

Penggunaan Media Board Game Monopoly Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas IV MI Islamiyah Banjarmasin

The Use of Monopoly Board Game Media in The Independent Curriculum on The SKI Subject Class IV Islamiyah Banjarmasin Islamic Elementary School

Agnes Novita¹, Yasin Nurfalah²

¹² Universitas Islam Tribakti Lirboyo

¹ Agnesbona123@gmail.com, ² yesnurfalah@gmail.com

Abstract

The use of learning media for students at MI Islamiyah Banjarmasin is based on the background that in the world of education, the availability of educational learning media is required. One of them is the use of the Monopoly Game Board which has been carried out during the change of the curriculum to the Independent Curriculum. Board Game Monopoly is a learning medium that has several parts, namely a monopoly board, pawns and dice, question cards and toy money. The reason for using the Monopoly Board Game media is from the many learning media, monopoly is a game that almost every child knows. In education, it is still rare to use the media. Learning media can have a positive impact on students such as providing a new learning atmosphere, increasing cooperation, and increasing understanding. From the description above, the research problem is formulated as follows 1). How is the Planning of Board Game Monopoly I Learning Media in the independent curriculum in SKI class IV-B MI Islamiyah Banjarmasin? 2). How is the Implementation of the Monopoly I Board Game Learning Media in the independent curriculum in SKI class IV-B MI Islamiyah Banjarmasin? 3). How is the Monopoly Game Media Board Assessment in the Independent Curriculum in SKI Subjects Class IV-B? This study uses a descriptive qualitative research method. There are also thematic and empirical discussions accompanied by providing analysis in accordance with what exists. With a sample of class IV-B of 29 students and the implementation of this research at MI Islamiyah Banjarmasin, Kediri Regency. Using data collection techniques with interview, observation and documentation methods. The data analysis process in this study uses data reduction, data presentation and conclusion drawn. Monopoly Game in the Independent Curriculum in SKI Subjects Class IV-B. 2). Explaining the Implementation of Monopoly Board Game Learning Media in the Independent Curriculum in SKI Subjects to Improve the Understanding of Class IV-B Students. 3). Explaining the Assessment Using Monopoly Board Game Learning Media in the Independent Curriculum in SKI Subjects Class IV-B

Keywords: Media Board Game Monopoly, Independent Curriculum, SKI

Abstrak

Penggunaan Media pembelajaran peserta didik di MI Islamiyah Banjarmlati dilatar belakangi bahwa dalam dunia pendidikan memerlukan ketersediaan media pembelajaran yang edukatif. Salah satunya yaitu dengan penggunaan Media Board Game Monopoly yang sudah dilakukan selama pergantian kurikulum menjadi Kurikulum Merdeka. Board Game Monopoly merupakan media pembelajaran yang memiliki beberapa bagian yaitu papan monopoly, pion dan dadu, kartu pertanyaan dan uang mainan. Alasan penggunaan media Board Game Monopoly ini dari banyak nya media pembelajaran, monopoly merupakan permainan yang hampir setiap anak mengetahuinya. Dalam pendidikan masih jarang yang memanfaatkan media tersebut. Media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peserta didik seperti memberi suasana pembelajaran baru, meningkatkan kerja sama, dan meningkatkan pemahaman. Dari uraian diatas, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut 1). Bagaimana Perencanaan Media Pembelajaran Board Game Monopoli I dalam kurikulum merdeka pada mata pelajaran SKI kelas IV-B MI Islamiyah Banjarmlati? 2). Bagaimana Pelaksanaan Media Pembelajaran Board Game Monopoli I dalam kurikulum merdeka pada mata pelajaran SKI kelas IV- B MI Islamiyah Banjarmlati? 3). Bagaimana Penilaian Media Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B? Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Ada pun pembahasan bersifat tepritis dan empirik disertai dengan memberikan analisa sesuai dengan yang ada. Dengan jumlah sampel kelas IV- B 29 peserta didik dan pelaksanaan penelitian ini di MI Islamiyah Banjarmlati Kabupaten Kediri. Menggunakan teknik pemngambilan data dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Proses analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun keabsaan data menggunakan triangulasi sumber, trianggulasi sumber data, dan trianggulasi metode Hasil penelitian yaitu : 1). Mendeskripsikan Perencanaan Media Pembelajaran Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B. 2). Memaparkan Pelaksanaan Media Pembelajaran Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV-B. 3). Menjelaskan Penilaian Menggunakan Media Pembelajaran Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B

