

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan pada aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perubahan yang terjadi pada dunia pendidikan, memberikan tantangan baru untuk tenaga pendidik. Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik merupakan salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik, terutama untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran SKI mencakup asal muasal berdirinya Islam dan para tokoh keagamaan pada masa lampau, dimulai dari masyarakat pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad saw hingga perkembangan Islam pada masa kini. Hal yang paling mendasar pada mata pelajaran SKI terletak pada kemampuan untuk mengkaji nilai-nilai, makna, logika atau kearifan, argumen dan teori dari fakta-fakta sejarah yang ada.¹

Mata pelajaran SKI memiliki cakupan muatan yang penting, seperti keteladanan para tokoh dan pelaku sejarah yang nantinya akan di transformasikan kepada generasi muda dan meningkatkan kesadaran di kalangan siswa tentang penting pentingnya mempelajari dasar-dasar nilai dan norma Islam.² Meskipun dinilai penting, mata pelajaran SKI kurang diminati oleh siswa yang disebabkan

¹ Abdul Haris Hasmar, 'Problematisasi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah', *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10.1 (2020), 15. Hal.16

² Hani Nurhayanti, Et.Al, 'Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Kelas Iv Mi Hidayatul Muta'alimin Kota Bekasi', *Jurnal Tahsinia*, 1.2 (2020), 108–16. Hal.111

oleh banyak faktor, salah satunya adalah karena pembelajaran SKI seringkali dianggap membosankan dan kurang relevan dengan kehidupan peserta didik. Selain dianggap kurang relevan dengan kehidupan peserta didik, pembelajaran SKI seringkali terkendala oleh keterbatasan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media konvensional seperti buku teks beserta video visual meskipun masih relevan, tidak cukup efektif dalam menarik minat belajar peserta didik terhadap muatan materi secara keseluruhan.

Minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Permasalahan rendahnya minat belajar masih banyak ditemukan di berbagai sekolah dasar. Kondisi tersebut ditandai dengan rendahnya partisipasi siswa terhadap materi yang disampaikan guru, kurangnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, serta rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa cenderung merasa bosan selama proses pembelajaran. Inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.³

Rendahnya minat belajar dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi dalam proses

³ Niken Dwi. Ariani dan O A. Suciptaningsih, "Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5.6 (2023), Hal:11.

pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman materi secara kontekstual seperti Sejarah Kebudayaan Islam.

Rendahnya minat belajar siswa bukan hanya terjadi pada satu sekolah tertentu, melainkan menjadi permasalahan yang masih dijumpai di berbagai satuan pendidikan dasar. Oleh karena itu, peneliti melakukan studi pendahuluan pada beberapa sekolah dan memilih MIN 2 Kediri sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Selain ditemukan adanya permasalahan terkait minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sekolah ini juga memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan implementasi media pembelajaran yang dikembangkan. Di samping itu, berdasarkan hasil studi pendahuluan diketahui bahwa belum terdapat media pembelajaran berbasis permainan yang secara khusus digunakan pada materi SKI kelas V. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan utama peneliti dalam memilih MIN 2 Kediri sebagai lokasi penelitian sekaligus tempat pengembangan media pembelajaran Mono-SKI.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MIN 2 Kediri lebih tepatnya pada kelas V-E, terlihat bahwa terdapat peserta didik yang antusias dan kurang antusias dengan mata pelajaran SKI. Beberapa peserta didik menunjukkan minat terhadap mata pelajaran SKI melalui keterlibatan secara aktif selama pembelajaran. Terlihat dari keseluruhan peserta didik, hanya sebagian yang aktif dalam proses pembelajaran, sementara lainnya cenderung pasif dan kurang memperhatikan penjelasan pendidik. Terlihat antusiasme peserta didik yang tinggi dipicu oleh cara

penyampaian materi secara menarik oleh pendidik. Pendidik mampu menghidupkan suasana kelas dengan metode an yang menyenangkan. Hal tersebut menyebabkan peserta didik cenderung lebih terlibat dan bersemangat untuk belajar. Disisi lain, peserta didik yang kurang antusias dengan pembelajaran cenderung pasif dan tidak terlibat diskusi. Peserta didik yang kurang antusias lebih memilih mendengarkan cerita yang disampaikan oleh pendidik, serta mengamati jalannya pembelajaran.

