

**PENGUNAAN MEDIA *BOARD GAME*  
*MONOPOLY* DALAM KURIKULUM MERDEKA  
PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS IV - B  
MI ISLAMIYAH BANJARMLATI**

**SKRIPSI**

**OLEH :**

**AGNES NOVITA SARI**  
NPM. 20.26.0.1885



**UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENIDIKAN GURU  
MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JUNI 2024**

**PENGUNAAN MEDIA *BOARD GAME MONOPOLY*  
DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA MATA  
PELAJARAN SKI DI KELAS IV - B MI ISLAMIAH  
BANJARMLATI**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada

Universitas Islam Tribakti Lirboyoy (UIT) Kediri

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Dalam Menyelesaikan

Pogram Sarjana Pendidikan Islam.

**OLEH**  
**AGNES NOVITA SARI**  
NPM. 20.26.0.1885

**UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENIDIKAN GURU  
MADRASAH IBTIDAIYAH  
JUNI 2024**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGUNAAN MEDIA *BOARD GAME MONOPOLY* DALAM  
KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN SKI DI  
KELAS IV - B MI ISLAMIAH BANJARMLATI**

**AGNES NOVITA SARI**

NPM. 20.26.0.1885

Skripsi Ini Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk Diuji

Kediri, 30 Mei 2024

Pembimbing

**(Dr. Marita Lailia Rahman, M.Pd. I)**

NIDN/NIK. 2119038902

## **PENGESAHAN SKRIPSI**

### **PENGUNAAN MEDIA *BOARD GAME MONOPOLY* DALAM KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS IV - B MI ISLAMIAH BANJARMLATI**

**AGNES NOVITA SARI**  
(NPM. 20.26.0.1885)

Telah dimunaqsahkan di depan sidang Munaqasah  
Universitas Islam Tribakti (UIT) Kediri  
Pada Tanggal, 11 Juni 2024

Ketua

Sekretaris

**Dr. Marita Lailia Rahman,**  
**M.Pd.**

**M. Mughni Labib, M.Pd**

Tim Penguji,

1. Penguji I

**M. Arif Khoiruddin, S.Sos.I, M.Pd.I** (.....)

2. Penguji II

**Dr. Marita Lailia Rahman, M.Pd.** (.....)

3. Penguji III

**M. Mughni Labib, M.Pd** (.....)

Kediri, .....2024

Dekan Fakultas Tarbiyah,

**M. Arif Khoiruddin, M.Pd.I**

## **MOTTO**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya”

**(Q.S Al – Baqarah, 2:286)**

“Orang lain tidak akan peduli struggle yang kita alami. Mereka hanya ingin tau bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Karena Rasa manisnya kita sendiri yang akan menikmati.”

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillahirobbil alamin kepada Allah SWT, sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah aku lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa syukur dan bahagia yang kurasakan ini akan aku persembahkan kepada orang-orang yang aku sayangi dan berarti dalam hidupku:

1. Kepada bapak H. Slamet cinta pertama saya. Beliau memang belum sempat berpendidikan sampai kuliah tetapi selalu mengusahakan yang terbaik untuk anaknya sampai dimana saya berada dititik ini. Terimakasih telah merawat dan membesarkan saya, menjadikan saya anak perempuan yang kuat. Semoga selalu diberi kesehatan dan bahagia selalu.
2. Orang tuaku yang tercinta dan tersayang, untuk ibu Endang Lestari terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih. Dan ayah sambung saya yang sudah memberi kasih sayangnnya yang tulus bapak Teguh Waluyo. Semoga ibu dan ayah diberi kesehatan, umur yang panjang dan bahagia selalu.
3. Kepada laki-laki yang sedang bersama saya Prayoga Firmansyah, terimakasih telah menjadi bagian perjalanan hidup saya. Tidak pernah keberatan menemani saya dalam keadaan tersulit sampai skripsi ini selesai. Berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi saya ini baik tenaga, waktu maupun materi kepada saya. Yang selalu mendengarkan keluh kesah saya dan memberi dukungan selama pengerjaan skripsi ini. Semoga yang kamu usahakan segera terwujud, dan dimudahkan segala urusan.

4. Kepada Ibu Dr. Marita Lailia Rahman, M.Pd. I dosen pembimbing saya, saya ucapkan terimakasih sedalam-dalamnya. Yang selalu siap sedia membimbing saya selama ini. mohon maaf jika selama perkuliahan, ada tutur kata atau perbuatan saya yang kurang berkenan. Semoga Allah SWT membalas kebaikan ibu berkali-kali lipat ganda, selalu di limpahkan kesehatan dan selalu dalam lindungannya.
5. Dan yang terakhir kepada Diri sendiri Agnes Novita Sari. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini dan sekuat ini. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun keadaan dalam proses penyusunan skripsi ini, walaupun ada rasa cape, putus asa. Selalu mampu menguatkan dan meyakinkan bahwa semua akan selesai pada waktunya, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan. Berbahagialah dimanapun berada.

## **KATA PENGANTAR**

### **Bismillahirrohmanirrohim**

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan – nya, sehingga makalah ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sedalam – dalamnya kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat:

1. Dr. KH. Reza Ahmad Zahid, Lc, MA Selaku Rektor Universitas Agama Islam Tribakti Kediri
2. M. Arif Khoiruddin, S.Sos.I., M.Pd. Selaku Dekan fakultas tarbiyah uit kediri beserta staf, atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dorongan sehingga penulis selesai studi.
3. Bpk. Ahmad Khoirul Mustamir, M. Pd Selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Ibu Dr. Marita Lailia Rahman, M.Pd. I selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya, yang telah banyak membantu, mengarahkan, membimbing, dan memberi dorongan sampai Skripsi ini terwujud.
5. Bapak Saiful Anam, S.Pd selaku Kepala Sekolah MI Islamiyah Banjarmasin yang telah mengizinkan kegiatan Penelitian Skripsi. Dan membantu mengarahkan, membimbing kami sampai dengan selesainya kegiatan Penelitian Skripsi.

6. Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Penyusun

**AGNES NOVITA SARI**

NPM. 202601885

## DAFTAR ISI

<b>PENGUNAAN MEDIA <i>BOARD GAME MONOPOLY</i> DALAM</b>	
<b>KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS</b>	
<b>IV - B MI ISLAMIAH BANJARMLATI.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>ii</b>
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional .....	8

F. Penelitian Terdahulu.....	13
G. Sistematika penulisan .....	20
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>
A. Media Board Game Monopoly .....	21
B. Langkah Langkah Penggunaan Media <i>Board Game Monopoly</i> .....	23
C. Kurikulum Merdeka .....	30
D. Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) .....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Jenis Dan Pendekatan Kualitatif.....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>45</b>
A. Setting Penelitian.....	45
B. Paparan Data dan Temuan Penelitian Media Pembelajaran <i>Board Game Monopoly</i> dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV-B .....	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian Media Pembelajaran <i>Board Game Monopoly</i> dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV-B.....	61
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>70</b>
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>79</b>
1. Surat Permohonan Bimbingan.....	79

2.	Kartu Bimbingan Skripsi .....	80
3.	Surat Permohonan Penelitian .....	81
4.	Surat Balasan Penelitian .....	82
5.	Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	84
6.	Pernyataan Keaslian Tulisan .....	85
7.	Pertanyaan Wawancara .....	86
8.	Nilai Peserta Didik .....	87
9.	Dokumentasi.....	88

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Pedoman transliterasi.....	xvii
Tabel 4. 1 Dokumentasi Rubik Penilaian .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Observasi Perencanaan Media Board Game Monopoly .....	52
Gambar 4. 2 Papan Monopoly.....	53
Gambar 4. 3 Pion dan Dadu. ....	54
Gambar 4. 4 Kartu Pertanyaan. ....	54
Gambar 4. 5 Uang Board Game Monopoly.....	55
Gambar 4. 6 Observasi Pelaksanaan Media Board Game Monopoly di Kelas. .....	57
Gambar 4. 7 Pelaksanaan Media Board Game Monopoly di Kelas. ....	58
Gambar 4. 8 Dokumentasi Penilaian Penggunaan Media Board Game Monopoly. .....	60

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Gambar 1 Surat Permohonan Bimbingan.....	79
Gambar 2 Kartu Bimbingan Skripsi .....	80
Gambar 3 Surat Permohonan Penelitian.....	81
Gambar 4 Surat Balasan Peneitian .....	82
Gambar 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	84
Gambar 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	85
Gambar 7 PertanyaanWawancara.....	86
Gambar 8 Nilai Peserta Didik .....	87
Gambar 9 Dokumentasi .....	88

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi Arab-Indonesia Universitas Islam Tribakti (UIT) Kediri

adalah sebagai berikut:\*

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
ا	,	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	,
ث	Th	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dh	م	M
ر	R	ن	N

ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sh	ء	,
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

.Tabel 1. Pedoman transliterasi

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (*madd*), maka caranya dengan menuliskan coretan horizontal (*macron*) di atas huruf, seperti *ā*, *ī*, dan *ū* (ا, ي, dan و). Bunyi hidup dobel (*diphthong*) Arab ditransliterasikan dengan menggabung dua huruf “ay dan aw”, seperti *layyinah*, *lawwāmah*. Kata yang berakhiran *tā’ marbūṭah* dan berfungsi sebagai *ṣifah* (*modifier*) atau *muḍāf ilayh* ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai *muḍāf* ditransliterasikan dengan “at”.