Kata Kunci: Media Board Game Monopoli, Kurikulum Merdeka, SKI

Pendahuluan

Peralihan suasana pembelajaran sebagai karakteristik pelaksanaan kurikulum merdeka belajar, tentunya juga menuntut kesiapan guru sebagai tenaga pendidik. Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh pendidik untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik ialah melalui penggunaan media pembelajaran.¹ Berbagai penyesuaian juga dilakukan agar tujuan pendidikan baik institusi atau lembaga maupun instruksional dapat tercapai. Kesiapan guru sebagai tenaga pendidik yang harus disiapkan yaitu membuat desain pembelajaran, dan menyesuaikan metode yang tepat selain itu adalah perangkat pembelajaran diantaranya media pembelajaran. Metode tanpa cacat menginginkan agar seluruh peserta didik dapat memperoleh kesuksesan dan mengembangkan potensi mereka. Memang, ada banyak pihak yang menentang metode tanpa cacat, terutama sekali ujian normatif yang memustahilkan tujuan metode tersebut, di samping itu, muncul pandangan bahwa standar-standar metode tanpa cacat hanya bisa diperoleh setelah melalui tingkat kegagalan yang tinggi.²

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pengetahuan yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media pembe-

lajaran saat ini, namun penulis hanya fokus pada media pembelajaran Board Game Monopoly. Media *Board Game Monopoly* merupakan media yang ramah dikantong dan mudah pembuatannya. Cara permainannya hampir sama dengan monopoly umumnya.

Strategi yang perlu disiapkan sekolah dalam perubahan transisi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar yaitu Guru harus membuat perangkat yaitu berupa atp (alur tujuan digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pengetahuan yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Berbagai macam media pembelajaran saat ini, namun penulis hanya fokus pada media pembelajaran Board Game Monopoly. Media *Board Game Monopoly* merupakan media yang ramah dikantong dan mudah pembuatannya. Cara permainannya hampir sama dengan monopoly umumnya.

Strategi yang perlu disiapkan sekolah dalam perubahan transisi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar yaitu Guru harus membuat perangkat yaitu berupa atp (alur tujuan pembelajaran).³ Guru harus menyiapkan media-media pembelajaran yang menarik, kaya akan sumber belajar dan ilmu pengetahuan. Pada Kurikulum Merdeka ini teori lebih ke implementasi media pembelajaran, guru harus bisa mengait-

¹ Rusmiati. (2017). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Peserta Didik Ma Al Fattah Sumbermulyo. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 21–36

² Marita Lailia Rahman, “Model Pengembangan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif

Philip. B. Crosby,” *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 2, no. 1 (31 Maret 2020): 41–56, <https://doi.org/10.33367/jiee.v2i1.1079>.

³ Rahmadhani Putri, Dina Widya, *Dampak Transisi Kurikulum 2013 Ke Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*, Solok, 2022.

kan materi tersebut dengan media pembelajaran. Guru hanya sering menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar anak hanya sekedar merekam informasi dan memperhatikan mencatat tanpa ada variasi.⁴ Media Monopoly biasanya dilengkapi dengan papan permainan yang berisi sejarah, pertanyaan, atau tokoh yang harus dijalani oleh pemain selama permainan.

Terdepat penelitian terdahulu tentang *Media Monopoly* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik SDN Sidoarjo oleh Nur Aziza. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil observasi aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 9% dari 83% pada siklus I menjadi 92% pada siklus II. Hasil observasi aktivitas peserta didik mengalami peningkatan sebesar 11% dari 79% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan 22% dari 73% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Respon peserta didik juga mengalami peningkatan sebesar 8% dari 77% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka disarankan agar guru menerapkan media *Monopoly* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁵ Adapun persamaan penelitian Nur Aziza dengan penelitian ini yaitu media *Board Game*

Monopoly untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan perbedaan pada penelitian ini adalah fokus pelajaran IPS dan tingkat jenjang Pendidikan sedangkan penelitian ini fokus pada pelajaran SKI dan waktu lokasi penelitian

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menuturkan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif.⁶ Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif.⁷

Menggunakan teknik pengambilan data dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi. Proses analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun keabsaan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi sumber data, dan triangulasi metode Hasil penelitian.