Melalui wawancara yang dilakukan dengan peserta didik kelas V di MIN 2 Kediri, dapat diketahui bahwa terdapat peserta didik yang tertarik dan memiliki minat terhadap mata pelajaran SKI. Peserta didik tersebut memiliki kesadaran belajar terlebih pada mata pelajaran SKI. Ketertarikan peserta didik tersebut terhadap SKI, berpengaruh pada hasil belajar yang terus meningkat. Selain peserta didik yang memiliki minat terhadap SKI, juga terdapat peserta didik yang kurang minat pada mata pelajaran SKI. Peserta didik tersebut beranggapan bahwa model belajar peserta didik lebih banyak menggunakan metode ceramah. Peserta didik juga mengatakan bahwa SKI menuntut mereka untuk menghafal alur sejarah, tahun dan banyak tokoh. Hal tersebut menyebabkan peserta didik cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar.

Wawancara juga dilakukan dengan pendidik, yaitu Bapak Qodim selaku guru mata pelajaran SKI kelas V di MIN 2 Kediri. Wawancara menunjukkan bahwa pendidik juga menghadapi kendala dalam menyampaikan materi SKI secara efektif. Beberapa kendala yang dihadapi guru SKI kelas 5 di MIN 2 Kediri antara lain; 1) Materi SKI membutuhkan pemahaman lebih tinggi yang menyebabkan guru harus menyampaikan materi dengan tepat dan dapat dipahami oleh peserta didik, 2)

Kurikulum yang padat dengan jumlah materi yang cukup banyak dengan durasi jam pelajaran yang singkat, menyebabkan beberapa materi terlewat, 3) Terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Media pembelajaran biasanya dipakai adalah media audiovisual, dengan memperlihatkan video terkait materi yang diberikan kepada peserta didik. Tetapi kondisi tersebut tidak bisa dilakukan dengan intens, mengingat bahwa sarana dan prasarana yang kurang.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa akan pembelajaran interaktif yang menyenangkan dengan metode pembelajaran yang sebagian besar masih konvensional. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa respon peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih menarik apabila menggunakan media yang bisa digunakan untuk belajar sekaligus bermain. Oleh karena itu, inovasi dalam pengembangan alat pendidikan sangat diperlukan, dengan merancang media berbasis permainan yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI.

Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu alternatif yang menarik adalah pemanfaatan media permainan sebagai sarana media pembelajaran. *Game-based learning* muncul di dunia pendidikan sebagai salah satu upaya meningkatkan proses pembelajaran menggunakan media game.⁴

⁴ Samuel Gandang Gunanto, "Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa," *Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17.1 (2021), 71–76. Hal.72

Game-Based Learning merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir, termasuk meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah.⁵ Munculnya teknologi *game-based learning* sebagai sebuah alternatif dalam belajar yang didasarkan pada perubahan kebiasaan dan tuntutan belajar generasi saat ini yang senantiasa berkaitan dengan produk permainan. Media permainan tersebut tidak hanya mampu menarik minat peserta didik, tetapi juga dapat menjadi media yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Salah satu media permainan yang familiar oleh peserta didik adalah permainan monopoli. Dikarenakan banyak peserta didik yang telah familiar dengan permainan monopoli, media monopoli dapat dikembangkan sebagai penunjang pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Permainan dengan menggunakan pengaturan keuangan yang membutuhkan dua sampai empat pemain dan menggunakan dadu sebagai penentu langkah bidak di atas papan permainan. Tujuan permainan monopoli adalah untuk menguasai negara yang terdapat dalam petak. Menguasai suatu petak merupakan tujuan dari monopoli, dengan melibatkan penguasaan dalam hal pengetahuan yang disajikan dalam permainan.⁶

Mono-SKI merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang diadaptasi dari permainan monopoli. Permainan monopoli dengan sistem digital yang interaktif, memberikan alternatif menarik dalam dunia pembelajaran.⁷ Mono-

⁵ Gunanto. 'Game-Based Learning: Media Konstruktif Pembelajaran Mandiri Bagi Siswa'. Hal.73

⁶ Siti Ulfaeni, 'Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa SD', *Profesi Pendidikan Dasar*, 4.2 (2017), 136–44. Hal.138

⁷ Siti Istiningsih, Et.Al, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal', *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 4.6 (2021), 911–20. Hal.921

SKI merupakan permainan monopoli yang di desain untuk meningkatkan semangat belajar anak melalui pembelajaran berbasis permainan. Unsur-unsur yang digunakan serta proses terlaksananya permainan dapat merangsang minat belajar peserta didik. Selain itu, integrasi materi pembelajaran SKI ke dalam sistematika permainan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Mono-SKI juga dapat membantu berbagai gaya belajar peserta didik, baik visual, auditori maupun kinestetik. Dengan demikian, mono-SKI berpotensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang monoton.

