

**EFEKTIVITAS *MEMORY MATCHING GAME* UNTUK
MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
KELAS V PADA MATA PELAJARAN AL-QUR'AN HADIS DI MI
NEGERI 1 PATI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)

Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Rona Nisrina

2021.02.02.1869

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDIAH SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM AL-ANWAR
REMBANG
2025 M./1447 H.**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Rona Nisrina

NIM : 2021.02.02.1869

Tempat/Tanggal Lahir : Jepara, 26 Desember 2002

Alamat : Ds. Prambatan Lor, Kec. Kaliwungu, Kab. Kudus

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa yang tertulis di dalam skripsi yang berjudul “Efektivitas *Memory Matching Game* Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Negeri 1 Pati” benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip maupun dirujuk sesuai dengan kode etik ilmiah.

Apabila di dalamnya terdapat kesalahan atau kekeliruan maka menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya. Selain itu, apabila terjadi plagiarisme atau penjiplakan yang melanggar hak cipta, maka siap menerima sanksi berupa pembatalan/pencabutan gelar kesarjanaan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Rembang, 18 November 2025

Penulis,



Rona Nisrina

2021.02.02.1869

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirim naskah saudara:

Nama : Rona Nisrina

NIM : 2021.02.02.1869

Judul : Efektivitas *Memory Matching Game* Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Negeri 1 Pati

Harapan saya, mohon dengan hormat agar naskah skripsi tersebut diterima dan diajukan dalam program *munāqashah* dengan jadwal yang direncanakan.

Dengan atas perhatian dan diperkenannya, kami ucapkan terima kasih.

Rembang, 18 November 2025

Dosen Pembimbing,


Dr. Herman Khunaivi, M.Pd.

NIDN. 2110118901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi **RONA NISRINA** dengan NIM **2021.02.02.1869** yang berjudul **EFEKTIVITAS MEMORY MATCHING GAME UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V DI MI NEGERI 1 PATI** ini telah diuji pada tanggal **03 November 2025**.



ABSTRAK

Nisrina, Rona. 2025. Efektivitas *Memory Matching Game* Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Negeri 1 Pati. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Anwar Sarang Rembang.

Pembimbing: Dr. Herman Khunaivi, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Negeri 1 Pati, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, salah satunya melalui media *memory matching game* sebagai alternatif untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen (*quasi experimental design*). Desain penelitian ini yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Negeri 1 Pati tahun ajaran 2025/2026, sedangkan sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VB sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media *memory matching game* dan kelas VC sebagai kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, yang dilakukan dalam bentuk pre-test dan post-test, dan angket. Analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda, uji normalitas, dan uji-t independen dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 77,43 sedangkan kelas kontrol sebesar 60,53. Hasil uji-t independen menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) = 0,000 < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelas. Data angket menunjukkan mayoritas siswa (59,24%) berada pada kategori cukup, yang menandakan adanya peningkatan minat dan motivasi belajar setelah penggunaan media *memory matching game*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *memory matching game* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Al-Qur'an hadis di MI Negeri 1 Pati.

Kata Kunci: *Memory Matching Game*, Minat Belajar, Motivasi Belajar, Al-Qur'an Hadis.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى¹

Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya

(QS. An-Najm: 39)

PERSEMBAHAN

Ucapan syukur selalu tucurahkan kepada Allah *Subhānahu wa Ta'ālā* yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran, sehingga skripsi ini dapat tersusun sebagaimana mestinya.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai bentuk rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Almameter tercinta Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Anwar Sarang.
2. Kedua orang tua yaitu Bapak Ambar Setiono, Ibu Mismah, terimakasih selalu berjuang mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan saya, berkorban keringat tenaga dan pikiran, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik saya memberikan motivasi dan dukungan hingga saya mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Kakakku tercinta Khoiril Anwar S.Pd, telah memberikan dukungan beserta doa yang tiada henti untuk kelulusan dan kesuksesan saya.
4. Untuk teman-teman seperjuangan angkatan 10, terkhusus para sahabat seperjuangan saya, dewi, kiki, maya, ima, nila, nina, bela, saadiya, nilna yang turut mendoakan, saling mengingatkan dan sama-sama berjuang dalam menyusun, serta selalu mensupport dan memberikan dorongannya kepada saya.

