

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Data Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Pati merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar Islam berstatus negeri yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Madrasah ini berlokasi di Jl. Kayen Summersari Km. 02, Desa Slungkep, Kecamatan Kayen, Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah, kode pos 59171. Lokasinya cukup strategis karena terletak di jalur utama yang menghubungkan beberapa desa di sekitarnya dan memiliki akses langsung ke jalan kabupaten, sehingga mudah dijangkau oleh siswa dari berbagai wilayah. MIN 1 Pati berdiri di atas lahan seluas 1.890m² dan telah terakreditasi dengan predikat A. Secara administratif, madrasah ini memiliki NSM 111133180001, NSS 111031802001, dan NPSN 60712196. Proses pembelajaran di madrasah ini dilaksanakan pada waktu pagi hari, sesuai dengan jenjang pendidikan Ibtidaiyah yang diampunya.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Negeri 1 Pati tahun ajaran 2024/2025. Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa pada jenjang ini telah memiliki kemampuan membaca dan menghafal yang cukup baik, sehingga dinilai

sesuai untuk diterapkan metode pembelajaran berbasis permainan, khususnya *memory matching game*, pada mata pelajaran Al-Qur'an hadis.

a. Kelas Eksperimen (VB)

Kelas ini berjumlah 42 siswa, terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media *memory matching game* pada materi Al-Qur'an Hadis (QS. Al-Fiil, QS. Al-Ma'un, hadis tolong menolong dan hadis menyayangi anak yatim).

b. Kelas Kontrol (VC)

Kelas ini berjumlah 32 siswa, terdiri dari 24 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Kelas kontrol tidak diberikan perlakuan khusus, melainkan tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang biasa diterapkan oleh guru, yaitu sistem setor hafalan secara langsung.

Penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan teknik *convenience sampling*, dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal siswa serta kondisi yang relatif homogen. Secara umum, karakteristik siswa kelas V MI Negeri 1 Pati berada pada rentang usia 10-11 tahun, yang termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa cenderung lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui aktivitas langsung, visual, dan permainan. Sebagian siswa menunjukkan minat dan motivasi belajar yang masih rendah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, terutama saat pembelajaran dilakukan

dengan metode ceramah. Hal ini terlihat dari kurangnya keaktifan siswa, rendahnya partisipasi dalam pembelajaran, serta minimnya antusiasme saat menghafal materi.

Oleh karena itu, penerapan metode *memory matching game* pada kelas eksperimen diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keaktifan siswa, serta mendorong peningkatan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

B. Deskripsi Data Penelitian

Hasil pengumpulan data penelitian yang diperoleh melalui instrumen tes berupa pre-test dan post-test, angket. Data penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa penggunaan *memory matching game* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis, dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

1. Deskripsi Nilai Pre-Test

Pre-test diberikan kepada kedua kelas sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi Al-Qur'an Hadis. Berdasarkan hasil nilai pre-test, rata-rata kelas eksperimen sebesar 56,05 sedangkan kelas kontrol sebesar 55,28. Selisih rata-rata kedua kelas hanya sebesar 0,77 poin, sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas relative sama. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum

diberikan perlakuan, kedua kelas berada pada kondisi awal yang sebanding sehingga layak untuk dibandingkan.

2. Deskripsi Nilai Post-Test

Post-test diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil nilai post-test menunjukkan perbedaan peningkatan rata-rata skor antara kedua kelas. rata-rata nilai post-test kelas eksperimen adalah 77,43, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai 60,53. Selisih rata-rata sebesar 16,9 poin menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan *memory matching game*. Selain itu, berdasarkan pengamatan saat pembelajaran, siswa tampak lebih aktif dalam berdiskusi kelompok, menunjukkan ketertarikan pada media permainan, serta bersemangat ketika menyelesaikan tugas yang diberikan.