Penelitian dan pengembangan dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran mono-SKI yang familiar bagi peserta didik pada materi SKI kelas 5 semester genap. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis mono-SKI yang dapat digunakan dalam mata pelajaran SKI. Dengan fokus pada peserta didik di MIN 2 Kediri, diharapkan pengembangan media ini dapat mendorong keikutsertaan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan media pendidikan yang dapat memenuhi kebutuhan siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Mono-SKI untuk mata pelajaran SKI di MIN 2 Kediri?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif Mono-SKI pada mata pelajaran SKI di MIN 2 Kediri?
3. Bagaimana peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran SKI di MIN 2 Kediri setelah dilakukan penerapan media pembelajaran Mono-SKI?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan alat bantu media pembelajaran interaktif Mono-SKI untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang efektif dan menarik bagi siswa kelas V MIN 2 Kediri. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Mono-SKI untuk mata pelajaran SKI di MIN 2 Kediri.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis Mono-SKI dalam mata pelajaran SKI di MIN 2 Kediri.
3. Mengetahui peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran SKI di MIN 2 Kediri setelah dilakukan penerapan media pembelajaran Mono-SKI.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran interaktif Mono-SKI ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam secara menarik dan efektif. Produk ini akan disajikan dalam bentuk permainan monopoli konvensional yang menggabungkan elemen sejarah, budaya Islam, dan mekanisme permainan monopoli. Spesifikasi produk yang diharapkan meliputi:

1. Produk berupa permainan papan (*board game*) monopoli dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang dimainkan secara berkelompok.
2. Permainan ditujukan untuk siswa jenjang sekolah dasar, terlebih siswa kelas V.
3. Ukuran dan bahan:
 - a. Papan monopoli berukuran 60 cm x 60 cm.
 - b. Kertas komponen dicetak menggunakan kertas *art paper* dengan ukuran 8 cm x 10 cm.
 - c. Permainan dilengkapi dengan box permainan yang disediakan untuk sebagai alas untuk *boardgame* dan penyimpanan komponen-komponen permainan seperti kartu pertanyaan, kartu hak milik, kartu tantangan, bidak permainan, dadu dan buku panduan.
4. Papan Mono-SKI di desain dengan tema Sejarah Kebudayaan Islam, dengan bentuk petak-petak berisi elemen-elemen sebagai penunjuk ikon karakteristik yang dimiliki oleh khalifah. Petak-petak yang tersedia dilengkapi dengan ilustrasi mendukung, menggunakan warna, visual yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada petak-petak tersebut terdapat kode sebagai penunjuk untuk mendapatkan kartu pertanyaan dan kartu hak milik.
5. Komponen-komponen permainan antara lain:
 - a. Papan permainan
 - b. Bidak pemain.