Ada pun pembahasan bersifat tepritis dan empirik disertai dengan

⁴ Handayani Isyati Rodiyah, *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Pada Peserta Didik Kelas IV Di Minu Curungrejo Kepanjen*, Skripsi, Malang, 2013. Hal : 28

⁵ Azizah Nur.2012. *Media Monopoly Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik SDN Sidoarjo*. Jurnal Nasional Vol.2 No.34

⁶ Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

⁷ Zainal Arif In, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), H.140.

memberikan analisa sesuai dengan yang ada. Dengan jumlah sampel kelas IV- B 29 peserta didik dan pelaksanaan penelitian ini di MI Islamiyah Banjarmlati Kabupaten Kediri.

Temuan dan Pembahasan

Temuan Penelitian

1. Penggunaan Media Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas IV - B MI Islamiyah Banjarmlati

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV-B MI Islamiyah Banjarmalti, Kecamatan Mojoroto, Kabupaten Kediri tahun ajaran 2024/2025 dalam pembelajaran SKI materi tentang isra' miraj. Siswa kelas IV- B berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 perempuan. Implementasi kurikulum merdeka belajar pada pelajaran SKI di MI Islamiyah Banjarmalti terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Berikut penjelasan dari ketiga tahapan tersebut:

2. Perencanaan Penggunaan Media Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran SKI di Kelas IV-B MI Islamiyah Banjarmlati

Sebelum mengetahui perencanaan penggunaan media Board Game Monopoly pada SKI, kita perlu mengetahui terlebih dahulu tentang implementasi media pembelajaran yang digunakan di Mi Islamiyah Banjarmlati salah satunya yaitu media *Board Game Monopoly*.

Langkah pertama media *Board Game Monopoly* adalah melakukan penyusunan operasionalnya. Yang dilakukan oleh guru kelas dan mata pelajaran SKI MI Islamiyah Banjarmlati harus disesuaikan dengan kurikulum merdeka Adapun rencana pembelajaran di setiap mata pelajaran harus memuat tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan penilaian (evaluasi). Selain itu, rencana pembelajaran harus bersifat reflektif. Beberapa langkah yang dapat diambil dalam perencanaan penilaian, Menyusun Kriteria Penilaian, Rubrik Penilaian, Penilaian Individual dan Kelompok, Uji Pengetahuan, Refleksi Siswa, Umpan Balik Pembelajaran.

| Aspek yang dinilai | Sangat kurang | Kurang | Cukup | Baik | Sangat baik |
|--------------------------|---------------|--------|-------|-------|-------------|
| | <20 | 21-40 | 41-60 | 61-80 | ≥80 |
| Keaktifan Peserta Didik | | | | | |
| Kemampuan Kerja Sama | | | | | |
| Daya Ingat Peserta Didik | | | | | |

Tabel 4. 1 Dokumentasi Rubik Penilaian⁸

Berikut media *Board Game Monopoly* :



Gambar 4. 1 Papan Monopoly.⁹

Papan permainan *Monopoly* adalah papan yang terdiri dari kotak-kotak yang berisi properti-properti gambar, kotak pertanyaan dan tempat-tempat lain yang dimiliki oleh pemain dalam permainan. Papan tersebut biasanya berbentuk persegi panjang dan terbagi menjadi serangkaian persegi

⁸ Dokumentasi Rubik Penilaian

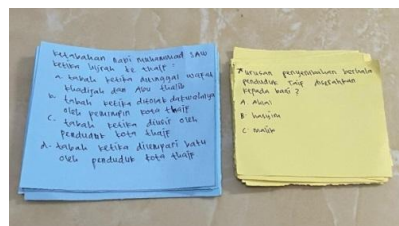
⁹ Dokumentasi Papan Board Game Monopoly

kecil yang mewakili lokasi berbeda di dalam permainan. Setiap lokasi memiliki nama dan warna tertentu. Papan *Monopoly* sering kali memiliki desain yang khas dan tema yang sesuai dengan edisi tertentu dari permainan tersebut, yang dapat mencakup kota-kota terkenal, negara tertentu. Papan *Board Game Monopoly* berisi berbagai macam bangunan yang berkaitan dengan materi SKI yaitu Isro' Miraj.

