

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING (GBL) MELALUI MONOPOLI PINTAR TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SKI KELAS IV MI ISLAMIYAH SUMURGENUK

Mila Diya Istiqomah¹, Mahbub Junaidi², Nina Rohmatul Fauziyah³

^{1,2,3}PGMI FAI Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan

¹mila.2022@mhs.unisda.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the Game Based Learning (GBL) model through Smart Monopoly on the learning activeness of fourth-grade students in the subject of Islamic Cultural History (SKI) at MI Islamiyah Sumurgenuk. This research used a quantitative approach with a pre-experimental design (one group pretest-posttest design). The sample consisted of 25 fourth-grade students at MI Islamiyah Sumurgenuk. Data were collected through observation sheets and questionnaires. Data analysis used the Wilcoxon Signed Rank Test because the data were not normally distributed based on the Shapiro-Wilk test. The results showed that the average pretest score was 37.60 (80% of students in the Very Less Active category), and the posttest score increased significantly to 63.20 (an increase of 25.60 points or 68.1%). The Wilcoxon test results obtained $Z = -4.344$ with $Asymp. Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05$, so H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that there is a significant effect of the GBL model through Smart Monopoly on the learning activeness of fourth-grade students in the SKI subject at MI Islamiyah Sumurgenuk. These findings confirm that game-based learning innovations can be an effective solution to overcome low student learning activeness.

Keywords: *Game Based Learning, Smart Monopoly, Learning Activeness, SKI, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan model Game Based Learning (GBL) melalui Monopoli Pintar terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MI Islamiyah Sumurgenuk. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design (one group pretest-posttest design). Sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas IV MI Islamiyah Sumurgenuk. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan angket. Analisis data menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test karena data tidak berdistribusi normal berdasarkan uji Shapiro-Wilk. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pretest sebesar 37,60 dengan 80% siswa berada pada kategori Sangat Kurang Aktif, dan skor posttest

meningkat signifikan menjadi 63,20 (kenaikan 25,60 poin atau 68,1%). Hasil uji Wilcoxon diperoleh $Z = -4,344$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model GBL melalui Monopoli Pintar terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran SKI di MI Islamiyah Sumurgenuk. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa.

Kata Kunci: Game Based Learning, Monopoli Pintar, Keaktifan Belajar, SKI, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran abad ke-21 menuntut pendidikan yang tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kreativitas siswa. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah, termasuk MI Islamiyah Sumurgenuk, masih mendominasi proses pembelajaran dengan metode ceramah yang berpusat pada guru. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang seringkali dianggap monoton.

Berdasarkan observasi awal di kelas IV MI Islamiyah Sumurgenuk, teridentifikasi bahwa siswa cenderung pasif selama pembelajaran SKI berlangsung. Minimnya pertanyaan dari siswa, rendahnya respons

terhadap pertanyaan guru, serta kurangnya keterlibatan dalam diskusi kelas menjadi indikator nyata rendahnya keaktifan belajar. Keaktifan belajar merupakan keterlibatan aktif siswa secara fisik, mental, dan emosional yang ditunjukkan melalui partisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Salah satu inovasi pembelajaran yang berpotensi mengatasi permasalahan ini adalah model Game Based Learning (GBL). GBL merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media dan strategi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, GBL diimplementasikan melalui media Monopoli Pintar, yaitu permainan

papan edukatif yang dimodifikasi dari monopoli konvensional dengan memuat materi SKI berupa kartu pintar, kartu kuis, dan kartu istimewa.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas GBL dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Penelitian Amalia dan Athiyyah (2024) menunjukkan GBL meningkatkan minat belajar siswa SKI sebesar 92,8%. Nisa, Ali, dan Laili (2025) membuktikan GBL efektif sebagai strategi pembelajaran SKI di madrasah. Afriani dkk. (2025) juga menemukan GBL berpengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dengan kategori aktif mencapai 56,7%. Namun, penelitian spesifik yang menguji media Monopoli Pintar pada pelajaran SKI di jenjang Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan model Game Based Learning (GBL) melalui Monopoli Pintar terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV MI Islamiyah Sumurgenuk pada mata pelajaran SKI.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dengan bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, terdapat satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan tanpa kelompok pembandingan (kontrol). Sebelum perlakuan diberikan pretest, kemudian diberikan treatment berupa penerapan model GBL melalui Monopoli Pintar, dan diakhiri dengan posttest.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV MI Islamiyah Sumurgenuk. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang ditetapkan menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlahnya relatif kecil.

