

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Salah satu tujuan pemerintah Indonesia yakni seperti yang termuat dalam pembukaan undang-undang dasar 1945 alenia ke-4 yang berbunyi mencerdaskan kehidupan bangsa. Artinya kata “mencerdaskan” tidak hanya manusia sebagai objeknya namun secara keseluruhan yakni dalam berkehidupan. Sehingga kemudian salah satu cara yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan pemerintah Indonesia tersebut yakni melalui pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu usaha atau kegiatan sadar yang dilakukan untuk mengembangkan, membimbing dan mencerdaskan manusia agar menjadi insan yang berakhlak mulia serta dapat menggali dan menggunakan potensi yang ada dalam dirinya. Hal ini seperti yang tertuang dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, disebutkan bahwa tujuan pendidikan ialah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. al-Mujadalah: 11 yang berbunyi

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ ٱنشُرُوا فَٱنشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ ءَالِدِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ ؕ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

*“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu*

*pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”<sup>1</sup>*

Ayat di atas menjelaskan bahwa sudah menjadi kepercayaan umum di kalangan masyarakat bahwa semakin berpendidikan seseorang maka semakin baik status sosialnya dan juga semakin baik pula rasa hormat masyarakat sekitar terhadap orang yang berpendidikan tinggi.

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang melibatkan dua pihak yaitu pihak yang melaksanakan pendidikan dan objek pendidikan. Pendidikan sangat penting dilakukan, karena di zaman modern ini masyarakat mulai sadar akan pentingnya pendidikan, bahkan berlomba-lomba dalam mengenyam pendidikan.<sup>2</sup>

Apabila kita lihat keadaan pendidikan pada era modern ini, tidak sedikit realitas pendidikan di Indonesia pada saat ini masih jauh dari harapan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya penerapan beberapa kebijakan di bidang pendidikan yang terus mengalami perubahan. Mulai dari sarana, prasarana, kurikulum dan lain sebagainya. Selain perlunya perluasan kesempatan pendidikan, dari sisi kualitas, masih banyak aspek yang harus diperbaiki. Terlebih lagi banyak faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan di Indonesia menurun, seperti penyebabnya dari siswa, guru, sarana, dan prasarana maupun model pembelajaran yang digunakan. Juga minat dan motivasi siswa yang rendah, kinerja guru yang kurang baik, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Mengingat pada dasarnya proses pembelajaran merupakan kegiatan fundamental dalam proses pendidikan yang mana terjadinya proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik. Realita yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas masih didominasi oleh guru dan cenderung mengejar target pencapaian kurikulum yang ada tanpa memperhatikan apakah materi yang diajarkan sudah tersampaikan secara optimal kepada peserta didik. Karena itulah, yang menjadikan suasana belajar menjadi tidak kondusif dan tidak menyenangkan. Upaya peningkatan hasil belajar tidak lepas dari berbagai

---

<sup>1</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bandung: Cordoba, 2020), 543.

<sup>2</sup> Baharuddin dan Moh. Makin, *Pendidikan Humanistik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 137.

faktor yang mempengaruhinya salah satunya ialah diperlukannya guru yang kreatif. Guru yang kreatif sangat dibutuhkan dalam peningkatan hasil belajar siswa, karena guru yang kreatif akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan secara optimal. Dengan demikian guru harus memiliki cara agar materi yang disampaikan kepada peserta didik dapat diterima dengan baik dan mudah. Oleh karena itu guru perlu metode yang cocok dalam pembelajaran.

Sebuah pembelajaran dapat mencapai tujuan jika menggunakan metode yang tepat. Metode memiliki peran strategis dalam pembelajaran. Bisa dikatakan proses belajar berjalan baik dan sistematis jika menggunakan metode sesuai. Metode pembelajaran perlu dan harus dikuasai pendidik dalam proses mencapai tujuan pembelajaran. Salah metode, otomatis tujuan pembelajaran pun tidak akan tercapai. Pendidik yang tidak mengenal metode, maka proses pembelajaran tidak akan mencapai tujuan.

Metode Pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana kegiatan yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan cara untuk mengantarkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan metode maka pembelajaran lebih bervariasi.<sup>3</sup>

Seringkali guru masih menggunakan metode ceramah dengan cara peserta didik diberi materi secara penuh dan peserta didik tidak memiliki kesempatan yang banyak untuk bertanya karena pembelajaran berpusat pada guru. Metode ceramah ini juga mengakibatkan peserta didik tidak aktif dan kreatif dan kurang mendapatkan pengalaman belajar, serta metode ceramah ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan karena pembelajaran bersifat satu arah yaitu antara guru dengan peserta didik dan hal ini dapat mempengaruhi terhadap nilai dan hasil belajar yang kurang maksimal.

