3	2	2	2	4	3	2	5	3	3	4	3	4	3	5	4	52	65,00
R13	4	2	3	4	2	1	3	2	3	4	3	2	3	3	4	2	45	56,25
R14	4	2	4	3	4	3	2	3	5	3	3	3	3	2	3	3	50	62,50

Lampiran 13 Deskripsi Data Penelitian menggunakan aplikasi SPSS for windows 23.0

Deskripsi Data Penelitian

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
minat_belajar	kelas eksperimen survei akhir	Mean		69.2857	1.74683
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	65.5119	
			Upper Bound	73.0595	
		5% Trimmed Mean		69.1369	
		Median		69.3750	
		Variance		42.720	
		Std. Deviation		6.53604	
		Minimum		61.25	
		Maximum		80.00	
		Range		18.75	
		Interquartile Range		13.44	
		Skewness		.115	.597
		Kurtosis		-1.187	1.154
	kelas kontrol survei akhir	Mean		58.9286	1.15621
		95% Confidence Interval for	Lower Bound	56.4307	
			Upper Bound	61.4264	
		5% Trimmed Mean		59.0873	
		Median		58.7500	

		Variance	18.716	
		Std. Deviation	4.32616	
		Minimum	50.00	
		Maximum	65.00	
		Range	15.00	
		Interquartile Range	6.56	
		Skewness	-.322	.597
		Kurtosis	-.294	1.154
	kelas eksperimen survei awal	Mean	51.0714	1.96054
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.8359
			Upper Bound	55.3069
		5% Trimmed Mean	50.7738	
		Median	50.0000	
		Variance	53.812	
		Std. Deviation	7.33565	
		Minimum	38.75	
		Maximum	68.75	
		Range	30.00	
		Interquartile Range	7.81	
		Skewness	.782	.597
		Kurtosis	1.704	1.154
	kelas kontrol survei awal	Mean	54.3750	1.39139
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	51.3691
			Upper Bound	57.3809
		5% Trimmed Mean	54.6528	
		Median	55.6250	
		Variance	27.103	
		Std. Deviation	5.20609	
		Minimum	42.50	
		Maximum	61.25	
		Range	18.75	
		Interquartile Range	6.88	
		Skewness	-.838	.597
		Kurtosis	.622	1.154

Lampiran 14 Uji Normalitas Data menggunakan aplikasi SPSS for windows 23.0

Uji Normalitas Data Pretest dan Posttes Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Minat belajar	kelas eksperimen survei akhir	.176	14	.200*	.917	14	.197
	kelas kontrol survei akhir	.153	14	.200*	.947	14	.521
	kelas eksperimen survei awal	.153	14	.200*	.949	14	.539
	kelas kontrol survei awal	.141	14	.200*	.939	14	.412

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

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 15 Uji homogenitas data menggunakan aplikasi SPSS for windows 23.0

Uji homogenitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat belajar	Based on Mean	.919	3	52	.438
	Based on Median	.784	3	52	.508
	Based on Median and with adjusted df	.784	3	39.278	.510
	Based on trimmed mean	.891	3	52	.452

Lampiran 16 Uji Independent Samples Test menggunakan aplikasi SPSS for windows 23.0

Data Hasil Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test									
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means					
F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower		Upper

Minat belajar	Equal variances assumed	2.658	.115	4.944	26	.000	10.35714	2.09481	6.05119	14.66309
	Equal variances not assumed			4.944	22.556	.000	10.35714	2.09481	6.01897	14.69532