- c. Dadu
 - d. Kartu pertanyaan
 - e. Kartu hak milik
 - f. Kartu tantangan
 - g. Buku panduan permainan
6. Materi yang dimuat dalam Mono-SKI adalah materi yang disesuaikan dengan kurikulum SKI kelas V. Contoh muatan materi seperti peristiwa penting, tokoh-tokoh dan nilai-nilai keteladanan.
7. Permainan Mono-SKI memiliki aturan permainan yang akan dimuat di buku panduan. Aturan permainan, antara lain:
- a. Permainan dimainkan oleh 2-4 siswa dalam satu kelompok.
 - b. Permainan dimulai dari petak yang bergambarkan tulisan “START” dan berjalan ke arah petak A1.
 - c. Setiap pemain diwajibkan melempar dadu dan berjalan sesuai angka yang keluar.
 - d. Pemain diwajibkan menjawab soal ketika berhenti di petak tertentu.
 - e. Jawaban benar akan mendapatkan kartu hak milik sesuai dengan petak yang didapatkan.
 - f. Pemain akan mendapatkan kartu tantangan yang telah disediakan, apabila ia berhenti di petak-petak tantangan.
 - g. Pemenang ditentukan berdasarkan kartu hak milik yang telah di miliki selama permainan berlangsung.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran PAI merupakan upaya yang sangat penting untuk menjawab tantangan pendidikan. Dengan memanfaatkan media permainan yang ada, dapat diciptakan media pembelajaran yang relevan dengan budaya peserta didik dan menarik minat peserta didik. Dengan melakukan penelitian, dapat mengidentifikasi metode pembelajaran yang paling efektif dan mengevaluasi dampak dari penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disesuaikan media pembelajaran dengan metode pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran SKI. Pentingnya penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membawa sejumlah manfaat bagi pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Mono-SKI diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap Sejarah Kebudayaan Islam terutama untuk peserta didik pada kelas V. Dengan desain permainan yang akan disusun secara menarik dan interaktif, peserta didik diharapkan dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, media Mono-SKI diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Mono-SKI diharapkan dapat memberikan alternatif yang menarik bagi pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Mono-SKI dapat membantu pendidik menyajikan materi sejarah Islam dengan lebih variatif dan menarik. Selain itu, media Mono-SKI diharapkan dapat menghemat waktu pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran. Dengan adanya media monopoli, diharapkan pendidik dapat lebih fokus pada peran sebagai fasilitator kepada peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Media Mono-SKI pada mata pelajaran SKI diharapkan dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah untuk melakukan inovasi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif yang berbasis permainan. Media Mono-SKI juga dapat membantu sekolah dalam mencapai visi, dan misi dalam pendidikan. Selain itu, penggunaan media Mono-SKI diharapkan dapat meningkatkan kualitas manajemen pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Media Mono-SKI SKI merupakan sarana bagi peneliti untuk dapat mengembangkan, menciptakan serta memberikan pengalaman baru dalam menghadapi dunia kerja khususnya dalam bidang pendidikan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif Mono-SKI berdasarkan sejumlah asumsi dan keterbatasan dengan rincian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Mono-SKI dapat dimanfaatkan sebagai inovasi pada media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam bentuk digital dengan menyuguhkan teka-teki dan kuis pada materi periode dan keteladanan *Khulafaurrasyidin*.
2. Media pembelajaran Mono-SKI diharapkan dapat mempermudah pendidik dalam menyajikan media pembelajaran yang interaktif bagi siswa.

Dalam pengembangan media pembelajaran Mono-SKI terdapat beberapa batasan-batasan dalam implementasinya, diantaranya adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran Mono-SKI dibuat untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam materi periode kepemimpinan khulafaurrasyidin pasca Nabi Muhammad SAW wafat dan keteladanan khulafaurrasyidin.
2. Pengembangan media pembelajaran Mono-SKI hanya digunakan pada peserta didik kelas V yang sedang belajar tentang masa kepemimpinan *khulafaurrasyidin* pasca Nabi Muhammad SAW wafat dan keteladanan *khulafaurrasyidin*.

G. Penelitian Terdahulu

Syifa Khairunnisa, Ahmad Hakam dan Amaliyah dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah dan untuk mengetahui respon siswa kelas X MIPA 2 di SMA Negeri Jakarta setelah penerapan media pembelajaran permainan monopoli

pada mata pelajaran PAI. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan model pengembangan Borg and Gall. Pengujian produk dilakukan pada siswa MIPA 2 Kelas X SMAN 12 Jakarta dan menghasilkan rata-rata 82% dalam pengujian siswa secara keseluruhan, yang berarti produk diklasifikasikan sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah yang dikembangkan di kelas X MIPA 2 SMAN 12 Jakarta adalah layak digunakan.

Dedi Setyawan dan Andini Dwi Arumsari dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran audio visual slide show dan film pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian tersebut menggunakan untreated control group desain sebagai desain penelitian dengan menggunakan pretest dan posttest sample. Hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual dilakukan melalui tayangan slide dan film media pembelajaran audio visual serta terdapat pengaruh media pembelajaran slide show dengan taraf signifikansi (p) 0,000 ($p < 0,01$) dan film dengan taraf signifikansi (p) 0,000 ($p < 0,01$) yang signifikan pada pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Amalia Ulfah Suparno, Herawati Mansur, dan Sri Rahayu dalam penelitian “Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Monopoli Edukatif terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas pendidikan kesehatan menggunakan media pembelajaran Monopoli terhadap pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS di SMP

2 PGRI di Singosari. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan pendekatan desain pra-uji dan pasca-uji kelompok. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai p value lebih besar dari α yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti bahwa H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli edukatif efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS.