## ABSTRAK

SARI, AGNES NOVITA. 2024 *Penggunaan Media Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI di Kelas IV - B MI Islamiyah Banjarmhati*, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Tarbiyah, UIT Kediri, Dosen Pembimbing Dr. Marita Lailia Rahman, M.Pd. I.

Kata Kunci : Media *Board Game Monopoly*, Kurikulum Merdeka, SKI.

Penggunaan Media pembelajaran peserta didik di MI Islamiyah Banjarmhati 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 Banjarmhati? 2). Bagaimana Pelaksanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoli I* dalam kurikulum merdeka pada mata pelajaran SKI kelas IV- B MI Islamiyah Banjarmhati? 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 Banjarmhati 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.

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.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

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.<sup>1</sup> Guru harus mampu beradaptasi serta harus mampu mengimplementasikan berbagai tuntutan pelaksanaan dan rencana kerja yang tertuang dalam prosedur pelaksana pembelajaran.

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.

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pengetahuan yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Strategi yang perlu disiapkan sekolah dalam perubahan transisi kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar yaitu Guru harus membuat perangkat yaitu berupa atp (alur tujuan

---

<sup>1</sup>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

pembelajaran).<sup>2</sup> 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 mengaitkan materi tersebut dengan media pembelajaran.

Berbagai macam media pembelajaran saat ini, namun penulis hanya fokus pada media pembelajaran Board Game Monopoly. Pemilihan media pembelajaran Board Game Monopoly dalam penelitian ini karena belum banyak yang meneliti media Board Game Monopoly. Diketahui penelitian tentang Media Board Game Monopoly masih sedikit. Media *Board Game Monopoly* merupakan media yang ramah dikantong dan mudah pembuatannya. Cara permainannya hampir sama dengan monopoly umumnya.

Berkaitan dengan ilmu pengetahuan teknologi lembaga pendidikan harus mampu menerapkan media modern yang ada. Guru hanya sering menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar anak hanya sekedar merekam informasi dan memperhatikan mencatat tanpa ada variasi.<sup>3</sup> Media Monopoly biasanya dilengkapi dengan papan permainan yang berisi sejarah, pertanyaan, atau tokoh yang harus dijalani oleh pemain selama permainan.

Media Monopoly sering kali dirancang dengan tujuan pendidikan, seperti mengajarkan nilai-nilai moral, sejarah, atau budaya Indonesia kepada pemain. Tujuan penggunaan media Monopoly adalah untuk menggabungkan

---

<sup>2</sup> Rahmadhani Putri, Dina Widya, *Dampak Transisi Kurikulum 2013 Ke Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*, Solok, 2022.

<sup>3</sup> 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

hiburan dengan pendidikan, sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Diketahui sebagian peserta didik sering merasa bosan yang akhirnya membuat mereka bermain dan mengobrol dengan teman yang lainnya. Membuat pembelajaran tidak kondusif dan menurunkan pemahaman peserta didik terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media ini dapat digunakan dalam pengajaran sejarah, budaya, bahasa Indonesia, atau mata pelajaran terkait lainnya untuk menghidupkan kisah-kisah tradisional dan memahaminya dengan lebih mendalam cocok dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).<sup>4</sup>

Penggunaan media Board Game Monopoly dalam evaluasi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil evaluasi. Pemanfaatan penggunaan media Board Game Monopoly ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar rentan terjadi kecurangan, dimana beberapa kasus ditemukan kasus pekerjaan anak dikerjakan oleh orang tua. Baik itu orang tua yang mengoperasikan perangkat ponsel pintar untuk mengisikan sebagian jawaban, atau bahkan orang tua layaknya joki yang mengerjakan seluruh tugas peserta didik tanpa melibatkan anak sama sekali.

Evaluasi dilakukan dengan penugasan ulangan harian disekolah dengan begitu kemungkinan kecil peserta didik menyontek lebih sedikit. Fenomena ini membutuhkan kesadaran bersama bahwa pembelajaran bukan hanya

---

<sup>4</sup> Yulianti, D., & Minsih, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(3), 5086–5096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>

sekedar mengejar target skor melalui evaluasi pembelajaran, melainkan lebih pada memberikan pengalaman belajar yang belum tentu didapatkan peserta didik.<sup>5</sup>

Indonesia dari 2020 sampai 2022 terdapat penelitian yang membahas tentang media pembelajaran board game diantaranya. Dari peneliti sofyan iskandar, membahas tentang penanaman Pendidikan karakter melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau disingkat P5. Yang mana menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Akan tetapi peneliti menggunakan media pembelajaran Board Game Monopoly .

Penelitian kedua oleh nur azizah tentang Media Monopoly Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. Sedangkan peneliti menggunakan media Board Game Monopoly sebagai meningkatkan kefahaman peserta didik. Penelitian ketiga oleh ajeng setya ningrum tentang Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar mempercepat penyelesaian literasi baru menggunakan pendekatan blended learning. Pada penelitian ini sama sama menggunakan kurikulum merdeka.

Sebagaimana diketahui, Guru tidak berpartisipasi dalam pengembangan kurikulum salah satunya karena kurangnya keterampilan dan pengetahuan guru itu sendiri. Masalah biaya untuk pengembangan kurikulum khususnya untuk kegiatan eksperimen. Dalam hal ini kepala sekolah harus memiliki

---

<sup>5</sup> Siti Lathifatus Sun'iyah, "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar," T.T.

pengetahuan yang kuat tentang teori dan praktik kurikulum. Kepala sekolah memegang peranan penting dalam pengembangan kurikulum.<sup>6</sup>

Melihat dari pemaparan kurikulum sebelumnya, kurikulum Merdeka lebih menekankan pada praktik pembelajaran, tentunya tidak mudah melakukan pengajaran yang efektif sehingga sebagian guru masih bingung bagaimana cara mengajar yang baik dan benar. Beberapa guru juga ingin mengajar dengan cara lama, yang mungkin tidak sesuai dengan kurikulum. Namun, untuk mencapai hasil terbaik dalam penerapan kurikulum ini, diperlukan kerjasama untuk meningkatkan minat siswa terhadap perubahan.

Sekolah penggerak bukanlah sekolah besar dengan infrastruktur yang lengkap, namun sekolah penggerak ialah lembaga pendidikan yang dijalankan oleh kepala madrasah yang sudah tamat dari sekolah penggerak dan pastinya kepala madrasah mau memberikan pengaruh dalam dunia pendidikan. Pencapaian tujuan kurikulum merdeka sekolah penggerak membutuhkan semangat yang besar dari semua pihak, termasuk kepala sekolah.

MI Islamiyah Banjarmati tahun pelajaran 2023/2024 telah mengimplementasikan kurikulum Merdeka pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan bergantinya kurikulum guru harus memiliki kesiapan dalam mengimplementasikan media pembelajaran sesuai dengan dengan prinsip kurikulum merdeka. MI Islamiyah Banjarmati menggunakan media Board Game Monopoly pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas 4 B.

---

<sup>6</sup> Hartoyo Agung, Rima Melati, Dkk, *Dampak Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Dankesiapan Tenaga Pendidik Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Di Sekolah*, Tanjungpura, 2023.

Diketahui peserta didik yang mudah bosan jika hanya dengan menggunakan metode ceramah. Dengan media pembelajaran membuat peserta didik lebih semangat dan aktif. Belajar rasa bermain yang membuat pembelajaran menyenangkan. Hasil belajar peserta didik meningkat karena pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran SKI. Dengan begitu tujuan kurikulum merdeka bisa dicapai.

Dilihat dari konteks penelitian diatas bahwa penelitian ini penting untuk diteliti lebih lanjut. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dan kefahaman peserta didik. Guru juga sangat terbantu ketika sedang menyampaikan materi kepada peserta didik.

## **B. Fokus Penelitian**

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

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mendeskripsikan Perencanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B.

2. Untuk Memaparkan Pelaksanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV-B.
3. Untuk Menjelaskan Penilaian Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B.

#### **D. Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Menurut para ahli manfaat teoritis adalah Teori membantu kita memahami hubungan antara konsep dan fenomena dalam berbagai bidang pengetahuan. Ini membantu kita mengorganisir informasi dan melihat pola yang mendasari. Sebagai suatu karya ilmiah, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan implementasi kurikulum merdeka khususnya dalam pembelajaran Mata Pelajaran SKI. Menggunakan media pembelajaran *Board Game Monopoly*.

2. Manfaat Praktis

- a. Lembaga Pendidikan

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gambaran baru pada lembaga pendidikan terkait penggunaan media pembelajaran dalam kurikulum merdeka.

- b. Bagi Guru

Diharapkan adanya hasil penelitian bisa menjadi masukan yang berharga bagi guru dan upaya sosialisasi perlunya membentuk

motivasi. Dengan tingkat pemahaman dan memberi kebebasan guru merancang dan menyesuaikan materi pembelajaran.