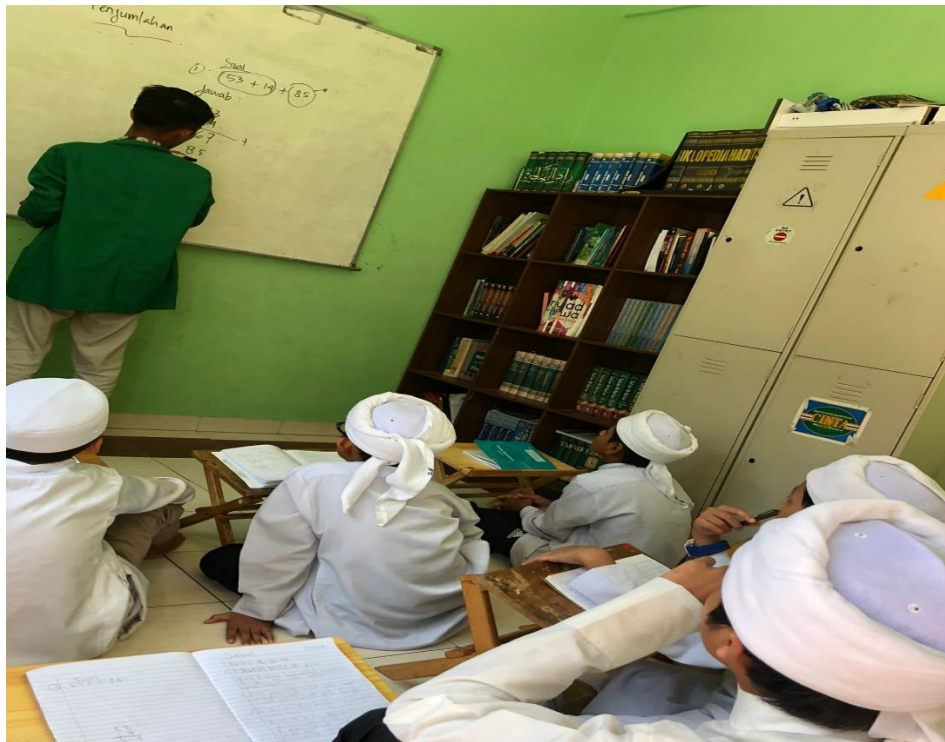
Lampiran 17 Dokumentasi penelitian



Kegiatan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen



Pengisian Angket Survei Awal dan Survei Akhir Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Pembelajaran pada Kelas Kontrol



Pengisian Angket Survei Akhir Kelas Kontrol



Pembelajaran dengan menggunakan permainan monopoli di kelas eksperimen



Pengisian Angket Survei Akhir pada Kelas Eksperimen



Foto bersama dengan Mudir Maahad Tahfiz baitul Ehsan Alkhairi

Angket Minat Belajar

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : HABIB ALFANDI
 Kelas : VII
 Sekolah : MTS DAKUL MURSYIDI

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawaban dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
 SS : sangat setuju TS : tidak setuju
 S : setuju STS: sangat tidak setuju
 R : ragu – ragu

NO	Pernyataan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	STS	
1	Saya senang terhadap Materi operasi bilangan bulat pada pelajaran matematika	✓					
2	Saya bersemangat mempelajari matematika			✓			
3	Saat mengerjakan Soal operasi bilangan bulat, saya merasa waktu semakin cepat berlalu		✓				
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika		✓				
5	Saya semakin semangat Belajar operasi bilangan pada pelajaran matematika dikarenakan adanya kerjasama tim		✓				
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika		✓				
7	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan guru dengan rapi				✓		
8	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak paham		✓				
9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan		✓				
10	Saya semangat bersaing dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan nilai matematika yang tinggi		✓				

11	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak paham Tentang materi operasi bilangan bulat		✓				
12	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru		✓				
13	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.			✓			
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dapat membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar		✓				
15	Saya ingin berprestasi yang lebih baik dari sebelumnya.		✓				
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika	✓					

Uji coba angket minat belajar

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : *Ozidang. brh Dulkarnain*
 Kelas : *EXPERIMEN*
 Sekolah : *MAHAD MUPIZ Baitul Ehsan*

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawaban dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
 SS : sangat setuju TS : tidak setuju
 S : setuju STS: sangat tidak setuju
 R : ragu – ragu

NO	Pernyataan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	STS	
1	Saya senang terhadap Materi operasi bilangan bulat pada pelajaran matematika			✓			
2	Saya bersemangat mempelajari matematika					✓	
3	Saat mengerjakan Soal operasi bilangan bulat, saya merasa waktu semakin cepat berlalu				✓		
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika			✓			
5	Saya semakin semangat Belajar operasi bilangan pada pelajaran matematika dikarenakan adanya kerjasama tim				✓		
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika					✓	
7	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan guru dengan rapi			✓			
8	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak paham					✓	
9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan				✓		
10	Saya semangat bersaing dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan nilai matematika yang tinggi			✓			

11	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak paham Tentang materi operasi bilangan bulat				✓		
12	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru			✓			
13	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.				✓		
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dapat membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar				✓		
15	Saya ingin berprestasi yang lebih baik dari sebelumnya.			✓			
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika		✓				

Hasil pengisian angket Survei Awal pada kelas eksperiment

Angket Minat Belajar

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Muhammad Fasser bin Mohd Hanafiah
 Kelas : kelas kontrol
 Sekolah : Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Al-Khatri