Instrumen penelitian terdiri dari dua jenis: (1) lembar observasi keaktifan belajar siswa yang mencakup 10 indikator, dan (2) angket keaktifan belajar siswa yang terdiri dari 30 item pernyataan. Seluruh instrumen telah diuji validitas dan

reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan semua item valid (r hitung $> r$ tabel = 0,404), dan uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha angket sebesar

0,967 dan lembar observasi sebesar 0,873, keduanya di atas 0,70 sehingga dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test (uji non-parametrik) karena data tidak berdistribusi normal. Kriteria pengambilan keputusan: jika Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Seluruh 30 item angket keaktifan belajar dinyatakan valid dengan nilai r hitung berkisar antara 0,545 hingga 0,885, semuanya melebihi r tabel 0,404. Demikian pula 10 item lembar observasi keaktifan belajar dinyatakan valid dengan r hitung antara 0,471 hingga 0,830. Hasil uji reliabilitas menunjukkan Cronbach's Alpha angket = 0,967 dan lembar observasi = 0,873, keduanya reliabel.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Cronbach's Alpha	Keterangan
Angket (30 item)	0,967	Reliabel
Observasi (10 item)	0,873	Reliabel

Sumber: Output SPSS, 2025

2. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Uji normalitas Shapiro-Wilk dilakukan karena jumlah sampel kurang dari 50. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Data	W	Sig.	Keterangan
Pretest	0,809	0,000	Tidak Normal
Posttest	0,806	0,000	Tidak Normal

Sumber: Output SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 2, nilai signifikansi pretest dan posttest keduanya = 0,000 $< 0,05$, sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, uji hipotesis menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test sebagai alternatif non-parametrik.

3. Uji Hipotesis Wilcoxon Signed Rank Test

Uji hipotesis menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan model GBL melalui Monopoli Pintar terhadap keaktifan belajar siswa. Hipotesis yang diuji:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan model GBL melalui Monopoli Pintar terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV MI Islamiyah Sumurgenuk pada mata pelajaran SKI.

H_a : Terdapat pengaruh signifikan model GBL melalui Monopoli Pintar terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV MI Islamiyah Sumurgenuk pada mata pelajaran SKI.

Tabel 3 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Kategori	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	0	0,00	0,00
Positive Ranks	23	12,00	276,00
Ties	2	-	-
Total	25	-	-

Sumber: Output SPSS, 2025

Tabel 4 Test Statistics Uji Wilcoxon

Keterangan	Nilai
Z	-4,344
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Sumber: Output SPSS, 2025

Berdasarkan Tabel 3 dan 4, hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan tidak ada siswa yang mengalami penurunan skor (Negative Ranks = 0), 23 siswa mengalami peningkatan skor (Positive Ranks = 23), dan 2 siswa memiliki skor yang sama (Ties = 2). Nilai $Z = -4,344$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000.

Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan model GBL melalui Monopoli Pintar terhadap keaktifan belajar siswa kelas IV MI Islamiyah Sumurgenuk pada mata pelajaran SKI.

4. Pembahasan

Pengaruh signifikan model GBL melalui Monopoli Pintar terlihat nyata dari peningkatan rata-rata skor keaktifan belajar siswa. Sebelum perlakuan, rata-rata skor pretest hanya mencapai 37,60 dengan 80% siswa berada pada kategori Sangat Kurang Aktif. Setelah perlakuan diterapkan, rata-rata skor posttest meningkat menjadi 63,20, yaitu kenaikan sebesar 25,60 poin atau 68,1% dari kondisi awal.

Peningkatan ini terjadi karena model GBL melalui Monopoli Pintar mampu mengubah pola pembelajaran yang semula pasif dan berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran menggunakan Monopoli Pintar, siswa terlibat langsung dalam setiap tahap permainan. Kartu pintar mendorong

siswa memperhatikan dan memahami materi SKI, kartu kuis mendorong siswa menjawab pertanyaan dan berpikir kritis, sedangkan kartu istimewa mendorong siswa bekerja sama dalam kelompok dan berani mengemukakan pendapat.

Model GBL memiliki empat karakteristik utama: interaktif, memiliki tujuan yang jelas, menyediakan aturan dan umpan balik langsung, serta menumbuhkan motivasi internal siswa (Kuswoyo, 2024). Keempat karakteristik ini terpenuhi dalam penerapan Monopoli Pintar, sehingga seluruh indikator keaktifan belajar mengalami peningkatan. Indikator memperhatikan penjelasan guru memperoleh rata-rata tertinggi sebesar 4,20, diikuti berpartisipasi dalam permainan (3,88), dan mengikuti aturan permainan (3,80).