3. Deskripsi Hasil Angket

Hasil angket yang diberikan kepada 42 siswa kelas eksperimen dengan jumlah 15 item pernyataan. Skor maksimum ideal angket adalah 75 dan skor minimum adalah 15. Rata-rata skor minat dan motivasi belajar siswa sebesar 44,43 dari skor maksimum 75. Apabila dikonversikan dalam bentuk persentase maka diperoleh

$$\frac{44,43}{75} \times 100\% = 59,24\%$$

Persentase tersebut berada pada kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum minat dan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya metode *memory matching game* dalam pembelajaran.

4. Deskripsi Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil angket minat dan motivasi belajar yang diberikan kepada 42 siswa kelas eksperimen, diperoleh bahwa 10 siswa (23,8%) berada pada kategori tinggi, 15 siswa (35,7%) berada pada kategori sedang, dan 17 siswa (40,5%) berada pada kategori rendah. Dengan demikian, mayoritas siswa (59,24%) berada pada kategori sedang-tinggi, yang menunjukkan adanya peningkatan minat dan motivasi belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *memory matching game*.

C. Hasil Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai hasil penelitian serta menjadi dasar pembahasan temuan. Penelitian ini mencakup dua variabel, yaitu variabel independen yang merupakan penerapan media *memory matching game* dan variabel dependen yang mengacu pada minat serta motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Data penelitian ini dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Uraian mengenai hasil analisis data disampaikan pada bagian berikut.

1. Uji Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, serta uji daya pembeda soal. Hasil analisis dari keempat uji instrumen tersebut disajikan pada bagian berikut:

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir pernyataan dalam angket mampu mengukur aspek yang ingin diteliti, yaitu minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program SPSS versi 25. Jumlah responden yang terlibat sebanyak 42 siswa, sehingga nilai *r tabel* pada taraf signifikansi 5% adalah 0,304. Apabila nilai *r hitung* suatu item lebih besar daripada *r tabel*, maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil pengujian validitas angket dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 1
Hasil uji Validitas⁷⁷

Nomor Item	<i>r hitung</i>	<i>r tabel</i>	Kesimpulan
1	0,828	0,304	Valid
2	0,822	0,304	Valid
3	0,771	0,304	Valid
4	0,790	0,304	Valid
5	0,811	0,304	Valid
6	0,797	0,304	Valid
7	0,792	0,304	Valid
8	0,810	0,304	Valid
9	0,782	0,304	Valid
10	0,796	0,304	Valid
11	0,808	0,304	Valid
12	0,796	0,304	Valid
13	0,796	0,304	Valid
14	0,821	0,304	Valid
15	0,771	0,304	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan yang tercantum pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa seluruh butir pertanyaan memiliki nilai *r hitung* yang melebihi *r tabel* (0,304). Hal ini menunjukkan bahwa setiap item dalam angket memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total, sehingga seluruh pernyataan dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrument penelitian dapat menggambarkan data yang konsisten, tepat, dan stabil saat diimplementasikan berulang. Rumus yang digunakan

⁷⁷ Hasil hitung Aplikasi SPSS versi 25.

pada uji reliabilitas dalam penelitian ini ialah *Alpha Cronbach* yang dihitung menggunakan SPSS versi 25. Adapun hasil dari uji reliabilitas yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4. 2

Hasil Uji Reliabilitas⁷⁸

<i>Reliability Statistic</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
960	15

Berdasarkan hasil analisis yang ditampilkan pada tabel 4.2, diketahui bahwa reliabilitas instrumen sebesar 0.960 yang berarti lebih besar dari batas minimum 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur konstruk penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Interpretasi tersebut juga didukung oleh kriteria nilai *cronbach's alpha*, di mana jika nilai $\alpha \geq 0,90$ maka instrumen dinyatakan sangat reliabel. Dengan demikian, seluruh item dalam angket dinyatakan reliabel, karena mampu memberikan hasil yang konsisten dan stabil dalam proses pengukuran.

