

EFEKTIVITAS MEDIA BOARD GAME MONOPOLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI SALAT RAWATIB

Devi Resfita¹, Neng Lia Yulianengsih²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. RA Moertasiah Soepomo, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: deviresfitasmancib@gmail.com

Article History

Received: 15-07-2026

Revision: 05-08-2026

Accepted: 09-08-2026

Published: 12-08-2026

Abstract. Low student learning outcomes in the Islamic Religious Education (PAI) subject indicate a need for more innovative and interactive learning media. This study aims to determine the differences and improvements in student learning outcomes before and after using a Monopoly-style board game as a learning medium for the topic "The Joy of *Rawatib* Prayers." The study employed a quantitative approach using a pre-experimental method and a one-group pretest-posttest design. The subjects consisted of 16 third-grade students from SDN 1 Sukarapih. Data were collected through tests, observation, and documentation, then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, the Wilcoxon Signed-Rank Test, and N-Gain analysis with the aid of IBM SPSS Statistics 26. The results indicate a significant difference in learning outcomes before and after using the Monopoly board game, with an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 ($p < 0.05$). Average learning outcomes also improved, with an N-Gain value of 0.4140, falling into the medium category. Thus, the use of the Monopoly board game is associated with improved student learning outcomes regarding the topic of *Rawatib* prayers and can serve as an alternative PAI learning medium in elementary schools.

Keywords: Board Game Monopoly, Learning Outcomes, Instructional Media, Islamic Religious Education, Elementary School.

Abstrak. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Board Game Monopoly* pada materi Senangnya Salat Rawatib. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* dan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian terdiri atas 16 siswa kelas III SDN 1 Sukarapih. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, *Wilcoxon Signed Rank Test*, dan N-Gain berbantuan IBM SPSS Statistics 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Board Game Monopoly*, dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Rata-rata hasil belajar juga mengalami peningkatan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,4140 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan *Board Game Monopoly* disertai dengan peningkatan hasil belajar siswa pada materi Senangnya Salat Rawatib dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Board Game Monopoly*, Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar.

How to Cite: Resfita, D & Yulianengsih, N. L. (2026). Efektivitas Media *Board Game Monopoly* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Materi Salat Rawatib. *PEDAGOGIC: Indonesian Journal of Science Education and Technology*, 6 (4), 3200-3211. <http://doi.org/10.54373/ijset.v6i4.7107>

PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar (Susanto, 2016). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, pencapaian hasil belajar tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa mengingat materi, tetapi juga memahami dan menerapkan pengetahuan keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan melibatkan aktivitas secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN 1 Sukarapih, hasil belajar siswa pada materi *Senangnya Salat Rawatib* masih belum optimal. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas sehingga interaksi siswa selama pembelajaran relatif rendah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung menerima informasi secara pasif dan memiliki kesempatan yang terbatas untuk mengulang, mendiskusikan, serta menerapkan materi yang dipelajari. Permasalahan tersebut menjadi semakin penting pada materi *Senangnya Salat Rawatib* karena pemahaman siswa tidak cukup hanya melalui penyampaian konsep, tetapi membutuhkan penguatan melalui aktivitas yang membantu siswa mengenali, mengingat, dan memahami informasi keagamaan secara menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat menarik perhatian, meningkatkan motivasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Nurrita, 2018; Tafonao, 2018; Harahap et al., 2024). Dengan demikian, pemilihan media perlu mempertimbangkan karakteristik materi dan peserta didik. Pada siswa sekolah dasar, media yang mengandung unsur permainan dapat menjadi pilihan karena memungkinkan proses belajar berlangsung melalui aktivitas yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan.

Salah satu bentuk media yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah *Board Game Monopoly*. Media ini mengadaptasi mekanisme permainan Monopoly ke dalam aktivitas pembelajaran dengan memasukkan materi, pertanyaan, instruksi, atau tugas yang harus diselesaikan siswa selama permainan. Berbeda dengan media yang hanya menyajikan informasi secara visual, *Board Game Monopoly* memungkinkan siswa belajar sambil melakukan aktivitas seperti membaca, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengambil keputusan, dan mengikuti aturan permainan. Dengan demikian, permasalahan pembelajaran

yang sebelumnya cenderung pasif dapat diarahkan menjadi aktivitas belajar yang lebih aktif. Unsur permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang dan memperkuat materi melalui interaksi dengan teman maupun permainan. Pembelajaran berbasis permainan diketahui dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik (Chan et al., 2021; Harsiwi & Arini, 2020; Pan et al., 2021).