Data angket juga mendukung hasil observasi. Sebanyak 15 siswa (62%) menyatakan keaktifan belajar pada kategori Sangat Aktif dengan rata-rata nilai angket 87,11%. Ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya aktif secara fisik dalam permainan, tetapi juga merasakan keterlibatan mental dan emosional

selama proses pembelajaran SKI menggunakan Monopoli Pintar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Samosir (2023) yang menunjukkan model GBL berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian Nisa, Ali, dan Laili (2025) juga membuktikan GBL efektif sebagai strategi pembelajaran SKI karena mampu meningkatkan pemahaman, minat, dan partisipasi siswa. Novianti dan Anjarini (2022) menyatakan bahwa media monopoli edukatif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa karena permainan mendorong siswa terlibat aktif dalam setiap tahap pembelajaran.

Keberhasilan ini juga sejalan dengan pernyataan Hamzah B. Uno (2016) bahwa penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. GBL dirancang untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik melalui kerja sama kelompok serta kompetisi individu, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman

terhadap materi secara lebih optimal (Afriani dkk., 2025).

Penelitian ini membuktikan bahwa model GBL melalui Monopoli Pintar secara serentak menyentuh tiga dimensi keaktifan belajar: fisik, mental, dan emosional. Secara fisik, siswa bergerak aktif sepanjang permainan. Secara mental, siswa berpikir untuk menjawab kartu kuis dan mengingat materi SKI. Secara emosional, suasana kompetisi yang menyenangkan membuat siswa antusias dan tidak merasa bosan.

Meskipun demikian, masih terdapat 2 siswa yang skor keaktifannya tetap (Ties). Hal ini mengindikasikan bahwa model GBL tidak berdampak seragam pada semua siswa. Perbedaan karakter siswa, keterbatasan durasi perlakuan (hanya satu siklus), dan dinamika kelompok (social loafing) menjadi faktor yang perlu diperhatikan dalam penerapan GBL selanjutnya. Guru perlu secara aktif memantau dan mendorong siswa yang masih pasif dengan memberikan peran khusus atau mengajukan pertanyaan langsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model Game Based Learning (GBL) melalui Monopoli Pintar terhadap peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV MI Islamiyah Sumurgenuk pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test yang menunjukkan nilai $Z = -4,344$ dengan Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Rata-rata skor keaktifan belajar meningkat dari 37,60 (pretest) menjadi 63,20 (posttest), setara dengan kenaikan 25,60 poin atau 68,1%. Sebanyak 23 dari 25 siswa mengalami peningkatan skor keaktifan, 2 siswa skornya tetap, dan tidak ada siswa yang mengalami penurunan. Model GBL melalui Monopoli Pintar terbukti efektif mengubah pembelajaran SKI yang semula berpusat pada guru dan monoton menjadi pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa inovasi pembelajaran

berbasis permainan merupakan solusi nyata untuk mengatasi rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah.

Daftar Pustaka

- Afriani, N. F., Nelmira, W., Novrita, S. Z., & Suci, P. H. (2025). Pengaruh Metode Game Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengetahuan Tekstil Kelas XI Busana SMKN 1 Lembah Gumanti. *Journal of Authentic Research*, 4(1), 557–567.
- Amalia, E., & Athiyyah, A. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1), 190–201.
- Kuswoyo. (2024). Game-Based Learning: Cara Menyenangkan Belajar Bahasa Arab di Era Digital. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama Islam*, 12(2), 76–89.
- Nisa, K., Ali, S., & Laili, A. (2025). Efektivitas Game Based Learning sebagai Strategi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Perguruan Mu'allimat Cukir. *Millatuna: Jurnal Studi Islam*, 2(1), 236–245.
- Novianti, L. A., & Anjarini, T. (2022). Penerapan Model STAD Berbantuan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Sub Tema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia Di Kelas III SD Negeri Korowelang. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 76–84.
- Saadah, U. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Game Based Learning dan Ceramah terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMAN 1 Slahung Tahun Pelajaran 2023/2024. Disertasi. IAIN Ponorogo.
- Samosir, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based

Learning terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023. TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 1(2), 48–62.

Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 26–40.

Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D. Bandung: Alfabeta.

Ulfa, M., Fitriana, & Sulton, M. A. (2025). Game-Based Edutainment Strategi Guru MI Untuk Mengaktifkan Siswa dalam Belajar. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(1), 1–13.

Uno, H. B. (2016). Teori Motivasi dan Pengukurannya. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di