Siti Ulfaeni, Husni Wakhyudin dan Henry Januar Saputra dalam penelitian “Pengembangan Media MONERGI (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD” bertujuan untuk membantu peserta didik untuk memahami sains dan mengembangkan media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam sains. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D dengan menerapkan model desain sistem pembelajaran Borg and Gall. Hasil dari penelitian tersebut adalah pengembangan media Monergi valid menumbuhkan kemampuan pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IIIB dengan rata-rata hasil validasi yaitu 77% dengan kriteria valid, dan 98% dengan kriteria sangat valid.

Siti Istiningsih, Darmiany, Fitri Puji dan Muhammad Erfan dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dengan tujuan agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dengan analisis data kualitatif. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game yang bersifat layak dan efektif digunakan sebagai alat

pengajaran, dengan hasil validasi dari ahli media sebesar 81%, hasil validasi ahli materi sebesar 86% dan respon siswa dalam kelompok kecil sebesar 85%.

Rudi Yulio Arindiono dan Nugraha Ramadhani dalam penelitian “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD” bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar sekaligus dalam mengukur secara langsung kemampuan mereka setelah belajar.

Fitri Lestari, Iis Irma, Sri Ana dan Ani Nur Aeni dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif KIBUDI Books pada Bidang Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengembangkan produk pembelajaran berupa e-book digital interaktif. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian tersebut adalah D&D (Design and Development). Hasil yang diperoleh adalah dengan hasil review pengguna guru dengan kualifikasi sangat valid (85,71%) dan hasil review pengguna peserta didik dengan kualifikasi sangat valid (97,05%) yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran digital interaktif Kibudi Books sesuai untuk digunakan dalam proses pendidikan.

Azizah Dwi Ardhani, Muhammad Liwa Ilhamdi dan Siti Istiningsih dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VI SD” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli agar siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah R&D dengan desain model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran

dengan hasil validasi media memperoleh presentase 93%, validasi materi memperoleh 94% dan respon peserta didik dalam kelompok kecil memperoleh presentasi sebesar 92%.

Eny Kueniawati dalam penelitian “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN” bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *experimental design* yang berbentuk *intact group comparison*. Hasil penelitian ini adalah ditemukan adanya pengaruh media monopoli terhadap nilai prestasi belajar peserta didik di SMAN 1 Malang.

Meina Candra Anggraini dan Firosalia Kristin dalam penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengembangkan media dan menentukan kelayakan serta efektivitas media pembelajaran IPS berbasis permainan Monopoli untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar. penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Hasil penelitian ini didapat bahwa hasil analisis motivasi belajar sebelum menggunakan media adalah 42,3% dengan kriteria rendah, dan hasil analisis motivasi setelah menggunakan media adalah 87,97% dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media monopoli dinyatakan layak untuk digunakan serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1. 1: Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian Peneliti

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian Peneliti
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ⁸	Sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran. Metode penelitian menggunakan R&D. Model pengembangan menggunakan model Borg and Gall.	Sampel penelitian adalah peserta didik kelas X Variabel penelitian adalah mata pelajaran PAI	Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Mono-SKI serta mengetahui kelayakan media Mono-SKI yang telah diintegrasikan dengan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan metode research and development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Sampel penelitian dan pengembangan adalah peserta didik kelas V pada MIN 2 Kediri. Pengembangan media Mono-SKI berbentuk permainan konvensional.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran audio Visual pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ⁹	Sama-sama meneliti pengembangan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sampel penelitian adalah peserta didik kelas V.	Variabel penelitian adalah audio visual. Metode penelitian menggunakan jenis pendekatan kuantitatif.	
3.	Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Monopoli edukatif terhadap Pengetahuan Remaja tentang HIV/AIDS ¹⁰	Sama-sama meneliti media monopoli.	Sampel penelitian adalah peserta didik kelas VIII. Variabel penelitian adalah pendidikan kesehatan, pengetahuan remaja, serta HIV/AIDS. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif.	
4.	Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD ¹¹	Sama-sama pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli. Jenis penelitian menggunakan pengembangan atau R&D. Model pengembangan menggunakan model Borg and Gall.	Sampel penelitian adalah peserta didik kelas III. Variabel penelitian adalah kemampuan pemahaman dan konsep IPA.	
5.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis	Sama-sama pengembangan media pembelajaran berbasis monopoli.	Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV.	

⁸ Syifa Khairunnisa, Ahmad Hakam, And Amaliyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *TARBAWY: Indonesian Journal Of Islamic Education*2, 5.1 (2018), 60–69.

