

Pengaruh media pembelajaran gamifikasi game monopoli mata pelajaran SKI terhadap minat belajar siswa kelas 4 MIN 10 Blitar

Siti Aminatus Sakddiya Makrufa

Program studi Biologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: sitiaminatussakddiyaho@gmail.com

Kata Kunci:

Media pembelajaran, inovasi media pembelajaran, gamifikasi, monopoli, minat belajar

Keywords:

Learning media, learning media innovation, gamification, monopoly, interest in learning

ABSTRAK

Penelitian membahas pengaruh pembelajaran game monopoli padamata pelajaran SKI terhadap minat belajar siswa kelas 4 MIN 10 Blitar. Melalui pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu (quasi-experimental) dengan populasi dan sampel sebanyak 24 siswa. Teknikpengumpulan data menggunakan angket yang diukur dengan skala likert. Kemudian hasil daripengisian angket dianalisis dengan teknik analisisdata defiasi standar. Menghasilkan 45, 83%siswa merasa berdampak tinggi dan 54,17% siswa merasa berdampak sedang. Maka dapat disimpulkan Media Pembelajaran Gamifikasi Game Monopoli Mata Pelajaran Ski cukup berpengaruh Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 MIN 10 Blitar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan

bahwa penerapan media pembelajaran gamifikasi melalui permainan Monopoli pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan seperti game Monopoli dapat dijadikan alternatif inovatif bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan efektif, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di jenjang pendidikan dasar.

ABSTRACT

The research discusses the effect of monopoly game learning on SKI subjects on the learning interest of grade 4 MIN 10 Blitar students. Through a quantitative approach type of quasi-experimental experiment with a population and sample of 24 students. The data collection technique uses questionnaires measured by Likert scale. Then the results of filling out the questionnaire are analyzed with standard defiation data analysis techniques. Resulting in 45.83% of students feeling high impact and 54.17% of students feeling moderate impact. So it can be concluded that the Learning Media of Game Gamification Monopoly of Ski Subjects is quite influential on the Learning Interest of Grade 4 MIN 10 Blitar Students. Based on the results of this research, it can be concluded that the application of gamification learning media through the Monopoly game in the Islamic Cultural History (SKI) subject is able to have a positive impact on increasing students' interest in learning. Through an interactive and fun approach, students become more active, enthusiastic, and easily understand the material presented. Thus, the use of game-based learning media such as the Monopoly game can be an innovative alternative for teachers in creating an interesting and effective learning atmosphere, especially in increasing students' motivation and interest in learning at the basic education level.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat siswa dalam pendidikan di era pendidikan modern seperti sekarang. Penggunaan alat bantu mengajar yang efektif bukan hanya membuat pelajaran lebih mudah, tetapi juga dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar karena media ini dapat membuat materi belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Akibatnya, memahami cara menggunakan media pembelajaran dengan benar adalah penting untuk memaksimalkan potensi pembelajaran dan meningkatkan minat siswa.

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, sistem pendidikan menghadapi tantangan yang semakin beragam dan kompleks. Salah satu tantangan utamanya adalah bagaimana meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di tengah derasnya arus informasi dan teknologi. Di Indonesia, hal ini sangat terasa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran SKI, yang mengkaji sejarah dan perkembangan kebudayaan Islam, sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Hal ini terjadi karena metode pengajaran yang dominan bersifat naratif dan tradisional, sehingga kurang mampu menarik partisipasi aktif siswa.

Menurut (Fikri, 2024), pemanfaatan media dan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar tersebut. Melalui penggunaan media digital interaktif, aplikasi pembelajaran, serta teknologi audiovisual, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, komunikatif, dan menarik. Dengan demikian, integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran SKI tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menumbuhkan semangat belajar dan keterlibatan aktif mereka di kelas.

Teknologi dalam Metode Pembelajaran

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru untuk inovasi dalam metode pengajaran. Salah satu pendekatan inovatif yang kini menjadi perhatian adalah gamifikasi, yaitu penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Gamifikasi bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menantang. Beberapa studi menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan minat belajar, motivasi intrinsik, dan hasil belajar siswa.

Generasi milenial memiliki karakteristik yang sangat akrab dengan teknologi digital, sehingga metode dan strategi pengajaran dalam pendidikan Islam perlu disesuaikan dengan gaya belajar mereka yang dinamis dan berbasis teknologi (Achmadin et al., 2022). Oleh karena itu, penerapan gamifikasi menjadi relevan dalam konteks pendidikan modern, karena mampu mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan Islam dengan pendekatan yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik masa kini (Inayah et al., 2024).