Gambar 4. 2 Pion dan Dadu.¹⁰



Pion *Monopoly* adalah tokoh permainan yang digunakan untuk mewakili pemain saat bergerak di papan permainan *Monopoly*. Biasanya terbuat dari plastik atau logam dengan berbagai warna dan bentuk yang berbeda, pion *Monopoly* sering kali merupakan elemen khas dari edisi tertentu dari permainan tersebut. Setiap pemain biasanya memilih satu pion sebagai perwakilan mereka di papan permainan, dan pion tersebut kemudian digunakan untuk menggerakkan pemain di sekitar papan, membeli properti, membayar sewa, dan melakukan transaksi lainnya.



Gambar 4. 3 Kartu Pertanyaan.¹¹

Kartu pertanyaan ini berisi pertanyaan yang berbeda-beda. Terdapat 20 pertanyaan mengenai Isro' Miraj. Kartu pertanyaan ini untuk menilai pemahaman dan keaktifan siswa yang paling banyak menjawab dan yang tidak aktif.



Gambar 4. 4 Uang Board Game Monopoly.¹²

Uang *Monopoly* adalah komponen penting dari permainan *Monopoly* yang digunakan untuk membeli properti, membayar sewa, dan melakukan transaksi lainnya di dalam permainan. Biasanya terdiri dari kertas berwarna-warni dengan denominasi yang berbeda, yang mencerminkan nilai properti dan biaya lainnya dalam permainan. Uang *Monopoly* memiliki desain yang khas, seringkali mencakup gambar tokoh-tokoh dari edisi tertentu atau motif yang berkaitan dengan tema permainan. Meskipun hanya memiliki nilai dalam konteks permainan, uang *Monopoly*

¹⁰ Dokumentasi Bidak Dan Dadu *Board Game Monopoly*

¹¹ Dokumentasi Kartu Pertanyaan *Board Game Monopoly*

¹² Dokumentasi Uang *Board Game Monopoly*

menjadi ikonik dan seringkali dianggap sebagai simbol dari permainan *Monopoly* itu sendiri

3. Pelaksanaan Penggunaan Media *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas IV - B Mi Islamiyah Banjarmlati.

Anak yang gemar bermain, memiliki rasa keingintahuan yang tinggi dan ingin meningkatkan hubungan sosialnya juga menjadi target dari perancangan ini. *Board Game* adalah tipe permainan yang dapat mengasah keterampilan dan logika berpikir merupakan tipe permainan yang baik untuk anak. Penggunaan media *Board Game Monopoly* dilaksanakan di jam pelajaran regular dengan komposisi 20-30% dari alokasi waktu selama pelajaran.

Pembelajaran dilakukan seperti biasa di terangkang terlebih dahulu pada persta didik menggunakan modul SKI. Melakukan tanya jawab setelah itu memberi hiburan peserta didik dengan penggunaan media *Board Game Monopoly* SKI. Media pembelajaran tidak mengganggu dalam penyampaian materi. Menurut Mohammad Baasith Aziz Bisri, pelaksanaan penggunaan media board game membutuhkan strategi.

Peneliti melakukan observasi yang berkaitan dengan sebelum kegiatan penggunaan media *Board Game Monopoly* di MI Banjarmlati berlangsung Peserta didik terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media *Board Game Monopoly* ini.

Mudah mengkoordinasikan peserta didik disaat mereka excited bersemangat.

4. Penilaian Penggunaan Media *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas IV - B Mi Islamiyah Banjarmlati. Tahapan terakhir yakni evaluasi atau tindak lanjut. Tahapan ini yakni menanggapi proses dengan penguatan dari guru dan berbagai praktik yang dilakukan peserta didik. Penilaian penggunaan media pembelajaran melibatkan evaluasi efektivitas media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ini meliputi penilaian terhadap kecocokan media dengan materi pembelajaran, keterlibatan siswa, tingkat pemahaman yang dicapai, dan seberapa baik media tersebut memfasilitasi pembelajaran aktif.

Evaluasi yang cermat dapat membantu mendapatkan wawasan tentang bagaimana media pembelajaran dapat dioptimalkan untuk meningkatkan daya ingat siswa. Penggunaan media *Board Game Monopoly* mapel SKI dilaksanakan setiap pergantian bab. Mohammad Baasith Aziz Bisri menyatakan bahwa rapor SKI semester satu dan dua dijadikan satu pada penilaian akhir semester.