⁹ Dedi Setyawan And Andini Dwi Arumsari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)', *Educultural: International Journal Of Education*, 1.2 (2019), 1–10.

¹⁰ Amalia Ulfah Suparno, Herawati Mansur, Dan Sri Rahayu, 'Efektivitas Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Monopoli Edukatif Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV / AIDS', *Bidan Pintar*, 2.1 (2021), 161–75

¹¹ Ulfaeni. Pengembangan Media MONERGI (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian Peneliti
	Permainan Monopoli di Era New Normal ¹²	Metode penelitian menggunakan R&D.	Variabel pada penelitian ini adalah era new normal. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.	
6.	Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD ¹³	Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran interaktif. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas V	Metode penelitian menggunakan metode pengembangan dengan model D&D. Variabel penelitian adalah mata pelajaran Matematika.	
7.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif KIBUDI Books pada Bidang Sejarah Kebudayaan Islam	Sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran SKI. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D.	Variabel penelitian adalah Kibudi books. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV.	
8.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA ¹⁴	Sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Metode penelitian menggunakan pengembangan R&D.	Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV. Variabel penelitian adalah mata pelajaran IPA. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE.	
9.	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKN ¹⁵	Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran berbasis permainan monopoli.	Sampel penelitian adalah peserta didik SMAN. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Variabel penelitian pada penelitian ini adalah prestasi belajar dan mata pelajaran PPKN.	

¹² Istiningsih Et.All. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal

¹³ Arindiono Dan Ramadhani. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD

¹⁴ Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, Dan Siti Istiningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA', Jurnal Pijar Mipa, 16.2 (2021), 170–75.

¹⁵ Eny Kurniawati, 'Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ppkn', Pedagogi : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 1.1 (2021), 1–5.

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian Peneliti
10.	Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar ¹⁶	Sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D.	Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV. Variabel pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPS dan Hasil belajar siswa.	
11.	Penggunaan Media Belajar Monopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa ¹⁷	Sama-sama meneliti tentang media pembelajaran berbasis monopoli. Sampel penelitian adalah peserta didik SD.	Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian analisis. Variabel pada penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar siswa.	

H. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan yang spesifik dan terukur mengenai suatu variabel atau konsep dalam penelitian. Adapun definisi operasional pada penulisan ini adalah:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media interaktif merupakan segala bentuk media yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dua arah. Media pembelajaran interaktif juga dapat diartikan sebagai perangkat atau sarana pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis permainan, memadukan berbagai elemen yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁶ Meina Candra Anggraini Dan Firosalia Kristin, 'Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar', *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.10 (2022), 4207–13.

¹⁷ Dimas Afif Kurniawan, 'Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Review Pendidikan Dan an*, 3.1 (2020), 10–15.

2. Mono-SKI

Mono-SKI merupakan permainan monopoli konvensional dengan mengintegrasikan materi Sejarah Kebudayaan Islam ke dalam mekanisme permainan. Dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, Mono-SKI dikembangkan sebagai permainan papan yang digunakan secara konvensional khusus untuk materi SKI kelas V. Permainan ini mengadaptasi aturan dasar monopoli tradisional, namun dimodifikasi dengan muatan edukatif berupa kartu pertanyaan, kartu tantangan, serta informasi singkat terkait materi SKI kelas V.

3. Mata Pelajaran SKI

Sejarah kebudayaan Islam di madrasah adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari asal usul, perkembangan, serta tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam di masa lalu, dimulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan misi Nabi Muhammad, hingga pada zaman para khalifah.

Dalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, mata pelajaran SKI yang menjadi fokus adalah materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum kelas V MIN 2 Kediri, khususnya materi mengenai masa kepemimpinan khulafaurrasyidin dan keteladanannya yang akan diintegrasikan ke dalam permainan monopoli.

4. Kelas V MIN 2 Kediri

Kelas V MIN 2 Kediri dalam penelitian dan pengembangan ini didefinisikan sebagai suatu kelompok peserta didik yang menempuh pendidikan di kelas V pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kediri. Kelompok

ini terdiri dari peserta didik berusia sekitar 10-11 tahun yang telah melalui proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku di MIN 2 Kediri. Peserta didik kelas V MIN 2 Kediri menjadi subjek penelitian dan pengembangan ini karena dianggap memiliki tingkat pemahaman konseptual yang cukup untuk mengikuti pembelajaran interaktif Mono-SKI yang akan dikembangkan.