Salah satu bentuk konkret gamifikasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah penggunaan permainan edukatif. Game monopoli, yang dikenal luas sebagai permainan papan yang edukatif dan menghibur, dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang efektif. Dengan mengadaptasi game monopoli untuk

menyampaikan materi SKI, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Permainan ini memungkinkan siswa memahami konsep-konsep penting dalam sejarah kebudayaan Islam melalui aktivitas bermain yang memerlukan strategi, kolaborasi, dan pemecahan masalah (Anwar & Jasiah, 2025).

Penggunaan game monopoli dalam pembelajaran SKI tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Dalam konteks permainan, siswa cenderung lebih aktif dan termotivasi untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan. Selain itu, permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan, sehingga mengurangi kebosanan dan tekanan yang sering dirasakan dalam pembelajaran konvensional (Yani et al., n.d.).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran gamifikasi game monopoli dalam mata pelajaran SKI terhadap minat belajar siswa. Melalui pendekatan kuantitatif penelitian ini akan mengukur sejauh mana game monopoli dapat meningkatkan minat belajar siswa serta menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, khususnya dalam mata pelajaran SKI.

Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengambil kebijakan pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan memahami pengaruh gamifikasi dalam pembelajaran, pendidik dapat mengadopsi dan mengadaptasi teknik-teknik yang relevan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Pada akhirnya, diharapkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, minat dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, sehingga menghasilkan generasi yang lebih berpengetahuan dan berkompeten.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif deskriptif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh data yang objektif dan valid mengenai perubahan minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran gamifikasi terhadap minat belajar mata pelajaran SKI. Sumber datanya diperoleh dari angket yang diberikan kepada populasi sebanyak 24 siswa untuknya sampelnya 8 siswa. Sampel ini memperoleh setelah mengkategorikan menggunakan skala likert dengan skor alternatif jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju tidak setuju dan sangat tidak setuju. Analisis data dibantu dengan metode standar defiasi dengan mencari nilai mean hipotetik diteruskan mencari nilai standar hipotetik.⁷ Setelah itu memasukkan hasil hitungan ke dalam kategori rendah, sedang tinggi. Dan digunakan untuk mengolah data supaya memperoleh nilai peningkatan minat belajar siswa.

Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran digital yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Media berbasis website tidak hanya mempermudah akses terhadap materi pelajaran, tetapi juga dapat menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan (Putri et al., 2023) yang menekankan bahwa pengembangan media digital berlandaskan nilai-nilai Islam dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat karakter religius siswa melalui pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Pengembangan media ini meliputi berbagai unsur. Pengembangan media ini berdasarkan pada komponen materi dan komponen hiburan (lihat gambar 1.). Papan permainan monopoli dicetak dengan ukuran 2 x 2 m² dengan memuat 18 petak yang berisi mengenai tempat-tempat bersejarah yang di lalui Rasulullah selama perjalanan hijrah ke Yasrib, 1 petak penjara di modifikasi menjadi petak kafir quraisy dengan cara kerja yang sama pada monopoli konvensional. Kartu "Kesempatan" diganti dengan "hidayah" dan "Dana Umum" diganti dengan "Baitul Mal" tetap bisa digunakan dengan pertanyaan atau instruksi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Beberapa kotak "Pajak" bisa diubah menjadi "zakat Mal" yang mengharuskan siswa menjawab pertanyaan terkait materi (latar belakang, peristiwa penting dan hikmah dari hijrah).

Untuk uang yang dipakai adalah menggunakan sistem seperti e-money dimana siswa diberikan satu kertas yang sudah dihiasi dan didalamnya ada tabel yang berisi jumlah saldo, sisa saldo dan keterangan dimana setiap transaksi uang masuk dan keluar dari hasil pergerakan di dalam papan. Membeli suatu tempat. Selain itu kertas ini juga digunakan sebagai tempat menjawab berbagai macam soal dari petak.

baitul mal, *hidayah*, *kafir quraisy* dan *perang badar*. Untuk dadu yang digunakan adalah menggunakan dadu virtual yang dipakai dari website <https://www.onlinestopwatch.com/chance-games/roll-a-dice/>. Mendarat di petak "tempat bersejarah" yang belum dimiliki: siswa boleh membeli "tempat bersejarah" tersebut dengan harga yang tertera di kartu. Mendarat di petak "tempat bersejarah" yang sudah dimiliki pemain lain: pemain tersebut harus membayar uang sewa kepada pemilik "tempat bersejarah". Mendarat di petak "Hidayah" atau "Baitul Mal": siswa mengambil kartu dan mengikuti instruksi yang tertera (bisa berupa pertanyaan terkait "tempat bersejarah" Islam atau instruksi menambah/mengurangi uang). Mendarat di petak "Perang Badar" atau "kafir Quraisy": siswa harus menjawab pertanyaan terkait tantangan yang dihadapi Rasulullah selama Hijrah. Jika salah menjawab, siswa harus membayar sejumlah uang ke Bank.