Sejumlah penelitian mendukung penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran. Yuliani dan Juhana (2025), melalui *systematic literature review*, menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, komunikasi, dan kerja sama peserta didik. Booker dan Mitchell (2021) juga menemukan bahwa penggunaan *serious board game* dapat meningkatkan minat dan capaian akademik peserta didik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa mekanisme permainan dapat dimanfaatkan bukan sekadar sebagai hiburan, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik terlibat secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan.

Penggunaan konsep Monopoly sebagai media pembelajaran juga telah dikaji dalam beberapa penelitian. Bukhari Masruri dan Joko Raharjo (2022) melaporkan bahwa penggunaan media Monopoly pada pembelajaran tematik memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Dellarosa dan Nafisah (2024) menunjukkan bahwa media *Monopoly Game* yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Mulyawati et al. (2024) mengenai *QR Code-Based Monopoly* juga menunjukkan respons positif peserta didik karena media memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media Monopoly dalam pembelajaran IPAS juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari & Wiyatmo, 2021). Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa konsep Monopoly memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian terdahulu masih menunjukkan beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian mengenai *board game* dan Monopoly lebih banyak diterapkan pada mata pelajaran umum, seperti Matematika, IPA, IPAS, dan pembelajaran tematik, sedangkan penerapannya pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar masih relatif terbatas. Kedua, penelitian sebelumnya banyak berfokus pada pengembangan dan kelayakan media, motivasi, respons, atau keterlibatan siswa, sementara penelitian yang secara khusus menguji perubahan hasil belajar siswa pada materi PAI yang bersifat konseptual dan aplikatif masih terbatas. Ketiga, belum banyak penelitian yang mengadaptasi mekanisme permainan Monopoly secara

khusus untuk materi *Senangnya Salat Rawatib*, yang menuntut siswa memahami konsep dan penerapan salat rawatib dalam kehidupan sehari-hari.

Kesenjangan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Board Game Monopoly* pada pembelajaran PAI tidak dapat hanya didasarkan pada keberhasilan media Monopoly pada mata pelajaran lain. Karakteristik materi PAI memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda, sehingga diperlukan pengujian pada konteks materi dan peserta didik yang spesifik. Dalam penelitian ini, *Board Game Monopoly* dirancang sebagai media yang mengintegrasikan materi *Senangnya Salat Rawatib* ke dalam mekanisme permainan melalui pertanyaan, instruksi, dan aktivitas yang berkaitan dengan materi. Penggunaan media tersebut diarahkan untuk mengubah pembelajaran yang sebelumnya didominasi ceramah menjadi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengulang materi melalui aktivitas permainan.

Berdasarkan *research gap* tersebut, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan dan pengujian *Board Game Monopoly* sebagai media pembelajaran PAI pada materi *Senangnya Salat Rawatib* untuk siswa kelas III sekolah dasar, bukan sekadar pada penggunaan Monopoly sebagai permainan edukatif. Kebaruan juga terletak pada pengujian perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media melalui desain *one-group pretest-posttest*. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan *Board Game Monopoly* sebagai media untuk menjawab permasalahan pembelajaran PAI yang masih didominasi metode ceramah dan terbatasnya penggunaan media interaktif di kelas III SDN 1 Sukarapih. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Board Game Monopoly* pada materi *Senangnya Salat Rawatib* di kelas III SDN 1 Sukarapih. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan media berbasis permainan dalam pembelajaran PAI sekaligus menjadi alternatif media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen (*pre-experimental design*) dan desain *One-Group Pretest-Posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan pengukuran awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan pengukuran akhir (*posttest*). Rancangan penelitian dinyatakan dengan O_1-X-O_2 , yaitu O_1 sebagai *pretest*, X sebagai pembelajaran menggunakan media *Board Game Monopoly*, dan O_2 sebagai *posttest*. Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar

setelah perlakuan. Karena penelitian tidak melibatkan kelompok kontrol atau kelompok pembanding, peningkatan hasil belajar diinterpretasikan sebagai perubahan yang terjadi setelah perlakuan dan tidak dimaknai sebagai bukti bahwa media *Board Game Monopoly* merupakan satu-satunya penyebab perubahan hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sukarapih pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Partisipan penelitian terdiri atas 16 siswa kelas III. Seluruh siswa dalam kelas tersebut dijadikan subjek penelitian menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi yang tersedia relatif kecil. Perlakuan dilaksanakan dalam rangkaian pembelajaran pada materi *Senangnya Salat Rawatib*. Sebelum perlakuan, seluruh siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media *Board Game Monopoly*. Dalam kegiatan tersebut, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan mengikuti aturan permainan secara bergiliran. Setiap petak permainan memuat pertanyaan, instruksi, atau aktivitas yang berkaitan dengan materi *Senangnya Salat Rawatib*. Siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan memperoleh umpan balik selama permainan. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* dengan indikator materi yang setara dengan *pretest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Board Game Monopoly*.

Data penelitian diperoleh melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen utama berupa tes hasil belajar yang terdiri atas 20 butir soal yang disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran pada materi *Senangnya Salat Rawatib*. Sebelum digunakan, instrumen melalui validasi isi (*content validity*) oleh ahli untuk menilai kesesuaian butir soal dengan indikator, materi, konstruksi soal, dan tingkat perkembangan peserta didik. Selanjutnya, instrumen diuji coba untuk mengetahui validitas butir dan reliabilitas instrumen. Butir soal yang memenuhi kriteria validitas dipertahankan untuk digunakan dalam pengumpulan data, sedangkan reliabilitas digunakan untuk memastikan konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* diperoleh menggunakan instrumen yang telah memenuhi kriteria kelayakan pengukuran. Observasi digunakan untuk mencatat keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa selama penggunaan media, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, daftar peserta didik, dan dokumen pelaksanaan pembelajaran.

Analisis data dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk* karena

jumlah subjek penelitian kurang dari 50. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan dianalisis menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Keputusan pengujian didasarkan pada nilai signifikansi 0,05. Nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Selain uji perbedaan, peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan *normalized gain* (N-Gain) dengan rumus:

$$g = (\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}) / (\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest})$$

Nilai N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria Hake (1998), yaitu kategori rendah apabila $g < 0,30$, kategori sedang apabila $0,30 \leq g < 0,70$, dan kategori tinggi apabila $g \geq 0,70$. Analisis N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar dari kondisi awal ke kondisi setelah perlakuan, bukan untuk menggantikan pengujian perbedaan melalui *Wilcoxon Signed Rank Test*. Seluruh analisis statistik dilakukan menggunakan IBM SPSS Statistics versi 26.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Board Game Monopoly terhadap hasil belajar siswa pada materi *Senangnya Salat Rawatib* di kelas III SDN 1 Sukarapih. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data hasil *pretest* dan *posttest* terlebih dahulu diuji normalitas menggunakan uji menggunakan uji *Shapiro–Wilk*.

Table 1. Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest dan Posttest

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	PRETEST	.238	16	.016	.858	16	.018
	POSTTEST	.210	16	.058	.891	16	.058

Hasil uji menunjukkan bahwa data *pretest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,018, sedangkan data *posttest* memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,058. Dengan demikian, data *pretest* tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi $< 0,05$, sedangkan data *posttest* berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Board Game Monopoly.

Table 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Z	-3.538 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Board Game Monopoly* pada materi *Senangnya Salat Rawatib*.

Table 3. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGAIN_SCORE	16	0,08	1,00	0,4140	0,30389
NGAIN_PERSEN	16	8,05	100,00	41,4023	30,38854
Valid N (listwise)	16				

Besarnya peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4140 yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *Board Game Monopoly* berada pada kategori sedang.



Gambar 1. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *board game monopoly*

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Board Game Monopoly*. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji *Wilcoxon Signed-Rank Test* dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$). Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,4140 menunjukkan bahwa

peningkatan hasil belajar berada pada kategori sedang. Temuan tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media *Board Game Monopoly*. Namun, karena penelitian menggunakan desain *One-Group Pretest–Posttest* tanpa kelompok kontrol, hasil tersebut diinterpretasikan sebagai perubahan hasil belajar setelah perlakuan dan tidak dapat digunakan untuk memastikan bahwa peningkatan sepenuhnya disebabkan oleh media *Board Game Monopoly*.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik *Board Game Monopoly* yang mengubah pola pembelajaran dari penerimaan informasi secara pasif menjadi aktivitas belajar yang melibatkan siswa secara langsung. Dalam pembelajaran konvensional, siswa cenderung menerima materi melalui penjelasan guru, sedangkan melalui permainan siswa harus membaca instruksi, menjawab pertanyaan, mengingat materi, berdiskusi, dan mengambil keputusan selama permainan berlangsung. Rangkaian aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproses kembali informasi yang dipelajari secara berulang. Pada materi *Senangnya Salat Rawatib*, pengulangan pertanyaan dan pemberian respons selama permainan dapat membantu siswa memperkuat pemahaman terhadap konsep, ketentuan, dan penerapan salat rawatib. Dengan demikian, mekanisme permainan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berlatih dan memperoleh umpan balik secara langsung.