Mengingat karakteristik peserta didik pada gaya belajar yang digunakan yaitu visual (belajar dengan cara melihat), auditori (belajar dengan mendengarkan), dan kinestetik (Bergerak), maka guru harus bisa menemukan

---

<sup>3</sup> Muchlis Solichin, *Pengelolaan Pembelajaran* (Surabaya: Pena Salsabila, November 2013), 42.

metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran karena jika metode yang digunakan kurang tepat maka materi pembelajaran tidak tersampaikan secara merata.

Hal ini juga terjadi pada kelas VIII MTsN 1 Pamekasan pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Setelah melakukan wawancara, peneliti menemukan beberapa masalah, diantaranya: Dalam proses pembelajaran SKI, guru menggunakan metode ceramah, kelompok dan *Jigsaw* sehingga siswa cepat bosan dan kurang memahami materi secara keseluruhan. Selain itu siswa bingung jika disuruh bertanya oleh guru karena tidak terlalu memahami materi pembelajaran sehingga siswa sedikit yang aktif dalam pembelajaran.

Hal ini juga sesuai dengan data wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran SKI yaitu Ibu Faridatus Sholihah

“Dengan menggunakan metode *Jigsaw* siswa cukup aktif akan tetapi kurang memahami materi ajar, akan tetapi guru harus lebih sabar dan telaten dalam mengajar dikarenakan kemampuan siswa sangat minim dan membutuhkan pengawasan khusus dari guru”.<sup>4</sup>

Dengan demikian penggunaan metode *jigsaw* tidak cukup efektif digunakan dalam penyelarasan pemahaman materi kepada siswa karena ada ketidakseimbangan pemahaman disebabkan kemampuan siswa yang berbeda-beda dalam memahami materi.

Dan juga sesuai dengan pengamatan peneliti di dalam kelas bahwa siswa kurang bersemangat ketika pelajaran SKI. Siswa mengalami kebingungan dalam pembelajaran dan selain kebingungan ada juga yang ramai karena tidak memahami materi alasannya yaitu ketidaklarasan antara materi pembelajaran dengan metode yang digunakan, akibatnya pembelajaran terkesan jenuh.

Peneliti juga mewawancarai salah satu siswa kelas VIII bahwa

“Pada pembelajaran SKI di kelas, guru selalu menggunakan metode ceramah dan berkelompok jadi siswa kurang paham mengenai materi dan tidak semua aktif di kelas, padahal mata pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang terbilang rumit”.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Faridatus Sholihah, Guru mata pelajaran SKI, *wawancara langsung* (10 Juni 2023)

<sup>5</sup> Januar Rafi Gunawan, Siswa kelas VIII, *wawancara langsung* (3 Juni 2023)

Oleh karena itu metode pembelajaran kelompok dan *Jigsaw* tidak cukup efektif diterapkan pada pembelajaran SKI karena siswa belum memahami materi seutuhnya, dengan demikian siswa cepat bosan dan jenuh dalam pembelajaran SKI.

Dari hasil paparan observasi dan wawancara diatas, peneliti mengangkat judul ini karena guru SKI di MTsN 1 Pamekasan masih menggunakan metode yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh sehingga kurang termotivasi dalam pembelajaran. Alasan lain peneliti memilih metode ini karena metode ini merupakan metode baru yang tidak ada di sekolah lain karena dengan metode ini siswa bisa belajar dan bermain dengan menyenangkan sehingga siswa bisa menangkap, memahami dan tidak jenuh dalam pembelajaran. Selain itu alasan peneliti mengambil metode ini membuat siswa menjadi fokus karena biasanya anak-anak cuma bercanda di dalam kelas.

Seharusnya di era modern dan dengan banyaknya variasi metode dan model pembelajaran yang ada, guru dapat menerapkannya didalam kelas sehingga suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan sehingga dapat tercapai hasil belajar yang optimal. Sehingga peneliti dan guru sepakat untuk menerapkan metode pembelajaran bermain *game* monopoli pada kelas VIII untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah yang timbul dalam penelitian ini yaitu:

1. Adakah pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan ?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan ?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini penulis mempunyai maksud dan tujuan yang ingin dicapai serta untuk mewujudkan agar lebih jelas dan terarahnya suatu penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode bermain *game* monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar SKI siswa kelas VIII MTsN 1 Pamekasan

### D. Asumsi Penelitian

Metode bermain *game* monopoli merupakan bagian dari kreativitas metode dalam proses pembelajaran. Adanya metode baru sangat dibutuhkan oleh seorang guru agar peserta didik mudah memahami pelajaran yang disampaikan. Asumsi yang perlu dirumuskan pada penelitian ini yaitu :

1. Metode bermain *game* monopoli berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa
2. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode bermain *game* monopoli yang dilakukan oleh guru dan siswa

### E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bisa benar atau salah tergantung pada informasi dan fakta yang peneliti peroleh. Ada dua jenis hipotesis yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dan hipotesis nol ( $H_0$ ). Hipotesis alternatif sering disebut hipotesis kerja bahwa ada hubungan/pengaruh antara dua variabel atau lebih. Sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) merupakan jawaban tentatif yaitu tidak ada hubungan/efek antara dua variabel atau lebih.

Yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan pernyataan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan metode bermain *game*

monopoli terhadap peningkatan motivasi belajar dalam mata pelajaran SKI pada kelas VIII di MTsN 1 Pamekasan.

## **F. Kegunaan Penelitian**

### **a. Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu sebagai refleksi dan menambah pengetahuan dalam rangka pengembangan kegiatan pembelajaran dan menambah wawasan bagi pembaca berkaitan dengan metode *game* monopoli dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran SKI.

### **b. Manfaat Praktis yang diperoleh dari kegiatan penelitian tindakan ini, antara lain:**

#### **a) Bagi IAIN Madura**

Dapat dijadikan sebagai sumber kajian perkuliahan bagi kalangan mahasiswa IAIN Madura serta sebagai khazanah keilmuan untuk literatur perpustakaan.

#### **b) Bagi MTsN 1 Pamekasan**

Memberikan sumbangan yang berharga dalam rangka penyempurnaan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) dan pelajaran pendidikan agama islam pada umumnya.

#### **c) Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai bahan bandingan atau referensi tambahan, khususnya kepada peneliti sekanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan. Selain itu hasil penelitian juga sebagai ilmu dan pengalaman baru dalam menjadikan pendidikan lebih maju dalam pengembangan proses pembelajaran serta persiapan menjadi seorang guru di masa yang akan datang.

## G. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka diperlukan batasan yang sesuai dengan masing-masing variabel. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini :

### 1. Indikator variabel penelitian

Pada variabel X yaitu penggunaan metode *game* monopoli, indikator yang akan diteliti yaitu pemahaman siswa terhadap metode bermain *game* monopoli.

Pada variabel Y yaitu peningkatan motivasi belajar dalam mata pelajaran SKI pada kelas VIII di MTsN 1 Pamekasan, indikator yang akan diteliti yaitu motivasi belajar siswa dalam penerapan metode *game* monopoli pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTsN 1 Pamekasan.

### 2. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan yaitu MTsN 1 Pamekasan, Kecamatan Pademawu, Kabupaten Pamekasan. Alasan peneliti memilih tempat ini adalah ingin mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi dengan menerapkan metode permainan monopoli pada mata pelajaran SKI kelas VIII di MTsN 1 Pamekasan.

## H. Definisi Istilah

Untuk mempermudah dalam memahami penelitian ini, maka peneliti akan memaparkan definisi dari istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian, yakni Pengaruh Penggunaan Metode *Game* Monopoli Pada Kelas VIII Dalam Meningkatkan Pembelajaran SKI di MTsN 1 Pamekasan sebagai berikut:

### 1. Metode

Metode adalah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran terealisasi dengan baik.

### 2. Bermain *Game* Monopoli

*Game* monopoli adalah salah satu permainan papan paling terkenal di dunia. Tujuan permainan ini adalah untuk mengontrol semua ubin di papan dengan membeli, menyewa, dan menukar *real estat* dalam sistem keuangan yang disederhanakan.



Pada pembelajaran SKI, bermain *game* monopoli sebagai metode pembelajaran yang mana setiap pemain bergiliran melempar dadu untuk memindahkan pion mereka dan jika mereka mendarat di kotak angka, maka mereka akan mendapatkan pertanyaan yang sesuai dengan materi. Jika mereka mendarat di kotak kesempatan maka akan mendapatkan kesempatan untuk bertanya. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain *game* monopoli dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran dengan baik, siswa akan mampu memecahkan masalah dengan berpikir secara individu. Melalui bermain monopoli tersebut, anak akan merasa senang dalam belajar

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah daya penggerak umum baik yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang menimbulkan keinginan, dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang disadari atau tidak disadari yang diwujudkan dalam diri siswa untuk mencapai tujuan yang dapat dicapai selama belajar secara terus menerus, yang berujung pada perubahan tingkah laku.

Motivasi belajar pada pembelajaran SKI merupakan keinginan siswa yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar. Adanya motivasi belajar menjamin kesinambungan belajar dan memberikan arah dalam belajar sehingga tujuan mata pelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling berkaitan. Motivasi belajar merupakan hal yang paling penting dalam pelaksanaan kegiatan belajar, sehingga tanpa motivasi tidak seorangpun akan memulai melakukan kegiatan belajar.

### 4. SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran di MTs. Sejarah Kebudayaan Islam sebenarnya adalah peristiwa masa lalu yang meliputi pengetahuan, iman, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta keterampilan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang mengajarkan peristiwa atau catatan peristiwa masa lampau berupa

bentukan hasil pemikiran dan perasaan manusia yang timbul pada masa Islam atau dipengaruhi oleh Islam sejak zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini.

Dalam muatan materi pelajaran SKI yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah kelas VIII dimulai dari sejarah Daulah Abbasiyah hingga Kejayaan Intelektual Ilmuan dan Ulama Muslim Daulah Abbasiyah. Namun yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah materi Daulah Abbasiyah.

### I. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Tujuannya adalah untuk menjelaskan perbedaan penelitian sudah pernah dilakukan dengan apa yang akan peneliti lakukan. Penelitian terdahulu juga merupakan perbandingan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Hasil penelitian sebelumnya diuraikan sebagai berikut :

| No. | Judul                                                                                                                                                             | Persamaan                                                                                                                                                                  | Perbedaan                                                                                                                                                                                                                     |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Artikel yang termuat dalam Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pendidikan oleh Nancy Riana yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Monopoli” | Pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang sama-sama membahas tentang bermain Monopoli, dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif | Pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan penelitian sekarang yakni terletak pada variabel X dan Y. Dimana pada penelitian terdahulu meneliti tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain |

|    |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                                             | Monopoli sedangkan pada penelitian yang diteliti oleh peneliti saat ini yakni “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain <i>Game</i> Monopoli Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar SKI.                                                 |
| 2. | Skripsi oleh Ma’ani yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III Di SDN 38 Mataram” pada tahun 2020                                                                       | Pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang sama-sama membahas tentang permainan monopoli dengan jenis penelitian eksperimen                                               | Pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yakni pada fokus permasalahan judul dalam variabel X dan Y                                                                                           |
| 3. | Skripsi oleh Donny Fadhly Ansyah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran <i>Edutainment</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran SKI Materi Prestasi Khulafaurasyidin Di Kelas VII MTs Ikhwanuts Tsalits Talun Kenas Kec. Stm | Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti sekarang terletak pada mata pelajaran yang diteliti, dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. | Pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yakni terletak pada variabel X dan Y yang diteliti. Dimana pada variabel X yang diteliti oleh penelitian terdahulu yakni pengaruh model pembelajaran |

|    |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Hilir Kab. Deli Serdang” pada tahun 2020                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                  | <i>edutainment</i> . Dan variabel Y yang diteliti oleh penelitian terdahulu yakni terhadap hasil Belajar siswa.                                                                                                                                                                                                                                                |
| 4. | Artikel yang termuat dalam Jurnal Rabbani oleh Ning Fina Inayatus Sofa yang berjudul “Pengaruh Penggunaan <i>Google Classroom</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI Di SMK Darul Hidayah Malang” pada tahun 2020 | Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti sekarang terletak pada variabel Y yakni Motivasi Belajar, dan sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. | Pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti sekarang yakni terletak pada variabel X yang diteliti. Dimana pada variabel X yang diteliti oleh penelitian terdahulu yakni pengaruh Penggunaan <i>Google Classroom</i> . Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni pengaruh penggunaan metode bermain <i>game</i> monopoli. |