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawaban dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
 SS : sangat setuju TS : tidak setuju
 S : setuju STS: sangat tidak setuju
 R : ragu – ragu

NO	Pernyataan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	STS	
1	Saya senang terhadap Materi operasi bilangan bulat pada pelajaran matematika			✓			
2	Saya bersemangat mempelajari matematika				✓		
3	Saat mengerjakan Soal operasi bilangan bulat, saya merasa waktu semakin cepat berlalu				✓		
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika			✓			
5	Saya semakin semangat Belajar operasi bilangan pada pelajaran matematika dikarenakan adanya kerjasama tim		✓				
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika			✓			
7	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan guru dengan rapi				✓		
8	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak paham			✓			
9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan				✓		
10	Saya semangat bersaing dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan nilai matematika yang tinggi				✓		

11	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak paham Tentang materi operasi bilangan bulat			✓			
12	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru		✓				
13	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.		✓		✓		
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dapat membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar		✓				
15	Saya ingin berprestasi yang lebih baik dari sebelumnya.			✓			
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika				✓		

Hasil Pengisian Angket Survei Awal Kelas Kontrol

Angket Minat Belajar

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Muhammad Izzat Hamid bin Mohd Khairul
 Kelas : Eksperimen
 Sekolah : Maahad Jalfaz Baitul Ehsan Al Khairi

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- Isilah identitas responden yang telah disediakan.
- Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawaban dengan sebenarnya.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
 SS : sangat setuju TS : tidak setuju
 S : setuju STS: sangat tidak setuju
 R : ragu – ragu

NO	Pernyataan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	SRS	
1	Saya senang terhadap Materi operasi bilangan bulat pada pelajaran matematika	✓					
2	Saya bersemangat mempelajari matematika		✓				
3	Saat mengerjakan Soal operasi bilangan bulat, saya merasa waktu semakin cepat berlalu		✓				
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika		✓				
5	Saya semakin semangat Belajar operasi bilangan pada pelajaran matematika dikarenakan adanya kerjasama tim			✓			
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika		✓				
7	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan guru dengan rapi	✓					
8	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak paham		✓				
9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan		✓				
10	Saya semangat bersaing dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan nilai matematika yang tinggi		✓				

11	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak paham Tentang materi operasi bilangan bulat			✓			
12	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru		✓				
13	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.		✓				
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dapat membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar			✓			
15	Saya ingin berprestasi yang lebih baik dari sebelumnya.		✓				
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika	✓					

Hasil Pengisian Angket Survei Akhir Kelas Eksperimen

Angket Minat Belajar

I. IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Muhammad Hanif bin Kamaluddin
 Kelas : kontrol
 Sekolah : Maahad Latifz Baitul Ehsan Alkhairi

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawaban dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:
 SS : sangat setuju TS : tidak setuju
 S : setuju STS: sangat tidak setuju
 R : ragu – ragu

NO	Pernyataan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	SRS	
1	Saya senang terhadap Materi operasi bilangan bulat pada pelajaran matematika		✓				
2	Saya bersemangat mempelajari matematika				✓		
3	Saat mengerjakan Soal operasi bilangan bulat, saya merasa waktu semakin cepat berlalu			✓			
4	Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal matematika			✓			
5	Saya semakin semangat Belajar operasi bilangan pada pelajaran matematika dikarenakan adanya kerjasama tim				✓		
6	Saya aktif berdiskusi dengan teman saat belajar matematika					✓	
7	Saya membuat ringkasan dari materi pelajaran yang diterangkan guru dengan rapi				✓		
8	Saya menjelaskan kepada teman saya materi matematika jika mereka tidak paham		✓				
9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan		✓				
10	Saya semangat bersaing dengan kelompok lainnya untuk mendapatkan nilai matematika yang tinggi			✓			

11	Saya bertanya pada teman/guru bila tidak paham Tentang materi operasi bilangan bulat			✓			
12	Saya mudah memahami materi matematika yang dijelaskan guru				✓		
13	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas sulit.			✓			
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dapat membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar				✓		
15	Saya ingin berprestasi yang lebih baik dari sebelumnya.			✓			
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika			✓			