Gambar 4. 5 Dokumentasi Penilaian Penggunaan Media *Board Game Monopoly*.¹³

¹³ Dokumentasi Penilaian Penggunaan *Media Board Game Monopoly*
134

Peneliti melakukan observasi kelas terhadap nilai siswa yang diperoleh dari permainan board game monopoly. Penilaian penggunaan *Media Board Game Monopoly* diambil dari hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Pengukuran nilai keaktifan peserta didik dilihat dari siswa yang banyak menjawab pertanyaan di setiap kelompok.¹⁴ Nilai tersebut digunakan sebagai nilai tambahan UTS dan UAS ganti dari ulangan harian.

Pembahasan

1. Perencanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV-B.

Perencanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* memiliki fungsi yaitu kegiatan untuk *menetap* kan tujuan yang ingin dicapai dengan cara yang sesuai dengan mengembangkan permainan edukatif. Konsentrasi merupakan unsur yang penting juga dalam proses pembelajaran. Tidak heran kalau para pengajar selalu membangkitkan konsentrasi belajar para peserta didik dengan harapan mereka mampu menguasai materi yang disampaikan. Dalam membangkitkan konsentrasi belajar ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara, seperti dengan memberi contoh yang bermakna, mengajukan pertanyaan, diskusi, menggunakan berbagai media.¹⁵

Diperlukan suatu konsep yang baik sesuai dengan umur anak dengan gambar yang menarik dan peraturan yang jelas. Anak-anak sudah dapat mengetahui permainan board game dan sebelumnya pernah bermain Monopoly, ular tangga serta ludo.¹⁶

Perencanaan materi media *Board Game Monopoly* ini membahas tentang pembelajaran materi isra' miraj SKI yang dikemas dengan tema jual beli. Permainan *Board Monopoly* ini berupa papan permainan. Selama dalam perjalanan, pemain akan menemui beberapa rintangan yang berisikan materi-materi. Pembahasan yang digunakan yaitu tentang pembelajaran isra' miraj. Dalam pembelajaran tersebut bertujuan membuat target audience mengerti pesan yang akan disampaikan oleh perancang. Materi SKI dikemas secara menarik dengan permainan *Board Game* sehingga para target audience mudah memahami pesan yang disampaikan dan materi yang dibawakan. Perencanaan adalah suatu proses untuk menentukan tindakan. Perencanaan adalah tahap awal dalam kegiatan suatu organisasi terkait dengan pencapaian tujuan organisasi tersebut. George Steiner mengatakan perencanaan adalah tahap awal kegiatan suatu organisasi terkait

¹⁴ Observasi Penilaian Penggunaan Media *Board Game Monopoly*

¹⁵Marita Lailia Rahman, "Konsep Belajar el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 6, Nomor 2, September 2024

Menurut Islam," T.T.

¹⁶ Darmadi, H. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia

dengan pencapaian tujuan organisasi tersebut.¹⁷

Perencanaan penilaian penggunaan media pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam harus sesuai dengan kebutuhan siswa dengan begitu tujuan pembelajaran bisa dicapai. Menurut Mulyadi Implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan.¹⁸

2. Pelaksanaan Media Pembelajaran Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV - B

Penggunaan media *Board Game Monopoly* di kelas 4 bersamaan dengan pergantiannya kurikulum merdeka sampai sekarang. Awal mulanya guru menyesuaikan penyampaian materi dengan menggunakan kurikulum merdeka. Media *board game* menjadi salah satu media yang praktis dan mudah didapatkan. Untuk mencapai tujuan kurikulum merdeka. MI Islamiyah menggunakan media pembelajaran *Board Game Monopoly* digunakan untuk mencapai tujuan dengan harapan adanya kemajuan lebih baik. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk jangka panjang peserta didik di generasi selanjutnya.¹⁹

Pelaksanaan materi permainan ini, setiap pemain dihadapkan dengan soal-

soal tentang pengetahuan dan pertanyaan isra' miraj. Permainan board game ini dimainkan secara individu dan berkelompok. Permainan secara individu bertujuan melatih pemain untuk mandiri dalam mengambil keputusan serta melatih keberanian. Permainan secara berkelompok bertujuan melatih kerjasama dan kekompakan serta meningkatkan rasa sosial terhadap antar pemain. Pada saat anak meletakkan objek dalam situasi representasional dan bermakna, maka saat itu anak-anak akan menyediakan pondasi yang vital untuk ingatan.²⁰