Tujuan dari permainan monopoli ini adalah untuk memberikan kuis edukatif mata pelajaran SKI dalam bentuk yang menarik. Siswa yang semulanya hanya mengerjakan kuis tanpa ada unsur hiburan bagi siswa. Adanya tambahan permainan ini siswa menjadi lebih tertarik lagi belajar mata pelajaran SKI dalam bentuk permainan papan.

Penilaian hasil dari uji produk menggunakan angket yang terdiri dari 20 item pertanyaan yang diisi oleh 24 siswa. Pengolahan data menggunakan metode analisis

data standar defiasi. Hasil dari angket tersebut digunakan menentukan seberapa besar pengaruh peningkatan minat belajar siswa terhadap permainan monopoli SKI. Maka dari itu hasil dari analisis data diperoleh sebagai berikut.

Langkah pertama mencari nilai min hipotetik

$$\begin{aligned}\mu &= 1/2 (i \text{ max} + i \text{ min}) \sum k \\ &= 1/2 (5+1) 20 \\ &= 60\end{aligned}$$

Langkah kedua mencari nilai defiasi standar hipotetik dengan

$$\begin{aligned}\text{rumus } \sigma &= 1/6 (x \text{ max} - x \text{ min}) \\ &= 1/6 (100-20) \\ &= 13,34 \text{ dibulatkan menjadi } 13\end{aligned}$$

Langkah ketiga, memasukkan hasil hitungan kedalam kategori

$$\begin{aligned}\text{Rendah} &= X < (\mu - 1. \sigma) \\ &= X < 47\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Sedang} &= (\mu - 1. \sigma) \leq X < (\mu + 1. \sigma) \\ &= 47 \leq X < (60 + (1.13)) \\ &= 47 \leq X < 73\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Tinggi} &= (\mu + 1. \sigma) \geq X \\ &= (60 + (1.13)) \geq X \\ &= 73 \geq X\end{aligned}$$

No	Kategori	Jumlah	%
1	rendah	0	0%
2	sedang	13	54,17%
3	tinggi	11	45,83%

Jadi kesimpulan dari pengaruh adanya permainan monopoli pada mata pelajaran SKI di kelas 4 MIN 10 Blitar dinilai cukup berhasil terlihat dari jumlah peserta didik yang menjawab sedang ada 54,17% yang masuk ke dalam kategori sedang.

Kesimpulan dan Saran

Dari hasil penelitian ini dipaparkan bahwa pengaruh adanya permainan monopoli yang sudah dimodifikasi yang di dalamnya dibuat sedemikian rupa mirip dengan monopoli konvensional dan dimodifikasi dengan kebutuhan pembelajaran SKI kelas 4. Di dalam permainan monopoli merubah berbagai macam istilah dan komponen-

komponen di dalam monopoli konvensional diadopsi untuk kebutuhan peserta didik. Adanya pemakaian dadu virtual juga menambah nilai menarik bagi siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak 45,83% merasa berpengaruh tinggi bagi minat belajar mereka dan 54,17% merasakan sedang dalam minat belajar mereka pada mata pelajaran SKI. Sehingga adanya pengaruh permainan monopoli terhadap minat belajar SKI cukup berhasil.

Daftar Pustaka

- Achmadin, B. Z., Fattah, A., & Marno, M. (2022). Metode dan strategi pengajaran pendidikan Islam terhadap generasi milenial. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE) Prodi PAI IAIN Pontianak ISSN*, 5(2), 1–25. <http://repository.uin-malang.ac.id/12448/>
- Anwar, S., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373.
- Fikri, S. (2024). *Pemanfaatan media dan teknologi dalam pembelajaran bahasa Arab*. Madza Media. <https://repository.uin-malang.ac.id/20546/>
- Inayah, Z., Amalia, R., & Kurniawan, W. (2024). Menavigasi tantangan dan krisis: Masa kini dan masa depan pendidikan Islam pada abad 21. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 161–187.
- Putri, C. A., Firdhausyah, A. A., Syaifuddin, A., & Susilawati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Website Berintegrasi Nilai-nilai Islam. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 66–79. <https://repository.uin-malang.ac.id/20552/>
- Yani, A., Maulia, R., & Lesmana, G. (n.d.). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Permainan dalam Pembelajaran di SD Al Azhar Medan*.