Hasil Pengisian Angket Survei Akhir Kelas Kontrol

1. IDENTITAS RESPONDEN

IDENTITAS RESPONDEN
Nama : Syafran bin Abdullah

Kelas : Kelas Eksperimen

Kelas : Kelas Eksperimen
Sekolah : Mashaad Tahfiz Qur'an Elhasan Alhazmi

II. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Isilah identitas responden yang telah disediakan.
2. Bacalah pernyataan dengan seksama dan jawaban dengan sebenarnya.
3. Berilah tanda *checklist* () pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai dengan item jawaban sebagai berikut:

SS : sangat setuju

TS : tidak setuju

S : setuju

STS : sangat tidak setuju

R : ragu – ragu

NO	Pernyataan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	SRS	
1	Apakah anda menyukai pelajaran matematika materi operasi bilangan bulat dengan permainan monopoli		✓				
2	Saya bersemangat belajar matematika materi operasi bilangan bulat yang diterapkan menggunakan permainan monopoli	✓					
3	Saya sangat senang dengan pembelajaran matematika sambil bermain monopoli		✓				
4	Saya tidak merasa bosan ketika proses belajar menggunakan permainan monopoli			✓			
5	Penerapan permainan monopoli pada pembelajaran dapat membantu saya mengatasi kesulitan-kesulitan pada pelajaran matematika materi operasi bilangan bulat			✓			
6	saya selalu berusaha menjawab pertanyaan ketika permainan monopoli berlangsung		✓				
7	Saya menemukan hal-hal baru ketika pembelajaran menggunakan permainan monopoli			✓			
8	Saya lebih menikmati proses ketika konsep-konsep operasi bilangan bulat dikaitkan dengan permainan monopoli				✓		

9	Saya lebih aktif berdiskusi dalam melakukan permainan untuk menyelesaikan tantangan		✓			
10	Saya dapat fokus terhadap materi pembelajaran ketika adanya penerapan permainan monopoli			✓		
11	Penerapan permainan monopoli pada pembelajaran matematika sangat menarik perhatian saya		✓			
12	Saya selalu menyimak ketika pembelajaran berlangsung					✓
13	Penerapan permainan monopoli pada pembelajaran membuat saya tidak takut untuk belajar matematika			✓		
14	Cara penyampaian pembelajaran matematika dengan penerapan permainan monopoli membuat saya menjadi termotivasi dalam belajar			✓		
15	Saya memanfaatkan pembelajaran penerapan permainan monopoli untuk menyelesaikan masalah ketika belajar dengan berdiskusi bersama teman saya			✓		
16	Saya merasa bebas dan berani dalam menyampaikan pemahaman saya ketika pembelajaran matematika dengan penerapan permainan monopoli berlangsung		✓			

Hasil angket respon peserta didik terhadap permainan monopoli pada materi operasi bilangan bulat

Lampiran 18 tabel T

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Number : /Un.28/E./PP.001.9/6/2024
Appendix : -
Case : Permission to do research

Dear Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak, Malaysia

Assalamu'alaikum Wr. Wb

With respect, in connection with the 2024 research conducted by researchers from the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Syekh Ali Hasan Ahmad Addary State Islamic University Padangsidempuan, we ask for your help, if you can give permission to conduct research to :

Name : Tondi Harahap
Nim : 2120200018
Position : Student at Pendidikan Matematika

For data and information collection under the title "The Influence of Monopoly Games on Students' Interest in Learning about Integer Operations at Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia"

Thus conveyed, thank you for your cooperation.

Padangsidempuan, June 2024
Dean of Tarbiyah and Teaching Faculty



Dr. Lelya Hilda, M.Si.
NIP 19720920 200003 2 002



BAITUL EHSAN AL-KHAIRI

NO 45 JALAN WIRAWATI 6 TAMAN MALURI 55100

KUALA LUMPUR

TEL : 017-2099443, 013-3409842

Tarikh : __/06/ 2024

No Ruj : 00 /0 /2023

Number :
Appendix :
Case : Permission to do Research

To Whom it may concern,

Hereby authorize the release of my academic records and other related information to UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Name : Tondi Harahap
Nim : 2120200018
Occupation : Students at Prodi Pendidikan Matematika

It is Hereby declared, he have done the research by title “ The influence of monopoly games on students' interest in learning about integer operations at Maahad Tahfiz Baitul Ehsan Alkhairi Gombak Malaysia ”

Such letter is made with fact and in order to be used properly.

Malaysia, June 2024

Mudir Maahad Baitul Ehsan Al Khairi

()
AIZAT Bin OMAR