Pelaksanaan penilaian yang harus dilakukan pertama Menyusun Kriteria Penilaian, Tentukan kriteria penilaian yang jelas dan terukur berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian pada permainan *Board Game Monopoly* dengan cara menjawab kartu pertanyaan dengan benar sebanyak mungkin ditukar dengan uang untuk membeli bangunan dengan harga yang paling mahal. Pelaksanaan penilaian media pembelajaran merupakan proses penting untuk mengevaluasi efektivitas dan kualitas media yang digunakan dalam pembelajaran. Ini melibatkan beberapa langkah, seperti menentukan kriteria penilaian yang relevan, mengumpulkan data tentang penggunaan dan respons siswa terhadap media tersebut, dan menganalisis hasilnya untuk membuat

¹⁷ George A. Steiner DKK, *Kebijakan Dan Strategi Manajemen*, Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama, 1997, Hal.18

¹⁸ Mulyadi, 2015, *Akuntansi Biaya Edisi Ke 5*, Yogyakarta : Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN, Hal.20

136

¹⁹ Mulyadi, 2015, *Akuntansi Biaya Edisi Ke 5*, Yogyakarta : Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN, Hal. 27

²⁰ Stanley Tirtouotomo, "Perancangan Media Board Game Untuk Remaja Tentang Perilaku Baik Dan Buruk," T.T.

perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan.²¹

3. Penilaian Media Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV – B

Keberhasilan suatu kegiatan dapat dilihat dari hasil akhir yang telah dicapai. Penilaian bertujuan untuk memperoleh data dapat digunakan untuk perbaikan. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian ini. Menurut Wijono evaluasi adalah prosedur secara menyeluruh yang dilakukan dengan menilai masukan, proses dan indikator keluaran untuk menentukan keberhasilan dari suatu kegiatan.²²

Penilaian materi memiliki kriteria yang berbeda beda, menyesuaikan kegiatan yang sedang dilakukan. Penilaian *Board Game Monopoly* pada materi SKI membahas materi tentang SKI yang terdiri dari pengetahuan sejarah kebudayaan islam. Tingkat kesulitan dari permainan ini disesuaikan dengan materi tingkatan kelas sekolah dasar. Sertakan pertanyaan atau tugas yang menguji pengetahuan faktual siswa tentang sejarah kebudayaan Islam. Penilaian materi pembelajaran meliputi berbagai aspek yang dapat mempengaruhi efektivitas dan relevansinya dalam konteks pembelajaran. Beberapa dari aspek-aspek tersebut meliputi, Kese-

suaian dengan Tujuan Pembelajaran, Keterpaduan dan Keterkaitan, Kejelasan dan Kekonsistenan, materi yang Relevan dan Aktual, Kreativitas dan Inovasi, Kesesuaian dengan Kebutuhan Siswa.²³

Penilaian *Board Game Monopoly* Dilakukan saat permainan pembelajaran berlangsung. Terlihat anak-anak sangat antusias ketika guru mengajak belajar menggunakan media *Board Game Monopoly*. Memudahkan guru mengatur kondisi kelas saat pembelajaran karena peserta didik fokus terhadap permainan. Nilai permainan *Board Game Monopoly* tersebut digunakan menjadi nilai tambahan untuk nilai UTS dan UAS. Hasil persentase yang di peroleh peserta didik kelas IV – B nilai keaktifan 35%, nilai kerja sama 30%, daya ingat peserta didik 35% . Dari sana guru dapat melihat nilai keahaman siswa dalam penggunaan media pembelajaran *Board Game Monopoly*. Proses penilaian pembelajaran otomatis mempunyai tahapan yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing peserta didik baik dari sisi usia atau jenjang pendidikannya. Langkah pembelajaran secara umum biasanya guru melaksanakan berbagai kegiatan mulai dari merencanakan pembelajaran, mengorganisasi pembelajaran, mengarahkan dan mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan.²⁴

²¹ Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.

²² Wijono, 2004, Isolasi Dan Identifikasi Asam Fenolat Pada Daun Katuk (*Sauropus Androgyus* L.Merr). *Makara Kesehatan*, Hal. 32-36.
el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education
Volume 6, Nomor 2, September 2024

²³ Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 17, 315-330.