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal menunjukkan sejauh mana suatu butir soal dapat dijawab dengan benar oleh siswa. Semakin tinggi nilai tingkat kesukaran, semakin mudah soal tersebut bagi siswa. Sebaliknya,

⁷⁸ Hasil hitung Aplikasi SPSS versi 25.

semakin rendah nilai tingkat kesukaran, semakin sukar soal tersebut. Tingkat kesukaran dianalisis berdasarkan hasil pre-test siswa kelas eksperimen yang berjumlah 42 siswa. Peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah, masing-masing 27% dari total siswa, yaitu 11 siswa, sehingga total siswa yang dianalisis adalah 22 orang.

Tabel 4. 3

Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda

No. Soal	JA (Atas)	JB (Bawah)	2N	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	9	3	22	0.545	Sedang
2	8	4	22	0.545	Sedang
3	7	5	22	0.545	Sedang
4	10	2	22	0.545	Sedang
5	6	6	22	0.545	Sedang
6	9	5	22	0.636	Sedang
7	8	3	22	0.500	Sedang
8	7	4	22	0.500	Sedang
9	5	5	22	0.455	Sedang
10	10	1	22	0.500	Sedang
11	9	4	22	0.591	Sedang
12	8	5	22	0.591	Sedang
13	6	2	22	0.364	Sukar
14	7	3	22	0.455	Sedang
15	9	6	22	0.682	Sedang

Tabel 4. 4**Tingkat Kesukaran Soal Isian**

No. Soal	JA (Atas)	JB (Bawah)	2N	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	9	5	22	0.636	Sedang
2	10	4	22	0.636	Sedang
3	7	5	22	0.545	Sedang
4	8	2	22	0.455	Sedang
5	9	3	22	0.545	Sedang

Tabel 4. 5**Tingkat Kesukaran Soal Uraian**

No. Soal	JA (Atas)	JB (Bawah)	2N	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	8	5	22	0.591	Sedang
2	8	3	22	0.500	Sedang
3	10	6	22	0.727	Mudah
4	10	3	22	0.591	Sedang
5	9	5	22	0.636	Sedang

Hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa sebagian besar butir soal berada dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa soal-soal yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat kesukaran yang sesuai untuk mengukur kemampuan siswa secara optimal.⁷⁹

d. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir soal mampu membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Berdasarkan hasil soal pre-test siswa kelas

⁷⁹ Hasil hitung Aplikasi SPSS versi 25.

eksperimen yang berjumlah 42 orang. Peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah, masing-masing 27% dari total siswa, yaitu 11 siswa perkelompok.

Tabel 4. 6

Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda

No. Soal	JA (Atas)	JB (Bawah)	N	Daya Pembeda	Kategori
1	9	3	11	0.545	Baik sekali
2	8	4	11	0.364	Baik
3	7	5	11	0.182	Cukup
4	10	2	11	0.727	Baik sekali
5	6	6	11	0.000	Jelek
6	9	5	11	0.364	Baik
7	8	3	11	0.455	Baik sekali
8	7	4	11	0.273	Cukup
9	5	5	11	0.000	Jelek
10	10	1	11	0.818	Baik sekali
11	9	4	11	0.455	Baik sekali
12	8	5	11	0.273	Cukup
13	6	2	11	0.364	Baik
14	7	3	11	0.364	Baik
15	9	6	11	0.273	Cukup

Tabel 4. 7

Daya Pembeda Soal Isian

No. Soal	JA (Atas)	JB (Bawah)	N	Daya Pembeda	Kategori
1	9	5	11	0.364	Baik
2	10	4	11	0.545	Baik sekali
3	7	5	11	0.182	Jelek
4	8	2	11	0.545	Baik sekali
5	9	3	11	0.545	Baik sekali

Tabel 4. 8**Daya Pembeda Soal Uraian**

No. Soal	JA (Atas)	JB (Bawah)	N	Daya Pembeda	Kategori
1	8	5	11	0.273	Cukup
2	8	3	11	0.455	Baik sekali
3	10	6	11	0.364	Baik
4	10	3	11	0.636	Baik sekali
5	9	5	11	0.364	Baik

Berdasarkan hasil uji daya pembeda yang disajikan pada tabel 4. 6 dan tabel 4. 7, diketahui bahwa sebagian besar butir soal berada pada kategori baik dan cukup. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal telah mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah secara memadai. Namun demikian, terdapat beberapa butir soal yang memiliki daya pembeda dengan kategori jelek. Butir soal dengan daya pembeda kategori jelek menunjukkan bahwa soal tersebut kurang mampu membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dan siswa berkemampuan rendah, sehingga tidak memenuhi kriteria sebagai butir soal yang baik.

Oleh karena itu, butir soal dengan daya pembeda kategori jelek tidak digunakan dalam instrument penelitian, sedangkan butir soal dengan kategori cukup hingga baik dinyatakan layak digunakan.

Dengan demikian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria daya pembeda yang memadai.⁸⁰

2. Uji Prasyarat Analisis

Penelitian ini menggunakan beberapa uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis. Penjelasan masing-masing uji prasyarat tersebut akan disampaikan pada bagian berikut ini:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Liliefors* yang tersedia pada program SPSS melalui pengujian *Kolmogorov-Smirnov* dengan *Liliefors Significance Correction*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *post-test* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai *Sig.* $> 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai *Sig.* $\leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian menunjukkan bahwa:

⁸⁰ Hasil hitung Aplikasi SPSS versi 25.

Tabel 4. 9
Hasil Uji Normalitas⁸¹

Test of Normality							
		<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df.</i>	<i>sig.</i>	<i>Statistic.</i>	<i>df.</i>	<i>sig.</i>
Nilai Pre-test Kelas Kontrol		0.117	32	0.012	0.953	32	0.180
Nilai Post-test Kelas Kontrol		0.119	32	0.063	0.959	32	0.461
Nilai Pre-test Kelas Eksperimen		0.183	32	0.008	0.966	32	0.399
Nilai Post-test Eksperimen		0.151	32	0.063	0.969	32	0.461
<i>Liliefors Significance Correction</i>							

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan *Kolmogrov-Smirnov* dengan *Liliefors Significance Correction* menunjukkan ada sebagian data pre-test yang tidak normal, namun, karena jumlah sampel kurang dari 50, maka uji Shapiro-Wilk dijadikan sebagai acuan utama. Berdasarkan uji *Shapiro-Wilk* semua nilai *Sig.* > 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data pre-test maupun post-test pada kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.⁸²

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *memory matching game* dengan kelas

⁸¹ Hasil hitung Aplikasi SPSS versi 25.

⁸² Hasil uji normalitas dengan SPSS versi 25 dapat dilihat pada lampiran 11

kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Jenis uji yang digunakan uji-t independen karena data yang digunakan berasal dari dua kelompok sampel yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10
Hasil Uji-t Nilai Post-Test⁸³

Statistik Uji	Nilai
t-hitung	-12,446
df	72
Sig. (2-tailed)	0,000
Keterangan	Signifikan

1) Levene's Test for Equality of Variances

Variabel	Equal Variances	F	Sig.
Nilai	Equal variances assumed	0.152	0.698

2) T-test for Equality of Means

Varia bel	Equal Varian ces	t	df	Sig. (2- taile d)	Mea n Diff eren ces	Std. Erro r Diff eren ce	Low er	Upp er
Nilai	Equal varian ces assum ed	- 12.4 46	72	0.00 0	- 16.8 97	1.35 8	19.6 04	14.1 91
Nilai		- 12.5 0	67.9 3	0.00 0	- 16.8 97	1.35 2	19.5 95	14.2 00

⁸³ Hasil hitung Aplikasi SPSS versi 25.

Berdasarkan hasil uji-t independen pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah 0.000, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbedaan rata-rata sebesar 16,9 poin antara kelas eksperimen 77,43 dan kelas kontrol 60,53 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Besarnya efektivitas media ini tercermin dari perbedaan rata-rata skor minat dan motivasi, di mana kelas eksperimen memperoleh peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *memory matching game* memiliki efektivitas yang kuat dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menantang dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif serta menunjukkan dorongan belajar yang lebih besar.

D. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *memory matching game* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 77,43 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 60,53. Uji-t independen menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat

perbedaan signifikan antara kedua kelas. Temuan ini menegaskan bahwa *memory matching game* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain itu, data angket minat dan motivasi belajar menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas eksperimen berada pada kategori cukup (59,24%). Distribusi ini memperlihatkan bahwa siswa lebih tertarik, aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran setelah diterapkan metode permainan. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak usia operasional konkret (7-11 tahun) belajar lebih optimal melalui pengalaman langsung, termasuk aktivitas permainan yang melibatkan konsentrasi dan daya ingat.

Pada tahap pelaksanaan treatment, pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan dengan menerapkan metode *memory matching game* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Treatment ini dirancang dan dikendalikan oleh peneliti, kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Sebelum kegiatan dimulai, tujuan pembelajaran serta materi yang akan dipelajari, yaitu hafalan ayat Al-Qur'an dan Hadis beserta artinya. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media berupa kartu *memory matching* yang berisi pasangan ayat, hadis, dan maknanya. Kartu-kartu tersebut dibagikan kepada siswa secara acak, kemudian siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang sesuai melalui aktivitas mencocokkan secara berkelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa serta meningkatkan interaksi dan kerja sama selama proses pembelajaran. Selama pelaksanaan permainan, peneliti berperan sebagai fasilitator yang

mengarahkan jalannya kegiatan dan memberikan bimbingan apabila siswa mengalami kesulitan. Setelah siswa menemukan pasangan kartu yang sesuai, hasilnya dibacakan dan didiskusikan bersama sebagai bentuk penguatan materi. Penerapan metode *memory matching game* dalam treatment ini menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak monoton. Siswa menunjukkan keaktifan, antusiasme, dan fokus yang lebih baik selama pembelajaran berlangsung, yang mengindasikan adanya peningkatan minat dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi Al-Qur'an Hadis.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Mafrudah yang menunjukkan bahwa penerapan metode permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Al-Qur'an Hadis.⁸⁴ Selain itu, penelitian Nur Hidayah dan Santika Lya Diah Pramesti juga membuktikan bahwa *game based learning* efektif meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran yang sama. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa pembelajaran berbasis permainan seperti *memory matching game* mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.⁸⁵

Dari aspek psikologis, penerapan *memory matching game* juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, kebersamaan dan semangat berkompetisi yang

⁸⁴ Mafrudah, "Peningkatan Kemampuan Hafalan Materi Al-Qur'an Hadis melalui Index Carad Match", *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol. 3 No. 1 (2020), 38.

⁸⁵ Nur Hidayah dan Santika Lya Diah Pramesti, "Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VI", *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, Vol. 3 No. 1 (2023), 97

sehat di antara siswa. Melalui media ini, Siswa tidak hanya sekedar menghafal, tetapi juga memahami makna dari ayat maupun hadis yang dipelajari. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar, karena siswa terdorong untuk belajar atas dasar rasa ingin tahu dan kesenangan dalam proses pembelajaran, bukan semata karena tuntutan atau dorongan dari guru. Dengan demikian, penggunaan media ini relevan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Uno dan Sadirman, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan perasaan senang dalam kegiatan belajar.⁸⁶

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penerapan *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. Metode ini dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran bagi guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, interaktif dan menyenangkan, serta memperkuat hasil belajar siswa dalam aspek kognitif maupun afektif.

⁸⁶ B. Uno Hamzah. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.