¹ Al-Qur'an, An-Najm: 39

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Efektivitas *Memory Matching Game* Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MI Negeri 1 Pati”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Program Studi S-1 Pendidikan di STAI Al-Anwar sarang.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, mendo'akan dan memberikan bimbingan selama proses berlangsung. Secara khusus, penulis ucapkan terima kasih kepada:

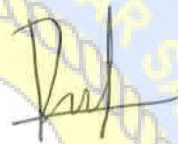
1. Dr. K.H. Abdul Ghofur, M.A. selaku Ketua STAI Al-Anwar Sarang
2. Babah Abdul Ghofur dan Mamah Nadia Jirjis selaku pengasuh Pondok Pesantren Al-Anwar III yang telah sabar membimbing, mendidik dan senantiasa dinanti-nantikan barokah ilmu dan doa-doanya oleh penulis.
3. Zainal Arifin, S.S., M.Pd. selaku Ketua Prodi PGMI STAI Al-Anwar.
4. Dr. Herman Khunaivi, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, masukan, dan koreksi terhadap kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Para dosen dan seluruh staf pengajar di lingkungan STAI Al-Anwar sarang yang telah membekali berbagai pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas skripsi ini.
6. Bapak Abdullah Kahfi sebagai Kepala Sekolah MI Negeri 1 Pati yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun isi dari skripsi ini agar lebih baik lagi. Sehingga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Rembang, 18 November 2025

Penulis,



Rona Nisrina

2021.02.02.1869



PEDOMAN TRANSLITERASI

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	ṡ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sh	ء	‘
ص	ṡ	ي	Y
ض	Ḍ		

Untuk menunjukkan bunyi panjang (*madd*), dilakukan dengan cara menuliskan coretan horizontal (*macron*) di atas huruf, seperti ā, ī, ū, seperti *qāla* (قال), *qīla* (قيل), *yaqūlu* (يقول). Bunyi vocal ganda (difong) Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf “ay” dan “aw”, seperti *kawn* (كون) dan *kayfa* (كيف). *Tā’ marbūṭah* yang berfungsi sebagai *ṡifah* (*modifier*) atau *muḍāf ilayh* ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai *muḍāf* ditransliterasikan dengan “at”.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SINGKATAN.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Pragmatis	7
E. Sistematika Pembahasan	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Kerangka Teori.....	9
1. Pembelajaran berbasis Permainan.....	9
2. <i>Memory Matching Game</i>	11
3. Minat dan Motivasi Belajar Siswa	16
4. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis	25
B. Tinjauan Pustaka	28

C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Pendekatan Peneliti	36
B. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	37
C. Identifikasi Variabel Penelitian.....	39
D. Teknik dan Pengumpulan Data	40
E. Teknik Analisis Data.....	44
1. Uji Instrumen Penelitian	44
2. Uji Prasyarat Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Gambaran Data Penelitian.....	52
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	52
2. Deskripsi Subjek Penelitian	52
B. Deskripsi Data Penelitian.....	54
C. Hasil Analisis Data.....	56
1. Uji Instrumen Penelitian	57
2. Uji Prasyarat Analisis.....	64
D. Pembahasan.....	67
BAB V PENUTUP.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran-Saran	71
Daftar Pustaka.....	73
<i>CURRICULUM VITAE</i>.....	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	78

DAFTAR SINGKATAN

MIN : Madrasah Ibtidaiah Negeri

Dkk : Dan Kawan Kawan

No. : Nomor

Vol. : Volume

Km : Kilometer

MTs : Madrasah Tsanawiyah

MA : Madrasah Aliyah

Jl. : Jalan

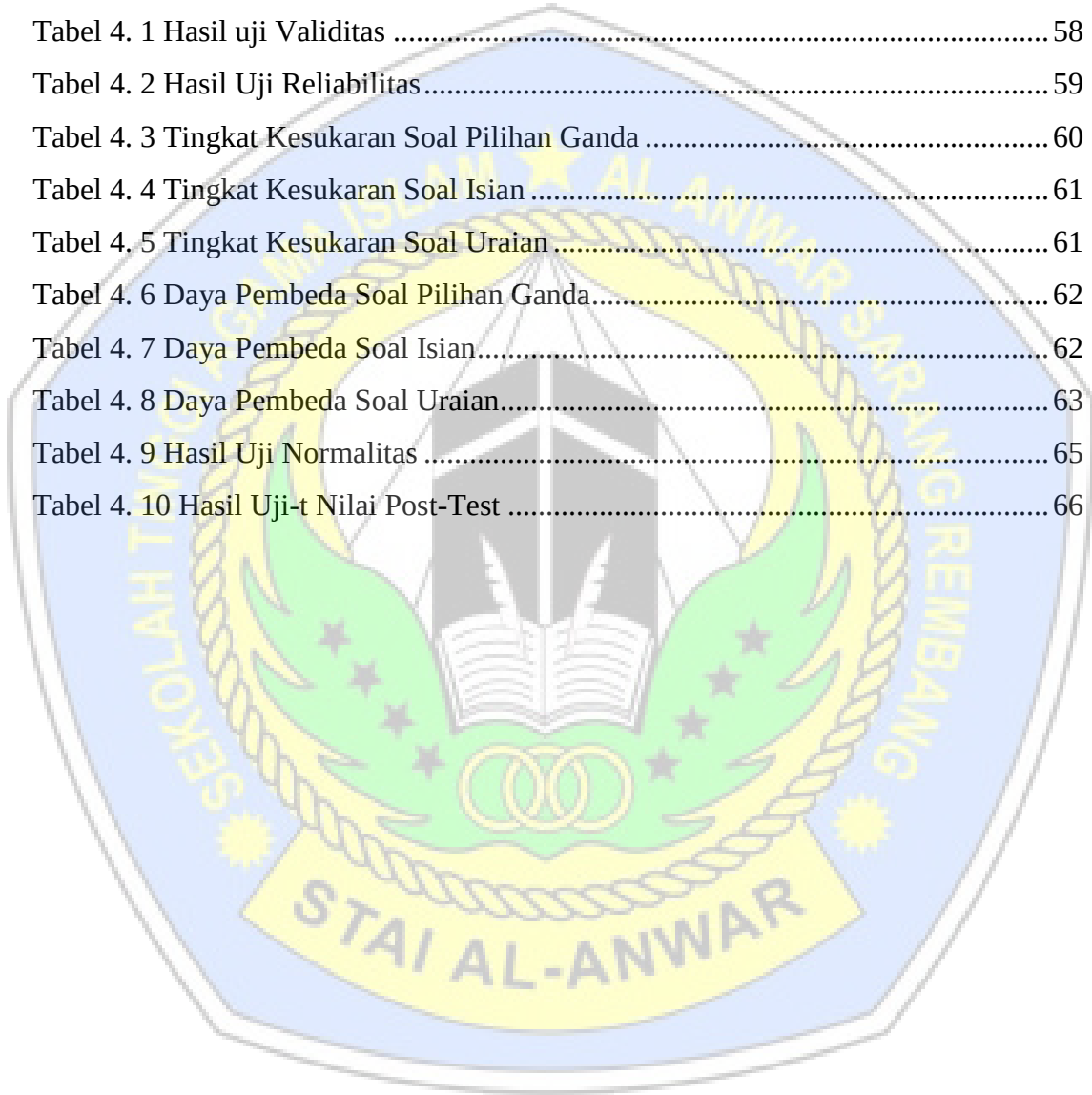
RT : Rukun Tetangga

RW : Rukun Warga



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Materi Pelajaran Al-Qur'an Hadis	27
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Tingkat Kesukaran	43
Tabel 3. 3 Daya Pembeda.....	44
Tabel 4. 1 Hasil uji Validitas	58
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas.....	59
Tabel 4. 3 Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	60
Tabel 4. 4 Tingkat Kesukaran Soal Isian	61
Tabel 4. 5 Tingkat Kesukaran Soal Uraian	61
Tabel 4. 6 Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda.....	62
Tabel 4. 7 Daya Pembeda Soal Isian.....	62
Tabel 4. 8 Daya Pembeda Soal Uraian.....	63
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas	65
Tabel 4. 10 Hasil Uji-t Nilai Post-Test	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
-------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian.....	79
Lampiran 3 Tabel Waktu Penelitian	80
Lampiran 4 Kisi-Kisi Angket Metode <i>Memory Matching Game</i>	81
Lampiran 5 Instrumen Angket Metode <i>Memory Matching Game</i>	83
Lampiran 6 Kisi-Kisi Soal <i>Pre-Test</i>	86
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal <i>Post-Test</i>	87
Lampiran 8 Soal <i>Pre-Test</i>	88
Lampiran 9 Soal <i>Post-Test</i>	96
Lampiran 10 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Program SPSS Versi 25	104
Lampiran 11 Hasil Uji Prasyarat Program SPSS Versi 25	108
Lampiran 12 Hasil Nilai Belajar Siswa.....	110
Lampiran 13 Hasil Angket Data Penelitian	113