²⁴ Kistoro, "Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah Dasar."

Kesimpulan

Perencanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoli* merupakan manajemen paling penting yang meliputi tujuan organisasi, strategi, serta mengembangkan rencana kerja. Tujuan perencanaan adalah membuat peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan melalui penggunaan media *Board Game Monopoly*. Langkah awal yaitu melakukan penyusunan operasional yang merencanakan materi yang digunakan yaitu materi isra' miroj harus di sesuaikan dengan kurikulum. Metode penyampaian juga penting semakin guru kreatif dalam mengajar membuat peserta didik lebih semangat.

Pelaksanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* merupakan usaha yang dilakukan setelah mempersiapkan alat-alat, pelaksana, tempat, dan alokasi waktu. Pelaksanaan media *Board Game Monopoly* dilakukan dalam bentuk kelompok bertujuan melatih kerja sama dan kekompakan serta meningkatkan rasa sosial. Sebelum dimulai guru harus memastikan peserta didik faham dengan permainan jika belum terpenuhi dapat membuat permainan berantakan.

Keberhasilan dari pelaksanaan suatu program dalam mencapai tujuan diperoleh melalui penilaian. Aspek yang di nilai dalam penggunaan Media *Board Game Monopoly* yaitu keaktifan, kerja sama, dan daya ingat peserta didik. Nilai yang diperoleh siswa digunakan sebagai nilai tambahan UTS dan UAS ganti dari ulangan harian. Penilaian pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan dari sisi usia atau jenjang pendidikan.

Daftar Pustaka

- Agung, Hartoyo. Rima Melati, dkk. 2023. *Dampak Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Dan Kesiapan Tenaga Pendidik Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Di Sekolah*, Tanjungpura, 10 Januari 2023.
- Amanda Putri, Wawancara tentang penggunaan *Board Game Monopoly* menurut peserta didik, 13 Juni 2024.
- Ainia, D. K. 2020. Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, (2022), vol.3/3: 95–101.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung.
- Azizah, Eka Nur Dwi Fitri Wiyono, Dan Moh Eko Nasrulloh. 2023. "Problematisa Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Vii Di Mts Nu Miftahul Huda Ledug Prigen Pasuruan" 8.
- Bungir Burhan. 2003 *Analisis Data Kualitatif; Pemahaman Filosofis dan Metodologi ke arah penguasaan Model Aplikasi*, Jakarta
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). KBBI Daring. Diakses tanggal 12 Juni 2024 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi>.
- Chusna, P. A. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian*,

- Darise, Gina Nurvina. 2021. "Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks 'Merdeka Belajar'".
- Darmadi, H. 2018. *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia.
- Darmo, Budi Agnes Tashya, Ariani Wardhani. 2022. "Board Game Sebagai Media Edukasi Pembelajaran Mengenai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab untuk Anak", Universitas Tarumanagara, Vol. 18 No. 1
- Dokumentasi bidak dan dadu *board game monopoly*
- Dokumentasi papan board game monopoly
- Dokumentasi pelaksanaan *Board Game Monopoly* di kelas
- Dokumentasi Pelaksanaan Media *Board Game Monopoly* dikelas
- Dokumentasi penilaian penggunaan *Media Board Game Monopoly*
- Dokumentasi Rubrik Penilaian
- Dokumentasi uang *Board Game Monopoly*
- Kistoro, Hanif Cahyo Adi. "Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Dasar" 3 (t.t.).
- Kurniawati, Eny. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoly Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagogi : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (31 Januari 2021): 1–5, <https://doi.org/10.56393/pedagogi.v1i1.74>.
- Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. 2015. Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- Marita Lailia Rahman, "Model Pengembangan Mutu Pendidikan Dalam Perspektif Philip. B. Crosby," *eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 2, no. 1 (31 Maret 2020): 41–56, <https://doi.org/10.33367/jiee.v2i1.1079>.
- Marita Lailia Rahman, "KONSEP BELAJAR MENURUT ISLAM," t.t.
- Made Riskiani. 2022. "*Pengembangan Media Permainan Papan Monopoly Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS.*", 11 Oktober 2022, h. 45.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi. 2015. *Akuntansi Biaya Edisi Ke 5*, Yogyakarta : Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN