

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *ISLAMIC BOARD GAME*
(MONOPOLI PINTAR) TERHADAP PEMAHAMAN SISWA
PADA MATERI MEYAKINI KITAB-KITAB ALLAH DI SMP
NEGERI 16 SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh:

IGNASIA MUFIDA

NIM. 06040122102



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ignasia Mufida

NIM : 06040122102

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Alamat : Babat Kabupaten Lamongan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Islamic Board Game (Monopoli Pintar) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah Di Smp Negeri 16 Surabaya”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali bagian yang dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 19 Desember 2025



METERAI
TEMPEL
10000
89EE3AJX46253Z683

Ignasia Mufida

NIM. 06040122102

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Ignasia Mufida

NIM : 06040122102

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Islamic Board Game* (Monopoli Pintar) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah Di Smp Negeri 16 Surabaya

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I



Moh. Faizin, M. Pd.I
NIP. 197208152005011004

Surabaya, 19 Desember 2025
Pembimbing II



Fathur Rohman, M. Ag.
NIP. 197311302005011005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ignasia Mufida ini telah dipertahankan di depan penguji skripsi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

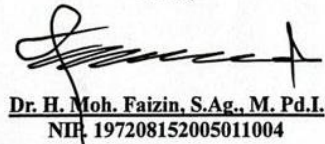
Surabaya, 30 Desember 2025

Mengesahkan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

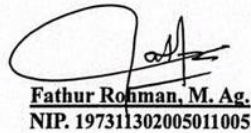
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya


Dekan,
Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

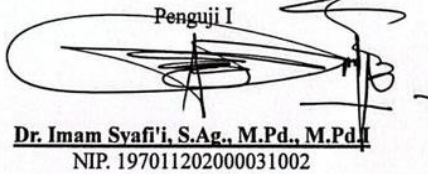
Ketua,


Dr. H. Moh. Faizin, S.Ag., M. Pd.I.
NIP. 197208152005011004

Sekretaris,


Fathur Rohman, M. Ag.
NIP. 197311302005011005

Penguji I


Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I.
NIP. 197011202000031002

Penguji II


Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I.
197402072005012006

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ignasia Mufida
NIM : 06040122102
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : ignasiamfd115@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh media Islamic Board Game(monopoli pintar) terhadap pemahaman siswa pada materi meyakini kitab-kitab Allah di SMP Negeri 16 Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 31 Desember 2025
Penulis

Ignasia Mufida
NIM. 06040122102

ABSTRAK

Ignasia Mufida, 06040122102, 2025, Pengaruh penggunaan media Islamic Board Game (Monopoli pintar) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah Di SMP Negeri 16 Surabaya

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *Islamic Board Game* (Monopoli Pintar) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi meyakini kitab-kitab Allah di SMP Negeri 16 Surabaya. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi meyakini kitab-kitab Allah. Serta untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh penggunaan *media Islamic Board Game* (Monopoli Pintar) terhadap pemahaman siswa pada materi meyakini kitab-kitab Allah di SMP Negeri 16 Surabaya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan jenis penelitian pre-eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini mengukur dua variabel, yaitu penggunaan media Islamic Board Game (Monopoli Pintar) sebagai variabel bebas dan pemahaman siswa sebagai variabel terikat. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa kelas VIII A SMP Negeri 16 Surabaya. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*), angket, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa uji, antara lain uji N-Gain dan uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan aplikasi IBM SPSS *Statistics* versi 25.

Penelitian ini memperoleh hasil yaitu: penggunaan *media Islamic Board Game* (Monopoli Pintar) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari siswa. Pemahaman siswa pada materi meyakini kitab-kitab Allah mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 54,38 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 94,06, dengan hasil perhitungan N-Gain berada pada kategori tinggi. Secara statistik, penggunaan media Islamic Board Game terbukti berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa, ditunjukkan oleh hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, penggunaan media Islamic Board Game (Monopoli Pintar) efektif dan berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman siswa pada materi meyakini kitab-kitab Allah di SMP Negeri 16 Surabaya.

Kata Kunci: *Islamic Board Game*, Monopoli Pintar, Pemahaman Siswa, Kitab-Kitab Allah.

ABSTRACT

Ignasia Mufida, 06040122102, 2025, The Influence of Using Islamic Board Game (Smart Monopoly) Media on Students' Understanding of the Material "Believing in the Books of Allah" at SMP Negeri 16 Surabaya.

This study aims to determine the implementation of Islamic Board Game (Smart Monopoly) media in Islamic Religious Education learning specifically on the material of "Believing in the Books of Allah" at SMP Negeri 16 Surabaya. It also seeks to assess the level of students' understanding of the material and analyze whether there is a significant influence of using Islamic Board Game media on students' understanding at the same institution.

This research employs a quantitative approach with a pre-experimental research type, utilizing the One Group Pretest-Posttest Design. Through this quantitative method, the study measures two variables: the use of Islamic Board Game (Smart Monopoly) media as the independent variable and students' understanding as the dependent variable. The subjects of this study were 32 students from class VIII A at SMP Negeri 16 Surabaya. Data collection techniques included tests (pre-test and post-test), questionnaires, interviews, and documentation. The collected data were analyzed through several tests, including the N-Gain test and hypothesis testing using the Wilcoxon Signed Rank Test with the assistance of IBM SPSS Statistics version 25.

The results of this study indicate that: the implementation of Islamic Board Game (Smart Monopoly) media in Islamic Religious Education learning proceeded effectively and received positive responses from students. Students' understanding of the material "Believing in the Books of Allah" experienced a significant increase, as evidenced by the average pre-test score of 54.38 and the average post-test score of 94.06, with the N-Gain calculation result falling into the high category. Statistically, the use of Islamic Board Game media is proven to have a significant influence on students' understanding, indicated by the Wilcoxon Signed Rank Test results with an Asymp. Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. In conclusion, the use of Islamic Board Game (Smart Monopoly) media is effective and significantly influences students' understanding of the material "Believing in the Books of Allah" at SMP Negeri 16 Surabaya.

Keywords: Islamic Board Game, Smart Monopoly, Student Understanding, Books of Allah.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat teoritis.....	10
2. Manfaat Praktis.....	11
E. Penelitian Terdahulu (Research Review).....	11
F. Hipotesis Penelitian	16
1. Hipotesis Kerja (Ha).....	16
2. Hipotesis Nol atau Nihil (Ho).....	16
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	16
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional.....	17
I. Sistematika Pembahasan.....	19
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Media Pembelajaran	21

1. Pengertian media pembelajaran.....	21
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	24
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	27
4. Tujuan Media Pembelajaran.....	30
5. Fungsi Media Pembelajaran	31
B. <i>Islamic Board Game</i>	34
1. Pengertian media <i>Islamic Board Game</i>	34
2. Langkah-langkah penggunaan media <i>Islamic Board Game</i>	38
3. Kelebihan dan kelemahan media monopoli	39
C. Pemahaman siswa.....	40
1. Pengertian Pemahaman Siswa.....	40
2. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman.....	42
3. Indikator Pemahaman.....	44
D. Meyakini Kitab-Kitab Allah	44
1. Pengertian Iman Kepada Kitab-Kitab Allah.....	44
2. Kitab-kitab Allah	45
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	48
B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian	49
1. Variabel Penelitian.....	49
2. Indikator Penelitian	50
3. Instrumen Penelitian.....	50
4. Uji Instrumen.....	64
C. Populasi dan Sampel.....	66
1. Populasi	66
2. Sampel	67
D. Teknik Pengumpulan Data.....	67
1. Dokumentasi.....	67
2. Wawancara.....	68
3. Tes.....	69
4. Angket	70

E. Teknik Analisis Data.....	70
BAB IV HASIL PENELITIAN	73
A. Profil SMP Negeri 16 Surabaya.....	73
1. Profil Singkat SMP Negeri 16 Surabaya	73
B. Efektivitas Penggunaan Media <i>Islamic Board Game</i> (Monopoli Pintar) 82	
1. Penggunaan media <i>Islamic board game</i> (monopoli pintar).....	82
2. Pengaruh positif media <i>Islamic board Game</i>	87
3. Hasil respon siswa(kuesioer).....	90
C. Pemahaman Siswa terhadap materi meyakini kitab-kitab Allah	92
1. Hasil N-Gain atau <i>Gain Score</i>	92
D. Pengaruh Media <i>Islamic Board Game</i> (Monopoli Pintar).....	95
1. Hasil Uji Kelayakan Instrumen Penelitian	95
2. Uji Prasyarat Aanalisis	102
3. Uji hipotesis.....	103
BAB V PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN	104
A. Penggunaan media <i>Islamic Board Game</i> (Monopoli pintar) Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah	104
B. Pemahaman Siswa Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah.....	107
C. Pengaruh Penggunaan Media <i>Islamic Board Game</i> (Monopoli Pintar) Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah	
110	
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	112
A. Simpulan.....	112
B. Saran	113
1. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam	113
2. Bagi Sekolah.....	114
3. Bagi Siswa	114
4. Bagi Penelitian Selanjutnya.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator variabel X	50
Tabel 3. 2 Indikator variabel Y	50
Tabel 3. 3 Instrumen Wawancara	52
Tabel 3. 4 Kisi-kisi soal <i>Pre-Test</i>	53
Tabel 3. 5 Instrumen angket/kuesioner respon siswa	62
Tabel 3. 6 Instrumen Dokumentasi	64
Tabel 4. 1 Data pendidik dan Tenaga Kependidikan.....	79
Tabel 4. 2 Sarana dan Prasarana.....	79
Tabel 4. 3 Rekapitulasi angket respon siswa.....	91
Tabel 4. 4 Kategori penilaian N-Gain	93
Tabel 4. 5 Kategori penafsiran N-Gain	93
Tabel 4. 6 Hasil N-Gain Hasil Belajar Siswa	94
Tabel 4. 7 Distribusi Nilai r tabel	96
Tabel 4. 8 Pearson Correlation <i>Pre-test</i>	97
Tabel 4. 9 Pearson Correlation <i>Post-test</i>	98
Tabel 4. 10 <i>Interprestasi</i> Hasil Uji Validitas <i>Pre-test</i>	99
Tabel 4. 11 <i>Interprestasi</i> Hasil Uji Validitas <i>Post-test</i>	100
Tabel 4. 12 Uji Reliabilitas <i>Pre test</i>	101
Tabel 4. 13 Uji Reliabilitas <i>Post-test</i>	101
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	102
Tabel 4.15 Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	122
Lampiran 2: Surat Bukti Penelitian	123
Lampiran 3: Post test.....	124
Lampiran 4: Pengenalan Media	124
Lampiran 5: Penerapan media Islamic Board Game.....	124
Lampiran 6: Wawancara Siswa	124
Lampiran 7: Papan Media Islamic Board Game	125
Lampiran 8: Kartu tantangan dan hukuman.....	125
Lampiran 9: Transkrip Wawancara	128
Lampiran 10: Lembar Validasi Media.....	138
Lampiran 11: Lembar Validasi Wawancara	140
Lampiran 12: Lembar Validasi Kuesioner	142
Lampiran 13: Lembar Validasi Pre-Test.....	144
Lampiran 14: Lembar Validasi Post-test.....	146
Lampiran 15: Lembar Validasi Dokumentasi	148
Lampiran 16: Lembar penilaian Pre-Test.....	150
Lampiran 17: Lembar penilaian Post-Test	153
Lampiran 18: Lembar kuesioner.....	157
Lampiran 19: Lembar Wawancara	160
Lampiran 20: Tabel Distribusi Nilai R Tabel	161
Lampiran 21: Lampiran Uji Validitas Pre-Test dan Post-Test.....	162
Lampiran 22: Lampiran Uji Reliabilitas Pre-Test dan Post-Test	164
Lampiran 23: Lampiran Uji N-Gain	165
Lampiran 24: Lampiran Uji Normalitas.....	165
Lampiran 25: Lampiran Uji Hipotesis Wilcoxon Signed.....	165

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan kita menulis, 2020.
- Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2013.
- Ahmad Tanzeh. *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras, n.d.
- Akbar, Rahmatullah, Weriana Weriana, Rusdy A Siroj, and Muhammad Win Afgani. "Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 2 (2023): 465–74.
- Anwar, Nur Widiyana, and Muhammad Faisal. "Pengaruh Penggunaan Media Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPA di Kabupaten Enrekang." *Pinisi : Journal Of ducation* 2, no. 5 (2022).
- Asiyah, Nur, and Nurliana Damanik Adena. "Pembinaan Aqidah Keluarga Besar Muslim Karo Indonesia (KAMKA) Kota Medan." *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2021, 178–93.
- Ating Somantri and Sambas Ali Muhidin. *Aplikasi Statistika Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia, 2006.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Azizah, Siti Nur. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Hadits." *Jurnal Literasiologi* 6, no. 1 (2021).
- Budi Darma. *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Bogor: GUEPEDIA, 2021.
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1, no. 2 (2023).
- Faiz, Aiman, Nugraha Permana Putra, and Fajar Nugraha. "Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan." *Jurnal Education and Development* 10, no. 3 (2022): 492–95.
- Fransiska, Kadek Ayu Widia, Ni Ketut Suarni, and I Gede Margunayasa. "Perkembangan Kognitif Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran

Digital Ditinjau dari Teori Jean Piaget: Kajian Literatur Sistematis.”
Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru 9, no. 2 (January 2024): 466–71.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.839>.

Ganjar Riski Khasanah. “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Iman Kepada Hari Akhir Pada Siswa Kelas VI Di SD Negeri Srumbung.” Universitas Islam Indonesia, 2024.

Hamzah Pagarra. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Hardianti, Tuti. “Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran Fisika SMA.” 25, no. 1 (2018): 557–61.

Harni. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua.” Institus Agama Islam Negeri Palopo, 2025.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khaironi Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufid Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and Made Indra. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Klaten: Tahta Mrdia Group, 2021.

Husniyatus Salamah Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana, 2017.

Irnawan, Rio, Arna Juwairiyah, and Erwin Eka Saputra. *Pengaruh Metode Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*. n.d.

Islachuddin Yahya. *Teknik Penulisan Karangan Ilmiah*. Surabaya: Surya Jaya Raya, 2015.

Isnaini, Muhammad, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi, and Ilham Azhari. “Teknik Analisis Data Uji Normalitas.” *J-CEKI : Jurnal Cendikia Ilmiah* 4, no. 2 (2025): 1377–84.

Istiqomah. “Pengaruh Implementasi Monopoli Game ‘Learn and Do’ Terhadap Peningkatan Minat Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII Di MtsN 2 Sleman Daerah Istemewa Yogyakarta.” Universitas Islam Indonesia, 2023.

Izza Anis Majidah. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Kelas 8 MTS DDI Lilbanat Parepare Terhadap Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid-19.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2021.

- Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research* Vol.1, no. No.2 (2023): 18–32.
- Karwono, and Heni mularsih. *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2018.
- Khoerunnisa, Putri, and Syifa Masyhuril Aqwal. "Analisis Model-model Pembelajaran." *FONDATIA* 4, no. 1 (March 2020): 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>.
- Kurniawan, Anggie Bagoes, and Rusly Hidayah. "Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa." *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 5, no. 2 (January 2022): 92–97. <https://doi.org/10.26740/jppms.v5n2.p92-97>.
- Kurniawan, Muhammad Rafiq, and Yudi Ardian Rahman. "Teori Belajar Kognitif Membedah Psikologi Belajar Jean Piaget." *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2019): 1–10.
- Kusuma Dewi, Ratih, Choirul Huda, Istiqomah Istiqomah, and Joko Sulianto. "Pengaruh Model PBL Berbantuan Media Parisa Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V Materi Warisan Budaya Daerah." *Jurnal Lensa Pendas* 9, no. 2 (September 2024): 278–85. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i2.4067>.
- Luqman Hakim, Muhammad, and Muhammad Ainur Rafiq. "Desain Media Games Quiz Box Word Wall Net Pada Materi Meyakini Kitab-Kitab Allah Di Kelas VIII." *Jurnal Biogenerasi* 10, no. 1 (November 2024): 396–405. <https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.4796>.
- Manshur, Umar, and Maghfur Ramdlani. "MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI." *Jurnal Al* 5, no. 1 (2019): 6.
- Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Askara, 1995.
- Mauizah Hanifah, Silvi Novtrianti, Zahrah Nabila, Firman Syaputra, and Wismanto Wismanto. "Keutamaan Beriman Kepada Kitab-Kitab Allah Dalam Membangun Ketakwaan dan Ketaatan." *Moral : Jurnal kajian Pendidikan Islam* 1, no. 4 (November 2024): 75–90. <https://doi.org/10.61132/moral.v1i4.223>.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. "Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 4 (2022): 412–20.

- Millah, Ahlan Syaeful, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, and Eris Ramdhani. "Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas." *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, no. 2 (2023).
- Moh. Suardi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Muhibin, Muhibbin, and M. Arif Hidayatullah. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Pada Mata Pelajaran Pai Di SMA Sains Qur'an Yogyakarta." *Belajea; Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 1 (May 2020): 113. <https://doi.org/10.29240/belajea.v5i1.1423>.
- Murtiyasa, Budi, and Nur Karina Putri Muslikhah Sari. "Analisis kemampuan pemahaman konsep pada materi bilangan berdasarkan taksonomi BLOOM." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (September 2022): 2059. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5737>.
- Nasywa Hafizah, Tiara Cantika Pebytabella P, Mutiya Sari, Rahmita Winanda, Rully Hidayatullah, and Harmonedi Harmonedi. "Identifikasi Variabel Penelitian, Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora* 3, no. 2 (May 2025): 586–96. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1025>.
- Nawir, Muh, and Syamsuriyawati Syamsuriyawati. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Facilitator and Explaining Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Viii SMP Negeri 18 Lau Kabupaten Maros." *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019): 100–108.
- Novita, Agnes, and Yasin Nurfalah. "Penggunaan Media Board Game Monopoly Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas IV MI Islamiyah Banjarmati." *Jurnal of Islamic Elementary education* 6, no. 2 (2024): 128–39.
- Nurfadhilah, Septy. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, 2021.
- Nurhasanudin, Muhamad Rifki, and Ezik Firman Syah. "Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* Vol. 4, no. No. 3 (2022): 1230–.
- Nurmalia, Laily, Anisa Ihza Emorad, Citra Ayu Lestari, and Nabilla Qonita. "Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi 'Sumber Energi' Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022, 1–13.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah*

dan Tarbiyah 3, no. 1 (June 2018): 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Nurul Ihsan. *Mengenal Kitab-Kitab Allah*. Jakarta: QultumMedia, 2007.

Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online." *Jurnal Sains dan Informatika* 5, no. 2 (December 2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

Pratiwi, Diah Hestina. "Evaluasi Pembelajaran Fiqih Melalui Media Monopoli Win Or Challenge MTS Darul Istiqomah Ketilengsingolelo." *Jurnal Program Studi PGMI* 11, no. 4 (2024): 61–84.

Pristiwanti, Desi, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi. "Pengertian Pendidikan." *Riau: Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022).

Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.

Putra, Mansyur Romadhon, Andri Valen, and Asep Sukenda Ekok. "Pengembangan Media Monopoly Game Pada Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (October 2020): 1246–56. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.529>.

Ramadhani, Shafira, Leonard Leonard, Muh. Aripin Nurmantoro, and Juliana M. Sumilat. "The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 12, no. 1 (March 2022). <https://doi.org/10.30998/formatif.v12i1.11959>.

Riduwan. *Pengantar Statistika Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2007.

Rima Damayanti, Nuril Huda, and Dina Hermina. "Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter." *Student Research Journal* 2, no. 3 (June 2024): 259–73. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>.

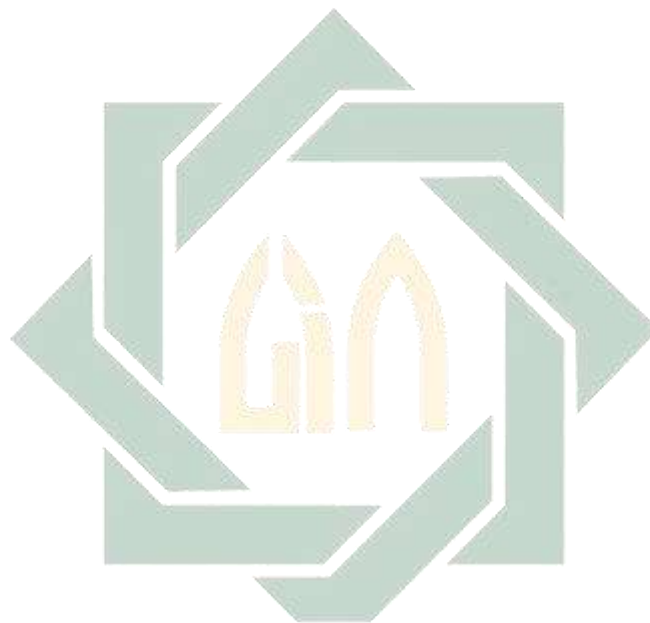
Risma Dina, Mardiani, Nur Jannah, and Praja Winata. "Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran." *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (n.d.): 1–10.

Rivan, Muhammad, Muhammad Ryan, Nuraini Nuraini, and Nurhalisa Nurhalisa. "Beriman Kepada Malaikat Dan Kitab Allah." 22 (2023): 176–84.

Safitri, Safitri, Laila Khamsatul Muharrami, Wiwin Puspita Hadi, and Ana Yuniasti Retno Wulandari. "Faktor Penting Dalam Pemahaman Konsep Siswa SMP: Two-Tier Test Analysis." *Natural Science Education Research* 4, no. 1 (July 2021): 45–55. <https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8150>.

- Sa'id, Moh, and Nur Aini S. "Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Monopoli Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Miftahul Huda." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (July 2024): 1785–93. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.3314>.
- Salim, Agus, Afdal Afdal, Deprizon Deprizon, Aulia Fitri, and Wismanto Wismanto. "Peran Manajemen Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan di Era Disrupsi." *Journal of Education Research* 4, no. 3 (August 2023): 1290–97. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.404>.
- Shihab, M. Quraish. *Wawasan Al-Qur'an Tafsir Maudhu'i Atas Berbagai Persoalan Umat*. Bandung: In Mizan, 1996.
- Sihotang, Nurhasanah. "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 1 (2022).
- Sugiarto, Riska, Nurdyansah Nurdyansyah, and Pandi Rais. "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudlu Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa." *Halaqa: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (December 2018): 201–12. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v2i2.1772>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik*. n.d.
- Suhyanto, Oton, and Eva Musyriyah. "Pengaruh Strategi Heuristik Vee Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 2, no. 2 (December 2016): 40–57. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.40-57>.
- Suriani, Nidia, Risnita, and M. Syahrani Jailani. "Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (July 2023): 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>.
- Sutikno, M. Sobry. *Metode & Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica Lombok, 2019.
- Syamsuddin. *Akidah Muslim*. Bogor: Rumah Penerbit, 2010.
- Ulfa, Ariesa. "Analisis Komparatif Kekuatan Diplomasi Digital Indonesia-Australia." *Journal of Sciencetech Research and Development* 5, no. 1 (2023): 355–70.
- Yandari, Indhira Asih Vivi, and Maya Kuswaty. "Penggunaan Media Monopoli Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta

- Didik Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (March 2017): 10. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1037>.
- Yuhelman, Nofri, and Rosa Murwindra. “Media Dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi.” *Jurnal Zarah* 4, no. 1 (2016): 34–38.
- Zaki, M., and Saiman Saiman. “Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (March 2021): 115–18. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A