Unsur interaksi dan kolaborasi dalam permainan juga dapat menjadi mekanisme yang mendukung peningkatan hasil belajar. Ketika siswa bermain dalam kelompok, proses pembelajaran berlangsung melalui diskusi, saling memberikan jawaban, dan mengoreksi pemahaman antarteman. Interaksi tersebut memungkinkan siswa memperoleh penjelasan dari sudut pandang teman dan memperbaiki pemahaman ketika menemukan jawaban yang kurang tepat. Selain itu, adanya aturan, giliran bermain, tantangan, dan tujuan untuk menyelesaikan permainan memberikan stimulus kepada siswa untuk tetap memperhatikan materi. Dengan demikian, aktivitas bermain berfungsi sebagai konteks yang mengintegrasikan proses kognitif dan sosial selama pembelajaran.

Mekanisme tersebut sejalan dengan temuan penelitian terdahulu mengenai pembelajaran berbasis permainan. Harsiwi dan Arini (2020) menunjukkan bahwa penggunaan permainan Monopoly dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar karena aktivitas permainan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pan et al. (2021) juga menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat mendukung keterlibatan peserta didik melalui aktivitas yang interaktif dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Sementara itu, Booker dan Mitchell (2021) menjelaskan bahwa *board game* dapat menciptakan

pengalaman belajar yang bersifat kolaboratif dan menantang. Jika ketiga temuan tersebut disintesis, dapat dilihat bahwa kontribusi permainan terhadap pembelajaran tidak semata-mata berasal dari unsur hiburannya, tetapi dari kombinasi keterlibatan aktif, interaksi sosial, pengulangan materi, dan pemecahan masalah yang terjadi selama permainan.

Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian yang secara khusus menggunakan Monopoly sebagai media pembelajaran. Penelitian Bukhari Masruri dan Raharjo (2022) menunjukkan bahwa media Monopoly dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar, sedangkan Dellarosa dan Nafisah (2024) menunjukkan bahwa *Monopoly Game* layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar. Mulyawati et al. (2024) melalui penerapan *QR Code-Based Monopoly* juga menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dengan materi pembelajaran dapat menghasilkan respons positif peserta didik. Kesamaan dari penelitian-penelitian tersebut bukan hanya terletak pada penggunaan nama atau bentuk permainan Monopoly, tetapi pada pemanfaatan mekanisme permainan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam mempelajari materi. Hasil penelitian ini memperluas temuan tersebut pada konteks pembelajaran PAI, khususnya materi *Senangnya Salat Rawatib* di kelas III sekolah dasar.

Dengan demikian, penggunaan *Board Game Monopoly* dalam penelitian ini memiliki relevansi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang membutuhkan aktivitas pembelajaran yang konkret, menarik, dan melibatkan interaksi. Materi *Senangnya Salat Rawatib* yang sebelumnya disampaikan melalui metode ceramah dapat dipelajari melalui aktivitas permainan yang mengharuskan siswa berinteraksi dengan materi secara langsung. Proses tersebut memungkinkan siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga membaca, mengingat, menjawab, berdiskusi, dan menerima umpan balik selama pembelajaran. Perubahan pola keterlibatan tersebut memberikan penjelasan yang lebih kuat mengenai mengapa hasil belajar setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan kondisi awal.

Meskipun demikian, nilai N-Gain sebesar 0,4140 menunjukkan peningkatan hasil belajar pada kategori sedang, sehingga penggunaan *Board Game Monopoly* belum mencapai kategori tinggi. Hal ini dapat dipengaruhi oleh variasi kemampuan awal siswa, keterbatasan waktu pembelajaran, serta karakteristik materi. Selain itu, desain *One-Group Pretest-Posttest* tanpa kelompok kontrol membuat faktor luar belum sepenuhnya dapat dikendalikan. Karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, sampel yang lebih besar, dan durasi perlakuan yang lebih panjang untuk memperoleh hasil yang lebih kuat. Penelitian ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan *Board Game Monopoly* terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dengan tingkat peningkatan berada pada kategori sedang. Temuan

tersebut memperlihatkan bahwa karakteristik permainan yang melibatkan aktivitas langsung, interaksi antarsiswa, pengulangan materi, dan pemberian umpan balik dapat menjadi mekanisme yang mendukung proses pemahaman siswa. Dalam konteks pembelajaran PAI, *Board Game Monopoly* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membuat materi *Senangnya Salat Rawatib* lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game Monopoly* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Sukarapih pada materi *Senangnya Salat Rawatib*. Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan media *Board Game Monopoly*. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* sebesar 0,4140 berada pada kategori sedang, sehingga menunjukkan bahwa media *Board Game Monopoly* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, media *Board Game Monopoly* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya pada materi *Senangnya Salat Rawatib*. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, serta mengimplementasikan media *Board Game Monopoly* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda untuk memperoleh bukti empiris yang lebih komprehensif.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Board Game Monopoly* direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar, khususnya pada materi *Senangnya Salat Rawatib*. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar agar efektivitas media dapat

dibandingkan secara lebih komprehensif. Selain itu, penelitian juga dapat dilakukan pada materi Pendidikan Agama Islam maupun mata pelajaran lainnya, serta mengembangkan variasi media Board Game yang dipadukan dengan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

- Booker, K. L., & Mitchell, A. W. (2021). From boring to board game: The effect of a serious game on key learning outcomes. *Journal of Occupational Therapy Education*, 5(4). <https://doi.org/10.26681/jote.2021.050407>
- Bukhari Masruri, M., & Joko Raharjo, T. (2022). The effectiveness of Monopoly media to improve learning outcomes in integrative thematic learning at SD Negeri Tegalsari 01 Semarang. *Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.15294/jpe.v11i3.36046>
- Chan, K., Wan, K., & King, V. (2021). Performance over enjoyment? Effect of game-based learning on learning outcome and flow experience. *Frontiers in Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.660376>
- Dellarosa, M., & Nafisah, D. (2024). Monopoly game to improve students' learning outcomes. *Journal of Contemporary Issues in Elementary Education*, 2(2), 73–81. <https://doi.org/10.33830/jciee.v2i2.9766>
- Demir, S. (2022). Comparison of normality tests in terms of sample sizes under different skewness and kurtosis coefficients. *International Journal of Assessment Tools in Education*, 9(2), 397–409. <https://doi.org/10.21449/ijate.1101295>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 26* (Edisi ke-10). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Harahap, K. G., Pradana, H., Iskandar, W., Percut, K., Tuan, S., Serdang, K. D., & Utara, S. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. *Journal on Education*, 6(3), 17218–17223.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Knapp, T. R. (2016). Why is the one-group pretest–posttest design still used? *Clinical Nursing Research*, 25(5), 467–472. <https://doi.org/10.1177/1054773816666280>
- Mulyawati, Y., Destiana, D., Saeful Zen, D., & Indah Sari, L. (2024). QR code-based Monopoly: An example of the fun of gamification in learning at elementary school. *PrimaryEdu: Journal of Elementary Education*, 8(1). <https://ejournal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/primaryedu/>
- Nailatil Karomah, F., Januarga Ramli, Z., & Mas'odi. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, 15(2). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Nur Aisah, R., Nuzulia, D. A., & PGRI Palembang, U. (2024). Pengembangan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV, 14(2). <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.

- Pan, L., Tlili, A., Li, J., Jiang, F., Shi, G., Yu, H., & Yang, J. (2021). How to implement game-based learning in a smart classroom? A model based on a systematic literature review and Delphi method. *Frontiers in Psychology*, 12. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.749837>
- Sari, S. M., & Wiyatmo, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran fisika berbantuan permainan monopoli untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 5(1). <https://doi.org/10.26418/jippf.v5i1.80067>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2, Cetakan ke-29). Alfabeta.
- Suryani, N., Jailani, M. S., & Suriani, N. (n.d.). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana (Prenadamedia Group).
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Yuliani, A., & Juhana, A. (2025). Building a dynamic learning environment in elementary schools through board games: A systematic review. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 18(1).