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai pedoman untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemanfaatan sumber belajar secara maksimal sehingga mampu mendapatkan hasil belajar yang lebih tinggi.

d. Bagi Peneliti

Dalam penulisan penelitian ini, Membantu peneliti memahami bidang tersebut, meningkatkan kemampuan analisis peneliti juga mendapatkan kesempatan mendalami bidang yang saya minati.

e. Bagi Penelitian lain

Karya ini dapat digunakan menjadi referensi Penelitian selanjutnya terkait implementasi kurikulum merdeka menggunakan media pembelajaran Board Game Monopoly.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Media *Board Game Monopoly***

Permainan merupakan sebuah permainan yang memberikan kegiatan bersifat rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan dapat mengarahkan mereka bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif. Media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain tentunya dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Permainan dalam sebuah pembelajaran memberikan kesan bahwa belajar itu menyenangkan.

Media *Board Game Monopoly* adalah permainan papan strategi yang melibatkan pembelian, perdagangan, dan pengelolaan properti. Pemain berusaha membangun kekayaan dengan mengumpulkan properti, mengenakan sewa kepada pemain lain, dan berinvestasi.

Media yang disajikan berupa gambar dan pertanyaan yang menghubungkan materi pembelajaran SKI. Peserta didik dibentuk menjadi 5 kelompok setiap kelompok beranggota 6 orang. cara Media permainan papan *Monopoly* juga mampu menjadikan media yang bermanfaat bagi peserta didik kelas 4 B, karena berisi permainan yang seru dan membuat peserta didik tidak cepat bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan harapan peserta didik lebih memfokuskan ketertarikan pada gambar, gambar yang ditempel di papan permainan *Monopoly* merupakan sesuatu yang menarik perhatian peserta didik. Sehingga melalui media permainan papan *Monopoly* bisa berpikir secara konkret, diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta menanamkan sikap peduli sosial yang sudah mulai memudar.

## 2. Kurikulum Merdeka

Kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Di mana kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat

alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif.

Menurut Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, kurikulum merdeka hadir sebagai inovasi dalam menciptakan suasana belajar dan Bahagia. Nadiem mengharapkan adanya pembelajaran yang tidak menyusahkan guru atau peserta didik. Konteks kurikulum merdeka, mulai dari konsep, elemen, struktur, bahan kajian dan lainnya.

Kurikulum merdeka, yang memuat konsep belajar merdeka di kelas dasar, menawarkan kepada penyelenggara pendidikan, khususnya guru dan pimpinan sekolah, “kebebasan” untuk merangkai, mengembangkan, serta mengimplementasikan kurikulum berlandaskan kesanggupan serta keperluan peserta didik dan sekolah. Pembelajaran mandiri memberikan kebebasan kepada guru untuk mengatur pengajaran yang memfokuskan pada pelajaran yang penting, dengan memperhatikan karakteristiknya, sehingga hasil belajar yang dicapai lebih signifikan, memuaskan dan lebih dalam. Kegiatan proyek yang dirangkai secara bertahap dan sesuai dengan kondisi lingkungan membantu siswa untuk mengembangkan dalam diri mereka

Mengimplementasikan kurikulum merdeka terdapat tahap-tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengevaluasian. Dimana, pada tahap perencanaan sebagai kepala sekolah harus melakukan perencanaan dengan membuat jadwal pembinaan kepada semua guru terkait materi-

materi penting di kurikulum merdeka. Pada tahap pelaksanaan, para guru terpilih membuat suatu rancangan pembelajaran yang akan diberikan pada peserta didiknya yang terdiri dari pembelajaran paradigma baru yang memfokuskan keaktifan pembelajaran peserta didik, pemantapan

Capaian Pembelajaran (CP), dan pemahaman materi pembelajaran melalui modul ajar berdiferensiasi yang sesuai dengan materi pembelajaran peserta didik, serta pemahaman dalam penguatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Tahap evaluasi, guru mampu menyiapkan dan merumuskan pembelajaran yang akan dilaksanakan keesokan harinya pada masing-masing bab pelajaran dalam pemantapan materi pada tiap bab pelajaran Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila masih harus lebih dulu dievaluasi oleh guru guna menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik pada masing-masing peserta didik. Peserta didik juga diberi kebebasan untuk berfikir dan belajar dari sumber mana saja, agar mampu mencari pengetahuan dan memecahkan masalah yang dihadapi secara nyata.

### 3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah menjadi penting, mengingat adanya deislamisasi dalam pendidikan sejarah di Indonesia. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam termasuk dalam rumpun ilmu pengetahuan sosial, memiliki peran penting dalam andil membentuk watak dan kepribadian peserta didik.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah pembelajaran yang berisi sejarah tentang masa munculnya Islam dan perkembangannya dapat menjadi panduan masa depan. Terlepas dari itu semua tentu sejarah kebudayaan Islam juga akan berbicara tentang Alquran sebagai sumber panduan umat Islam.

Pendidikan sejarah juga mengarahkan peserta didik kepada pengenalan nilai-nilai luhur bangsa dan ajaran agama yang perlu dipertahankan dan di pergunakan sebagai bekal kehidupan masa depan. Diperlukan kemampuan seorang pendidik dalam merencanakan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi materi SKI. Sehingga peserta didik tertarik dan mau terus belajar, serta tidak merasa bosan dan terus antusias mengikuti proses pembelajaran SKI.

Sebagaimana realita yang ada, masih banyak ditemukan kurikulum yang tertuang di berbagai dokumen kebijakan ternyata masih sulit dipahami oleh para guru. Terdapat empat poin penting yang menjadi fokus dalam pembahasan ini, yakni kesiapan guru SKI dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, Dukungan sekolah dalam implementasi Kurikulum Merdeka, Faktor pendukung dan penghambat implementasi Kurikulum Merdeka, dan langkah langkah yang harus ditempuh untuk mengatasi kendala yang dihadapi sekolah.

Materi SKI yang digunakan pada media pembelajaran *Board Game Monopoly* yaitu isra' miraj. Peristiwa Isra Mikraj dilatar belakanginya oleh semakin meningkatnya hambatan dan gangguan yang dialami Nabi

Muhammad SAW dalam mendakwahkan agama Islam di kota Makkah. Kaum kafir Quraisy bertambah ancamannya kepada Rasulullah SAW ketika istri dan paman beliau, Khadijah dan Abu Thalib meninggal dunia. Isra Mikraj adalah perjalanan Nabi Muhammad Saw di malam hari dari Masjidil Haram ke Masjidil Aqsa lalu naik ke langit sampai Sidratul Muntaha. Dalam peristiwa Isra Mikraj, umat Islam mendapat perintah sholat fardu lima kali sehari semalam. Peserta lebih mudah memahami dan menghafal peristiwa sejarah isra' miraj dengan penggunaan media permainan yang membuat pembelajaran tidak membosankan.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Peneliti telah menganalisis penelitian terdahulu dari sumber *e-jurnal* skripsi yang berkaitan dengan bahasan di dalam penelitian ini, mencakup tentang Penggunaan Media *Board Game Monopoly* Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran SKI. Berikut ini tabel perbedaan mengenai tinjauan terdahulu beserta kontribusi bagi penelitian ini:

1. Penelitian pertama tentang Pengembangan Media *Board Game* Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Oleh Wahyu Candra Dwi Safitri.

Keberhasilan media board game untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah juga dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentunya menjadi modal untuk memecahkan berbagai masalah yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan adanya permasalahan-

permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, maka siswa secara tidak langsung akan menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah.

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan produk yang berharga dalam lingkungan budaya dan masyarakat. Lebih lanjut, Gardner mengidentifikasi ada delapan kecerdasan meliputi 1) kecerdasan verbal-linguistik, 2) kecerdasan logis-matematis, 3) kecerdasan visual-spasial, 4) kecerdasan kinestetik, 5) kecerdasan musikal, 6) kecerdasan intrapersonal, 7) kecerdasan interpersonal, dan 8) kecerdasan naturalis.

Semua kecerdasan yang dimiliki oleh individu akan bekerjasama menjadi kesatuan yang utuh, meskipun setiap individu memiliki komposisi masing-masing yang berbeda. Kecerdasan yang paling menonjol akan mengontrol kecerdasan lainnya dalam memecahkan masalah, sehingga setiap individu memiliki pemecahan masalah yang berbeda.<sup>7</sup>

Adapun persamaan penelitian Wahyu Candra Dwi Safitri dengan penelitian ini yaitu media *Board Game* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan perbedaannya, penelitian Wahyu Candra Dwi Safitri untuk pemecahan di kehidupan sehari-hari, pelajaran, dan waktu lokasi penelitian. Sedangkan penelitian penelitian ini fokus terhadap pemahaman keterkaitan siswa terhadap sejarah di kehidupan nyata.

---

<sup>7</sup> Wahyu Candra Dwi Safitri, "Pengembangan Media Board Game Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, No. 2 (20 November 2020), <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>.

2. Penelitian kedua tentang Perancangan *Board Game* Sebagai Media Penunjang Untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar Oleh Rahmat Kurniawan, Abdu Ghafar Razaq , Evy Poerbaningtyas.

Perancangan *Board Game* pramuka ini membahas tentang pembelajaran materi kepramukaan yang dikemas dengan tema petualangan. Permainan *Board Game* pramuka ini menceritakan pemain yang sedang berada di hutan menuju tempat tujuan. Selama dalam perjalanan, pemain akan menemui beberapa rintangan yang berisikan materi-materi pramuka.

Kedua artikel tersebut memiliki pembahasan yang sama yaitu tentang pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut bertujuan membuat target audience mengerti pesan yang akan disampaikan oleh perancang. Pesan tersebut dikemas secara menarik dengan permainan *Board Game* sehingga para target audience mudah memahami pesan yang disampaikan dan materi yang dibawa. Siswa tersebut merupakan siswa pramuka dengan tingkatan Penggalang.

Kurang minatnya siswa dalam mengikuti kegiatan wajib pramuka adalah jenuh karena dalam sehari sudah mengikuti mata pelajaran. Oleh karena itu, maka diperlukan adanya pembelajaran yang menarik pada kegiatan wajib pramuka. Sehingga siswa tidak jenuh dan minat siswa terhadap kegiatan wajib pramuka bisa kembali. Kegiatan wajib pramuka ini perlu suatu media penunjang di mana media tersebut dapat membuat

siswa tidak jenuh dan mengembalikan minat terhadap kegiatan pramuka yaitu berupa board game.

*Board Game* dipilih karena dapat menghilangkan rasa jenuh dan dapat meningkatkan minat belajar. *Board Game* memiliki komponen seperti bidak yang dapat disentuh yang dapat memberi sensasi yang berbeda dengan dipertemukan dengan pemain lainnya yang diharapkan bisa berinteraksi, bekerja sama dan melatih kekompakan dalam menyelesaikan suatu masalah.<sup>8</sup>

Adapun persamaan penelitian Rahmat Kurniawan dkk dengan penelitian ini yaitu penggunaan media board board game untuk melatih kekompakan dalam menyelesaikan suatu masalah dan perbedaan pada penelitian Rahmat Kurniawan dkk adalah pembelajaran materi kepramukaan yang dikemas dengan tema petualangan, dan waktu lokasi penelitian. Sedangkan penelitian ini menggunakan kartu pertanyaan dan kartu materi pembelajaran.

### 3. Penelitian ketiga 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

---

<sup>8</sup> Hadi Gunawan Sakti Dan Baiq Sarlita Kartiani, "Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, No. 1 (10 April 2023): 116, <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>.

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.<sup>9</sup> 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.

4. Penelitian keempat tentang Implementasi *Board Game* Edukatif Pada Anak Usia 7-10 Tahun oleh Prasti Diva Fadhlika.

*Boar game* (papan permainan) adalah jenis permainan di mana alat-alat permainan dipindahkan, ditempatkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai menurut seperangkat peraturan. Dengan menggunakan *Board Game* yang menggabungkan permainan dan belajar, kegiatan belajar akan menjadi lebih menarik.

Metode edukasi yang menarik mampu untuk membuat memudahkan mereka untuk menghafal dan menerima informasi dengan baik. Anak akan lebih mudah mereka mengingat yang begitu banyaknya macam rempah di Indonesia sekaligus untuk melatih otak. Anak apa

---

<sup>9</sup> Azizah Nur.2012. *Media Monopoly Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta Didik SDN Sidoarjo*. Jurnal Nasional Vol.2 No.34

saling berinteraksi antar teman sebaya, serta mengurangi penggunaan gadget.

Melalui perancangan *Board Game* sebagai media pengenalan sejarah candi anak usia 7 sampai 10 tahun diharapkan dapat memberikan pengaruh berupa bertambahnya wawasan pengetahuan serta membantu guru untuk media pembelajaran materi tentang mengenal sejarah candi.<sup>10</sup>

Adapun persamaan penelitian Prasti Diva Fadhlika dengan penelitian ini yaitu untuk memudahkan mereka untuk menghafal dan menerima informasi dengan baik dengan penggunaan media *Board Game* dan perbedaan pada penelitian ini adalah pelajaran, dan waktu lokasi penelitian.

5. Penelitian kelima tentang Penggunaan Media Kokami Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember oleh Yuli Rusiana.

Terdapat permasalahan berupa pembelajaran yang monoton, guru masih menggunakan media cetak seperti buku paket, akibatnya banyak siswa yang kurang memahami materi dalam proses belajar mengajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa *Board Game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, memberikan kesempatan bagi siswa agar lebih aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, guru hanya memberikan bantuan secara berkala untuk merangsang siswa agar mau

---

<sup>10</sup> Prasti Diva Fadhlika, Widyasari,Dkk, *Upaya Pengenalan Rempah- Rempah Indonesia Pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui Board Game Edukatif*,. Vol :4 No : 02 (Desember 2023 ) Surabaya Hlm : 32.

belajar secara mandiri sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar siswa meningkat.<sup>11</sup>

Adapun persamaan penelitian Prasti Diva Fadhlika dengan penelitian ini yaitu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa juga memberikan kesempatan bagi siswa agar lebih aktif dengan penggunaan media board game dan perbedaan pada penelitian ini adalah metode yang digunakan kuantitatif, pelajaran, dan waktu lokasi penelitian.

---

<sup>11</sup> Yuli Rusiana, "Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Va Sdn Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember," T.T.

## **G. Sistematika penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang penulis gunakan dalam skripsi ini sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan, yang membahas tentang : A) konteks penelitian, b)fokus penelitian, c). tujuan penelitian, d). kegunaan penelitian, e). definisi operasional, f). Sistematika Penulisan.

Bab II : Kajian Pustaka, berisi tentang : a).Tinjauan Implementasi Kurikulum Merdeka, b). Tinjauan media board game sutasoma c). Tinjauan Mata Pelajaran SKI kelas 4 B.

Bab III : Metode Penelitian, bab ini terdiri dari : a). Pendekatan dan Jenis penelitian, b). Lokasi Penelitian, c). Kehadiran Peneliti, d). Sumber Data, e). Prosedur Pengumpulan Data, f). Teknik analisis data, g). Pengecekan Keabsahan Temuan dan, h). Tahapan Penelitian.

Bab IV : Paparan Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini akan dipaparkan tentang : a). Setting penelitian, b). Paparan data dan temuan Penelitian, c). Pembahasan.

Bab V : Penutup, bab ini memuat tentang : a). Kesimpulan dan b) Saran-saran. Bagian akhir merupakan data pelengkap dari penelitian ini.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Media Board Game Monopoly

Monopoly adalah permainan papan klasik yang dikembangkan pada awal abad ke-20. Menurut para ahli, Monopoly mengajarkan pemain tentang manajemen keuangan, strategi investasi, dan negosiasi. Ini juga dapat memperkuat keterampilan kalkulasi, perencanaan, dan risiko. Namun, beberapa kritikus menyoroti bahwa Monopoly juga bisa mengajarkan pesan tentang ketidaksetaraan ekonomi dan keberuntungan yang bisa merugikan.<sup>12</sup> Media *Board Game* merupakan bentuk inovasi dari permainan yang sudah ada seperti Monopoly.

Media *Board Game* terdapat misi yang harus diselesaikan oleh siswa secara berkelompok. Siswa harus menjawab soal cerita agar mampu menyelesaikan misinya. Media *Board Game* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Peningkatan hasil belajar siswa melalui tes tulis juga membuktikan bahwa media *Board Game* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.<sup>13</sup> Penyampaian materi lebih menarik dan meningkatkan

---

<sup>12</sup> Permada, T. P. :Wahyudi. (2020). Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. JSD:Jurnal Sekolah Dasar,1 (1), 18–24

<sup>13</sup> Theana Putri Permananda Dan Wahyudi, “Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal*

keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

*Board Game* (papan permainan) adalah jenis permainan di mana alat-alat permainan dipindahkan, ditempatkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai menurut seperangkat peraturan. Dengan menggunakan *Board Game* yang menggabungkan permainan dan belajar, kegiatan belajar akan menjadi lebih menarik. Metode edukasi yang menarik mampu untuk membuat memudahkan mereka untuk menghafal dan menerima informasi dengan baik. Anak akan lebih mudah mereka mengingat yang begitu banyaknya.<sup>14</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang disebut dengan monopoli adalah situasi pengadaan barang dagangannya tertentu (di pasar lokal atau nasional) sekurang-kurangnya sepertiganya dikuasai oleh satu orang atau satu kelompok, sehingga harganya dapat dikendalikan<sup>15</sup>. Melalui permainan ini, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman tentang bagaimana mengelola uang, membuat keputusan investasi, dan melihat dampak dari keputusan finansial jangka panjang. Ini dapat merangsang pemikiran kritis dan keterampilan perencanaan keuangan yang penting untuk kehidupan sehari-hari.

---

*Sekolah Dasar* 1, No. 1 (11 Maret 2020): 18–24, <https://doi.org/10.36805/Jurnalsekolahdasar.V1i1.894>.

<sup>14</sup> Prasti Diva Fadhlika, Widyasari, *Upaya Pengenalan Rempah- Rempah Indonesia Pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui Board Game Edukatif*, Vol:4 No:1 (Desember 2023), Surabaya. 25.

<sup>15</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2019). KBBI Daring. Diakses tanggal 12 Juni 2024 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/aplikasi>

Setiap peserta didik memiliki kemampuan pemahaman yang berbeda – beda. Maka dari itu, Penelitian lebih fokus terhadap pemahaman peserta didik menggunakan media *Board Game Monopoly*. Ide pembuatan *Game Play* diperoleh dari perilaku peserta didik disekolah yang jauh lebih bebas berdeda ketika dirumah. Kondisi tersebut merupakan tantangan seorang guru bagaimana supaya peserta didik tetap kondisional saat pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran membantu guru membuat kondisi peserta didik fokus. Dengan begitu nilai belajar peserta didik akan meningkat dan pembelajaran menjadi efektif jika semua peserta didik paham penggunaan media *Board Game Monopoly*.

#### **B. Langkah Langkah Penggunaan Media *Board Game Monopoly***

Aturan permainan *Board Game Monopoly* yang jelas dan panduan yang mendetail untuk menjelaskan bagaimana permainan dimainkan, termasuk cara bergerak, tujuan, dan tindakan yang dapat diambil oleh pemain. Berikut yang perlu diperhatikan dalam pembuatan Papan *Monopoly* SKI yaitu Pertama Pilih Peta *Monopoly* yang Relevan, Gunakan *Monopoly* edisi atau peta khusus yang mencerminkan sejarah dan kebudayaan Islam. Ini dapat mencakup tempat-tempat bersejarah, pusat perdagangan, atau kekayaan intelektual Islam.

Kedua Perkenalkan Konteks Sejarah, Sebelum memulai permainan, berikan konteks sejarah mengenai masa dan tempat yang mencakup peta *Monopoly*. Diskusikan peristiwa dan tokoh penting

dalam sejarah Islam. Ketiga Kaitkan dengan Kebudayaan Islam, Jelaskan bagaimana elemen-elemen dalam *Monopoly* mencerminkan atau dapat dikaitkan dengan kebudayaan Islam, seperti arsitektur, seni, perdagangan, dan ilmu pengetahuan. Keempat Identifikasi Properti Bersejarah, Gunakan properti dalam permainan *Monopoly* sebagai representasi tempat bersejarah atau tokoh dan beberapa soal yang signifikan dalam sejarah Islam sesuai dengan materi pembelajaran. Terdapat alur yang harus diperhatikan yaitu:

a. Perencanaan

Perencanaan adalah salah satu fungsi dari manajemen yang paling penting dimana di dalamnya terdapat aktivitas mendefinisikan tujuan organisasi, membuat strategi, serta mengembangkan rencana kerja organisasi. Perencanaan adalah tahap awal dalam kegiatan suatu organisasi terkait dengan pencapaian tujuan organisasi tersebut.<sup>16</sup> Perancangan *Board Game Monopoly* ini membahas tentang pembelajaran materi Isra' miraj SKI yang dikemas dengan tema jual beli. Sebelum penggunaan Media *Board Game Monopoly*, pertemuan minggu sebelumnya guru sudah menyampaikan materi Isra' miraj. Dengan begitu peserta didik sudah menguasai materi di minggu selanjutnya dimana penggunaan Media *Board Game Monopoly* dilaksanakan.

---

<sup>16</sup> Citta Nadya Celine Wurara, Alfon Kimbal, Dan Neni Kumayas, "Implementasi Sistem Informasi Pemerintahan Daerah Kota Manado" 2, No. 5 (2020).

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. Pesan tersebut dikemas secara menarik dengan permainan *Board Game* sehingga para target audience mudah memahami pesan yang disampaikan dan materi yang dibawakan.

b. Pelaksanaan

Mernurut westra pelaksanaan adalah sebagai usaha – usaha yang dilakukan untuk melaksanakan semua rencana dan kebijaksanaan yang telah dirumuskan dan ditetapkan dengan melengkapi segala kebutuhan alat – alat yang diperlukan siapa yang akan melaksanakan, dimana tempat pelaksanaannya, dan kapan waktu yang dimulainya.<sup>17</sup> 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

---

<sup>17</sup> Westra,Pariata,Dkk, (2011) *Ensiklopedi Administrasi*, Gunung Agung, Jakarta.Hal.18.

kerjasama dan kekompakan serta meningkatkan rasa sosial terhadap antar pemain. Permainan ini bisa dapat membantu dan memudahkan pembina pramuka dalam pengajaran karena memanfaatkan kerja tim sehingga siswa yang belum menguasai materi dapat memahami materi tersebut. Berikut langkah - langkah Permainan *Monopoly* SKI Sebagai berikut :

- 1) Peserta didik dibagi kelompok
- 2) Anggota kelompok bermain menggunakan bidak – bidak sebagai pemain dan dadu seperti permainan *Monopoly* biasa
- 3) Setiap langkah kelompok tersebut terdapat soal yang berbeda beda. Menjawab soal yang telah tersedia pada kartu sesuai dengan peraturan sebagai berikut :
  - a) Setiap kelompok harus menjawab dengan cara bekerja sama dengan anggotanya
  - b) Setiap kelompok diberikan waktu menjawab soal 2 menit setiap pertanyaan
  - c) dan jika setiap kelompok tidak dapat menjawab soal, maka kelompok tersebut tidak dapat melangkah/maju ke petak selanjutnya.
- 4) Jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab akan mendapatkan denda.

- 5) Setiap jawaban akan mendapatkan uang untuk membeli bangunan sejarah yang mana, paling banyak nominal bangunannya sebagai pemenangnya.

c. Evaluasi

Menurut wijono evaluasi adalah prosedur menyeluruh yang digunakan dengan menilai masukan, proses dan indikator keluaran untuk ,menentukan keberhasilan dari pelaksanaan suatu program dalam mencapai tujuan.<sup>18</sup> Uang yang didapatkan dari hasil menjawab tantangan dapat digunakan untuk memberli Bangunan. Bangunan bisa dihitung bersama sama dengan satu kelompok dan teman lainnya. Apabila ada kelompok lain mempunyai kondisi buruk tidak bisa menjawab pertanyaan, maka pemain dikenakan denda untuk menghilangkan kondisi buruk tersebut. Kelompok yang memiliki bangunan terbanyak itulah pemenangnya.

Pembelajaran yang didesain menggunakan board game mempunyai banyak dampak positif bagi perkembangan kemampuan siswa. Belajar menggunakan media *Board Game* akan membuat suasana belajar yang efektif karena pada permainan terdapat kemampuan untuk menggabungkan kegiatan belajar sambil bermain, belajar sambil berkomunikasi.

Dalam kegiatan pembelajaranpun permainan ini dari sekian banyak jenisnya, sangat jarang sekali guru

---

<sup>18</sup> Wijono, 2004, Isolasi Dan Identifikasi Asam Fenolat Pada Daun Katuk (*Sauropus Androgyus* I.Merr). Makara Kesehatan, Hal. 32-36.

menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran, dengan mengimplementasikan permainan dalam pembelajaran dapat menghasilkan ingatan yang lebih baik bagi anak dari pada sekedar tugas menamai, atau menyentuh objek. Karena pada saat anak meletakkan objek dalam situasi representasional dan bermakna, maka saat itu anak-anak akan menyediakan pondasi yang vital untuk ingatan.<sup>19</sup>

d. Kelebihan Dan Kekurangan Media *Board Game Monopoly*

Suatu permainan papan (board game) dengan pemainnya berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui aturan permainan.<sup>20</sup> Keunggulan Permainan *Monopoly* yaitu memiliki banyak komponen permainan yang dapat digunakan sebagai tempat untuk memasukkan konsep-konsep pengetahuan sejarah kebudayaan islam yang akan dikenalkan kepada peserta didik sehingga dapat dijadikan media permainan yang inovatif, kreatif dan menarik. Dalam dunia pendidikan anak - anak, sudah banyak sekali penggunaan media permainan dalam pembelajaran antara lain *Monopoly* (permainan papan).

*Monopoly* merupakan permainan papan yang menarik dan paling terkenal di dunia karena disukai anak-anak bahkan orang dewasa sehingga sering digunakan sebagai media pembelajaran.

---

<sup>19</sup> Stanley Tirtouotomo, "Perancangan Media Board Game Untuk Remaja Tentang Perilaku Baik Dan Buruk," T.T.

<sup>20</sup> Jawandi A., *Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan "Smart Monopoly" Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Tumenggungan Tahun Pelajaran 2012/2013*, Universitas Sebelas (Maret 2013).

Selain keunggulan, Permainan *Monopoly* memiliki kelemahan tidak ramah lingkungan karena menggunakan kertas dan di dalam penerapan permainan perlu seseorang untuk mengarahkan aturan permainan. Untuk itu setelah bermain bisa disimpan untuk latihan soal saat evaluasi pembelajaran sejarah kebudayaan islam (SKI).<sup>21</sup>

*Kegaduhan* yang menjadi hambatan pada saat pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan media berbasis permainan *Monopoly*, dapat diatasi dengan membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok memiliki media pembelajaran *Monopoly* masing-masing, sehingga siswa lebih berkonsentrasi dan fokus. Hambatan yang lain, yaitu bahan yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan *Monopoly* tidak bertahan lama. Bahan yang digunakan dapat diganti dengan bahan kayu atau dicetak. Keterbatasan guru dalam membuat media pembelajaran juga menjadi hambatan terwujudnya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Masing-masing guru memiliki kesibukan dan keterbatasan sehingga untuk mengatasinya siswa bisa dilibatkan sebagai tugas kelompok untuk membuat media pembelajaran.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup>Bedjo Santoso, M. Choirel Anwar, Dan Muliadi Muliadi, "Monopoly Game As Android-Based Dental Health Education Media," *Journal Of Applied Health Management And Technology* 1, No. 1 (8 Oktober 2019): 7–15, <https://doi.org/10.31983/Jahmt.V1i1.5305>.

<sup>22</sup> Eny Kurniawati, "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>.

### C. Kurikulum Merdeka

Pendidikan yang ada di Indonesia tercantum pada UU No. 20 Tahun 2003. Untuk mencapai tujuan pendidikan, dibutuhkan kurikulum yang mempermudah proses pendidikan. Nadim Makarim merupakan Mendikbud yang mencetuskan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).<sup>23</sup> Konsep merdeka belajar bertujuan untuk memerdekan pendidikan dengan cara bebas berpikir dan bebas berinovasi. Menurut Ainia bahwa konsep merdeka belajar sejalan dengan cita-cita Ki Hajar Dewantara yang berfokus pada kebebasan untuk belajar secara kreatif dan mandiri, sehingga mendorong terciptanya karakter jiwa merdeka. Hal ini dikarenakan peserta didik dan guru dapat mengeksplorasi pengetahuan dari sekitarnya.<sup>24</sup>

Pendapat Sibagariang bahwa konsep merdeka belajar ini diterima mengingat visi misi Pendidikan Indonesia kedepan demi terciptanya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan. Dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan peserta didik dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, kreatif dan progresif. Serta ada nya perubahan kurikulum baru ini diperlukan kerjasama, komitmen

---

<sup>23</sup>Rendika Vhalery, Albertus Maria Setyastanto, Dan Ari Wahyu Leksono, "Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur," *Research And Development Journal Of Education* 8, No. 1 (1 April 2022): 185, <https://doi.org/10.30998/Rdje.V8i1.11718>.

<sup>24</sup> Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.

yang kuat, kesungguhan dan implementasi nyata dari semua pihak, sehingga profil pelajar pancasila dapat tertanam pada peserta didik.<sup>25</sup>

Kebijakan Pemerintah dengan lahirnya Perpres Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dan Permenristekdikti Nomor 44 tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) serta Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Pendidikan Tinggi mengindikasikan bahwa pendidikan tinggi harus mampu melahirkan manusia cakap, berkarakter, dan berdaya saing.

Kurikulum menjadi salah satu komponen yang dapat membawa misi pencapaian harapan (visi) tersebut untuk menghadapi tantangan. Sebagai peta jalan menuju harapan, yakni manusia Indonesia yang hendak kita wujudkan.<sup>26</sup> Kurikulum Merdeka merupakan penataan ulang dalam sistem pendidikan nasional di Indonesia bahwa pernyataan tersebut dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan zaman. Begitu juga apa yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan Nadiem Makarim bahwa “reformasi pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan administrasi approach, melainkan harus melakukan culture transformation”.

---

<sup>25</sup> Ukmadinata, N.S. (2007). Pengembangan Kurikulum; Teori Dan Praktek. Bandung: Remaja Rosdakarya.

<sup>26</sup> “Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar” (Maman Suryaman, T.T.).

Perubahan dan pengembangan kurikulum di Indonesia dengan menerapkan Kurikulum merdeka sebenarnya menuju ke arah yang benar. Karena dalam Kurikulum merdeka yang menjadi perhatian utama adalah siswa dan guru mendapatkan otonomi untuk membuat perencanaan pembelajaran dan melaksanakannya sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Dalam hal ini setidaknya terdapat 3 (tiga) kecenderungan umum dalam pembaruan kurikulum. Pertama, menggabungkan pendekatan top-down dan bottom-up untuk perencanaan kurikulum. Kedua, memposisikan peserta didik sebagai pusat kegiatan Kurikulum Merdeka. Ketiga, memberikan proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan jaman teknologi dan siswa menjadi mandiri belajar sesuai dengan kemampuannya.<sup>27</sup>

Salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud dalam peluncuran merdeka belajar ialah dimulainya program sekolah penggerak. Program sekolah ini dirancang untuk mendukung setiap sekolah dalam menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai peserta didik pelajar Pancasila. Untuk keberhasilan semua itu dibutuhkan peran seorang guru. Di mana sejalan dengan guru sebagai subjek utama yang berperan diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik.

---

<sup>27</sup> Nuril Fathiha Dan Muh Wasith Achadi, "Analisis Kesiapan Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran SKI Di MIN 4 Ponorogo" 3 (2023).

#### **D. Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)**

Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga menjadi salah satu pelajaran penting dan wajib bagi peserta didik. Sejarah tentang masa munculnya Islam dan perkembangannya dapat menjadi panduan masa depan. Terlepas dari itu semua tentu Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) juga akan berbicara tentang Alquran sebagai sumber panduan umat Islam.

Al quran memberikan pengaruh besar dalam kehidupan manusia. Al quran memberikan gambaran dan kisah masa lalu yang sudah pernah terjadi. Ribuan ayat alquran banyak menyampaikan materi tentang sejarah. Dari awal munculnya manusia yaitu nabi Adam sampai kondisi jaman sekarang. Mata pelajaran Sejarah mempunyai peran strategis dalam pembentukan dan pendidikan karakter bangsa yang mempunyai rasa kebanggaan dan cinta tanah air serta menguatkan martabat bangsa.

Pendidikan sejarah mempunyai peran bagi peserta didik untuk mengkaji tentang apa, mengapa, bagaimana dan efek yang timbul dari peristiwa dan kejadian masa lampau. Peristiwa ini akan menjadi acuan dan pedoman dalam menghadapi masa mendatang. Pendidikan sejarah juga mengarahkan peserta didik kepada pengenalan nilai-nilai luhurbangsa dan ajaran agama yang perlu dipertahankan dan dipergunakan sebagai bekal kehidupan masa depan. Materi sejarah memberikan banyak informasi tentang keberhasilan dan kegagalan

masa lalu. Kisah ini juga menjadi pedoman dalam memecahkan persoalan yang dihadapi pada masa ini dan mendatang.

Implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran SKI dengan berkomunikasi dengan siswa, lebih mudah untuk bergerak menuju tujuan pendidikan yang ditetapkan. Guru SKI menyampaikan materi dengan berbagai cara, mulai dari inkuiri, diskusi, dan lainnya. Pada saat menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, guru SKI melakukan yang terbaik, mengajak siswa untuk mendiskusikan masalah dan solusi pemecahannya, kemudian mempresentasikan hasil pembelajaran percakapan siswa. Hal ini dirancang agar siswa tidak hanya memahami pembelajaran SKI, tetapi juga mempraktikkannya dalam aktivitas sehari-hari sesuai dengan kaidah syariah yang dicontohkan Nabi.<sup>28</sup>

Namun demikian pendidikan sejarah masih belum memperoleh ruang yang cukup sebagai salah satu mata pelajaran penting. Hal ini menjadi sebuah tantangan. Diharapkan dengan model pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dan cocok akan dapat memberikan peran penting dalam memahami sejarah. Pengayaan informasi sejarah perlu ditingkatkan dan dikembangkan dengan hasil riset mendalam dan berkualitas supaya sejarah tidak hanya bersifat umum.

Hal ini jelas membuktikan bahwa Al-Qur'an memberikan arti penting dan pengaruh besar dalam seluruh kehidupan manusia. Dalam

---

<sup>28</sup> Eka Nur Azizah, Dwi Fitri Wiyono, Dan Moh Eko Nasrulloh, "Problematisa Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Vii Di Mts Nu Miftahul Huda Ledug Prigen Pasuruan" 8 (2023).

dunia pendidikan, materi sejarah pendidikan tersebut akhirnya harus disampaikan dan diberikan dalam bentuk pembelajaran pendidikan. Pembelajaran sendiri merupakan sebuah bentuk bantuan pemberian ilmu, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sifat dan pembentukan perilaku kepada peserta didik.

Proses pembelajaran otomatis mempunyai tahapan yang disesuaikan dengan kemampuan masing – masing peserta didik baik dari sisi usia atau jenjang pendidikannya. Langkah pembelajaran secara umum biasa nya guru melaksanakan berbagai kegiatan mulai dari merencanakan pembelajaran, mengorganisasi pembelajaran, mengarahkan dan mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Kistoro, “Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah Dasar.”

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Dan Pendekatan Kualitatif**

Jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menuturkan pemecahan masalah yang ada berdasarkan data-data Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif.<sup>30</sup> 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.<sup>31</sup>

Metode penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menggali informasi secara mendalam tentang kefahaman dalam penggunaan media *Board Game Monopoly* di mata pelajaran SKI peserta didik kelas 4 B di MI Islamiyah Banjarmasin. Dengan penelitian kualitatif, peneliti akan mendapatkan informasi sedalam-dalamnya dari responden yang berada di lapangan secara jelas dan valid.

##### **1. Kehadiran Peneliti**

Kehadiran peneliti yaitu sebagai subjek penelitian secara langsung. Hal tersebut yang membuat peneliti tertarik untuk dijadikan penelitian. Guru ski disana memiliki kreatifitas yang

---

<sup>30</sup> Moleong, Lexy J. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosdakarya.

<sup>31</sup> Zainal Arif In, *Penelitian Pendidikan Metode Dan Paradigma Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), H.140.

tinggi diantaranya menggunakan media *Board Game Monopoly* pada mata pelajaran SKI kelas 4 B.

## 2. Lokasi Peneliti

Penelitian ini dilakukan di MI Islamiyah Banjarmlati Mojoroto Kediri. Media pembelajaran disana menggunakan *Media Board Game Monopoly* pada mata pelajaran SKI yang sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. peneliti sudah pernah mengerti dari berbagai situasi dan kondisi yang ada di sekolah tersebut. Dan mengangkat inovasi dan kreatifitas yang dimiliki guru SKI di MI Islamiyah Banjarmlati.

## 3. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data disebut responden yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan peneliti bisa terjun mengamati dan menulis jawaban langsung dari objek peneliti. Ada dua cara yaitu:

- a. Primer, merupakan sumber data dalam pemberian informasi dilakukan secara langsung pada pengumpul penelitian. Data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Biasanya data primer didapat secara langsung dari responden yang akan diteliti.

- b. Sekunder merupakan data tangan ke dua data ini biasanya diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh penelitian dari subjek penelitiannya. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau laporan yang telah tersedia. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.<sup>32</sup>

#### 4. Prosedur Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.<sup>33</sup> Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sementara instrumen penelitian digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data. tinjauan konsultasi dengan ahli, mempelajari dan melakukan pendekatan terhadap kelompok dimana data akan dikumpulkan, uji coba, merumuskan dan menyusun pertanyaan, mencatat dan memberi kode, cross checking, validitas, reliabilitas, pengorganisasian.

Ada 3 Teknik pengumpulan data yaitu interview, observasi, dokumnetasi. Dalam penelitian ini Melakukan wawancara untuk menggali terkait penggunaan media *Board Game Monopoly* kepada guru kelas dan peserta didik dan melakukan pengamatan langsung untuk mencari kevalid an data yang diperoleh dari data yang

---

<sup>32</sup> Moh. Nasir, Metode Penelitian, Ghalia Indonesia: Jakarta, 1988, Hal. 63

<sup>33</sup> Husaini, Usman. Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta, 2009, Hal. 21

didapat. Kemudian mengamati perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian penggunaan media *Board Game Monopoly* oleh peserta didik dan guru saat pembelajaran dikelas. Dokumentasi yang digunakan berupa dokumen dari hasil belajar SKI kelas 4 B.

## 5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisir, menganalisis, dan menginterpretasikan data non-numerik menjadi sebuah informasi atau trend untuk nantinya digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan sebuah produk atau kebutuhan customer. Peneliti menggunakan analisis metode wawancara dan observasi dengan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Menurut John W. Creswell dan J. David Creswell dalam melaksanakan analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan secara induktif yang didapat dari data khusus menjadi umum. Kemudian peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang didapat.<sup>34</sup> Menurut Miles & Huberman analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi. Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:

---

<sup>34</sup> Creswell Dan Creswell, *Research Design*, 63-64.

#### a. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data berlangsung terus-menerus selama proyek yang berorientasi penelitian kualitatif berlangsung.

Antisipasi akan adanya reduksi data sudah tampak waktu penelitiannya memutuskan (sering kali tanpa disadari sepenuhnya) kerangka konseptual wilayah penelitian, permasalahan penelitian, dan pendekatan pengumpulan data mana yang dipilihnya. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadinya tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, membuat memo).

Reduksi data/transformasi ini berlanjut terus sesudah penelian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun. Reduksi data merupakan bagian dari analisis. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi. Dengan reduksi data peneliti tidak perlu mengartikannya sebagai kuantifikasi.

Data kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara, yakni: melalui seleksi yang ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkannya dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya. Kadangkala dapat juga mengubah data ke dalam angka-angka atau peringkat- peringkat, tetapi tindakan ini tidak selalu bijaksana.<sup>35</sup>

#### b. Penyajian Data

Miles & Huberman membatasi suatu penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Mereka meyakini bahwa penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid, yang meliputi: berbagai jenis matrik, grafik, jaringan dan bagan.

Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih. Dengan demikian seorang penganalisis dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan yang benar ataukah terus melangkah melakukan analisis yang menurut saran yang dikisahkan oleh penyajian sebagai sesuatu yang mungkin berguna.

---

<sup>35</sup> Milles Dan Huberman, Analisis Data Kualitatif, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992, Hlm. 15.

### c. Menarik Kesimpulan

Penarikan kesimpulan menurut Miles & Huberman hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis (peneliti) selama ia menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan menghabiskan tenaga dengan peninjauan Kembali serta tukar pikiran di antara teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan intersubjektif atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan Salinan suatu temuan dalam seperangkat data yang lain.<sup>36</sup>

Singkatnya, makna-makna yang muncul dari data yang lain harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya. Kesimpulan akhir tidak hanya terjadi pada waktu proses pengumpulan data saja, akan tetapi perlu diverifikasi agar benar-benar dapat dipertanggung jawabkan.

---

<sup>36</sup> Milles Dan Huberman, Analisis Data Kualitatif, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992, Hlm. 16.

## 6. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan Data yang telah didapat, diperiksa kebenarannya dengan menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi yaitu teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data. Dalam penelitian ini teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Yaitu mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu, dan alat yang berbeda serta membandingkan hasil pengamatan dengan data hasil wawancara. Untuk mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh, dapat dibandingkan hasil wawancara informan satu dengan informan yang lain, dan juga membandingkan apa yang dikatakan secara pribadi kemudiann membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara dengan beberapa infomran penelitian dengan data yang diperoleh melalui observasi.<sup>37</sup>

## 7. Tahap Tahap Peneliti

Tahap penelitian adalah tingkatan bisa disebut juga jenjang dalam sebuah aktivitas penelitian. Dimana tahapan tersebut terdapat memiliki proses yang dilakukan secara terstruktur, runtut, baku, logis, dan sistematis. Diantara tahap tahap penelitian diantaranya Tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian di lapangan sebagai berikut :

---

<sup>37</sup> Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung : Alfabeta, 2005), H.99

a Tahap persiapan meliputi:

- 1) Observasi pendahuluan atau orientasi untuk mendapatkan informasi awal atau gambaran umum penelitian tentang objek
- 2) Mengurus surat izin penelitian dari lembaga sebagai persyaratan penelitian.
- 3) Membuat rancangan penelitian.
- 4) Membuat pertanyaan sebagai pedoman wawancara

b Tahap pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap inti penelitian Sebagai langkah awal peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kondisi sekolah dan kondisi saat pembelajaran berlangsung kemudian melakukan wawancara dengan para informan dan mengumpulkan data-data yang dianggap perlu dalam penelitian.

c Tahap analisis data

Tahap ini Meliputi kegiatan mengolah dan mengoreksi data baik yang diperoleh dari observasi, wawancara maupun dokumentasi dari pihak MI 4 B di MI Islamiyah Banjarmlati. kemudian menyusunnya secara terperinci dan sistematis sehingga data tersebut mudah dipahami. Penelitian ini berusaha melakukan penyelidikan mendalam dalam menelaah implementasi kurikulum merdeka menggunakan media pembelajaran mata pelajaran SKI Kelas 4 B di MI Islamiyah Banjarmlati.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Sejarah MI Islamiyah Banjarmlati Kediri**

Awal mula berdirinya MI Islamiyah tidak ubahnya seperti lembaga-lembaga pendidikan pada umumnya. Meski bukan lembaga pendidikan yang dan hanya selalu di subsidi oleh pemerintah, lambat laun sekolah ini menjadi pilihan favorit masyarakat Banjarmlati dan sekitarnya. Pada bulan Januari 1970 mayoritas warga Banjarmlati memasukkan anaknya yang umur 6 sampai 7 tahun. Akhirnya MI Islamiyah yang berlokasi di Kelurahan Banjarmlati yang dulunya hanya satu kelas (sekitar 20 anak), Alhamdulillah saat ini mencapai 313 siswa, yang dulunya masih menumpang di teras rumah warga Banjarmlati, Alhamdulillah saat ini memiliki gedung sendiri.

Pada awal berdirinya MI Isamiyah jumlah guru sebanyak 5 orang. Di samping itu juga, Alhamdulillah saat ini guru MI Islamiyah sebanyak 17 orang dengan jumlah siswasa tiaptahun selalu mengalami peningkatan. MI Islamiyah Banjarmlati dikepalai oleh Saiful Anam, S.Pd dan dibantu oleh staf tenaga kependidikan dan tenaga pendidikan. Tenaga Guru di MI Islamiyah Banjarmalati terdapat 22 orang yang secara keseluruhan sudah berpendidikan S1, belum ada guru yang sudah lulus sertifikasi orang pegawai negri sipil (PNS).

a. Letak Geografis

MI Islamiyah, merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama Kota Kediri yang beralamatkan di Jalan Mayor Bismo No. 06 Kota Kediri. Adapun lokasi MI Islamiyah terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk.

MI Islamiyah Banjarmlati merupakan salah satu lembaga pendidikan formal dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Nurul Afka. MI Islamiyah Banjarmlati berdiri sejak tahun 1970. berdirinya MI Islamiyah Banjarmlati bertepatan di Jl. KH. Hasyim As'ari no. 85 , Banjarmlati, Mojoroto Kota Kediri. Memiliki akreditasi B pada tahun 2021.

MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

Adapun batas – batas dari lokasi MI Islamiyah adalah sebelah utara berbatasan dengan jalan kampung, sebelah barat berbatasan dengan jalan protokol, sebelah selatan berbatasan dengan rumah warga, sebelah timur berbatasan dengan rumah warga.

## 2. Visi, Misi, dan Tujuan MI Islamiyah Banjarmlati Kediri

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dari Kurikulum Operasional di Satuan Pendidikan (KOSP) MI Islamiyah Banjarmlati Kediri tahun 2023/2024, didapatkan data terkait visi, misi, dan tujuan MI Islamiyah Banjarmlati. MI Islamiyah Banjarmlati memiliki tujuan menghasilkan generasi muslim yang taat, beriman, berilmu dan bertaqwa kepada Allah, serta memiliki kompetensi akademik dalam bidang ilmu agama islam serta mampu menerapkannya dalam kehidupan kemasyarakatan. Berikut penjelasan dari Saiful Anam selaku kepala madrasah :

MI Islamiyah Banjarmlati juga memiliki tujuan memaksimalkan pelaksanaan tujuan Pendidikan Nasional. Gambaran dari tujuan tersebut tertuang kedalam visi sekolah.<sup>38</sup>

Adapun visi MI Islamiyah Banjarmlati adalah mencetak generasi yang berakhlaqul karimah, cerdas dan unggul dalam berprestasi sebagai berikut:

- a. Menciptakan suasana madrasah yang islami
- b. Menyelenggarakan pembelajaran yang inovatif dan berwawasan teknologi
- c. Menumbuhkan semangat budaya baca secara intensif kepada seluruh warga madrasah
- d. Mendorong dan membantu setiap murid untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat dikembangkan secara optimal

---

<sup>38</sup> Saiful Anam, Wawancara Visi, Misi, Dan Tujuan Mi Islamiyah Kepala Madrasah Mi Islamiyah Banjarmlati, 08 Januari 2023

- e. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran Agama Islam dan juga budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak dan bertanggung jawab
- f. Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan kelompok kepetingan yang terkait dengan madrasah (stakeholders) dalam mewujudkan madrasah literasi
- g. Membangun citra madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat di bidang pendidikan.

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan umum yang diharapkan tercapai oleh madrasah adalah:

- a. Mampu secara aktif melaksanakan ibadah yaumiyah dengan benar dan tertib.
- b. Meningkatkan prestasi siswa di bidang akademik dan nonakademik.
- c. Berakhlak mulia (Akhlakul Karimah).
- d. Peserta didik hafal juz 30 (Juz Amma).
- e. Mampu menumbuhkan budaya baca dan menulis bagi warga madrasah
- f. Menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan.
- g. Dapat bersaing dan tidak kalah dengan para siswa dari Madrasah yang lain dalam bidang ilmu pengetahuan
- h. Berkepribadian, berpola hidup sehat, serta peduli pada lingkungan.

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan dalam kurun waktu yang telah ditetapkan, tujuan khusus yang diharapkan adalah:

- a. Mengupayakan pemenuhan sarana yang vital dalam mendukung terciptanya sistem pendidikan yang berorientasi madrasah literasi
- b. Mewujudkan iklim belajar yang memadukan penggunaan sumber dan sarana belajar di madrasah dan di luar madrasah
- c. Mengembangkan kurikulum sesuai dengan tuntutan masyarakat ,lingkungan, dan budaya baca
- d. Melaksanakan sistem pendidikan yang berbasis kompetensi dan teknologi
- e. Memberi kesempatan seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki melalui ekstrakurikuler.

**B. Paparan Data dan Temuan Penelitian Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV-B**

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

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 Banjarmasin terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Berikut penjelasan dari ketiga tahapan tersebut:

a. Perencanaan Penggunaan Media *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ski di Kelas IV - B MI Islamiyah Banjarmasin

Sebelum mengetahui perencanaan penggunaan media Board Game Monopoly pada SKI, kita perlu mengetahui terlebih dahulu tentang implementasi media pembelajaran yang digunakan di MI Islamiyah Banjarmasin 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 Banjarmasin 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.

Menurut Mohammad Baasith Aziz Bisri, setiap pergantian kurikulum, guru harus mempersiapkan diri dengan cara penyampaian yang berbeda. Berikut penjelasan dari Mohammad Baasith Aziz Bisri :

Perencanaan penilaian penggunaan media pembelajaran Board Game Monopoly dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam harus memastikan bahwa evaluasi mencerminkan pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan informasi yang bermanfaat

tentang pemahaman siswa. Dengan merencanakan penilaian secara cermat, penggunaan media pembelajaran Board Game Monopoly dapat menjadi instrumen yang efektif dalam mengukur pemahaman siswa terhadap sejarah kebudayaan Islam. Beberapa langkah yang dapat diambil dalam perencanaan penilaian, Menyusun Kriteria Penilaian, Rubrik Penilaian, Penilaian Individual dan Kelompok, Uji Pengetahuan, Refleksi Siswa, Umpan Balik Pembelajaran.<sup>39</sup>

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

**Tabel 4. 1 Dokumentasi Rubik Penilaian<sup>40</sup>**

Dari wawancara tersebut dapat disampaikan penggunaan media *Board Game Monopoly* harus sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan peserta didik. Bertujuan mempermudah peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Terdapat beberapa langkah yang harus diperhatikan dan dilakukan sesuai dengan hasil wawancara diatas.

Selain berdasarkan wawancara diatas, peneliti melakukan observasi yang berkaitan dengan sebelum kegiatan penggunaan media

<sup>39</sup> Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Perencanaan Penggunaan Media Board Game Monopoly Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmasin, 12 Januari 2023

<sup>40</sup> Dokumentasi Rubik Penilaian

*Board Game Monopoly* di MI Banjarmlati berlangsung. Peneliti melihat penggunaan media visual di setiap ruang kelas yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehingga belajar mengajar berlangsung dengan cukup baik. Dilengkapi sarana prasarana yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut penjelasan dari Mohammad Baasith Aziz Bisri :

Hal yang perlu disiapkan adalah metode penyampaian. Menurut saya itu merupakan tuntutan bagi setiap tenaga pendidik untuk berinovasi ketika menyampaikan materi, karena setiap kurikulum pasti memiliki metode penyampaian materi yang berbeda-beda. Menurut saya materi yang akan disampaikan oleh guru dari dulu sampai sekarang sama cuma berbeda cara penyampaianya.<sup>41</sup>



**Gambar 4. 1 Observasi Perencanaan Media Board Game Monopoly.**<sup>42</sup>

Dari wawancara diatas disampaikan bahwa metode penyampaian penting harus diperhatikan. Dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran guru harus berinovasi agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran SKI.

---

<sup>41</sup> Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Perencanaan Penggunaan Media Board Game Monopoly Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmlati, 12 Januari 2023

<sup>42</sup> Observasi Perencanaan *Media Board Game Monopoly*

Semakin kreatif guru dalam mengajar membuat peserta didik akan lebih bersemangat dan membawa dampak positif. Berikut media *Board Game Monopoly* :



**Gambar 4. 2 Papan Monopoly.** <sup>43</sup>

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 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.

---

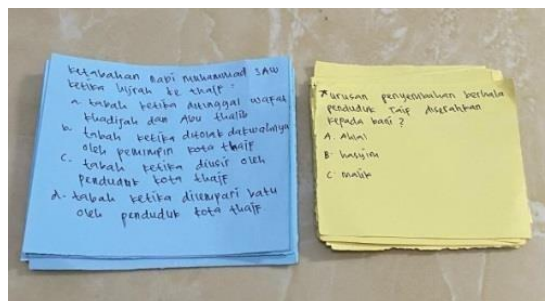
<sup>43</sup> Dokumentasi Papan Board Game Monopoly

Papan *Board Game Monopoly* berisi berbagai macam bangunan yang berkaitan dengan materi SKI yaitu Isro' Miraj.



**Gambar 4. 3 Pion dan Dadu.**<sup>44</sup>

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. 4 Kartu Pertanyaan.**<sup>45</sup>

<sup>44</sup> Dokumentasi Bidak Dan Dadu *Board Game Monopoly*

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



**Gambar 4. 5 Uang Board Game Monopoly.**<sup>46</sup>

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

<sup>45</sup> Dokumentasi Kartu Pertanyaan *Board Game Monopoly*

<sup>46</sup> Dokumentasi Uang *Board Game Monopoly*

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

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

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 reguler 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. Berikut penjelasan dari Mohammad Baasith Aziz Bisri :

Guru mengkoordinasikan peserta didik menjadi 5 kelompok berisi 5- 6 orang dengan jumlah siswa satu kelas terdapat 29 anak. Kemudian mulai mempersiapkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Guru menjelaskan cara main permainan *Monopoly* SKI dengan bahasa yang mudah dipahami. Setelah

dirasa peserta didik faham, permainan bisa dimulai. Guru hanya sebagai pengawas dan mengarahkan jika ada kesalahan.<sup>47</sup>



**Gambar 4. 6 Observasi Pelaksanaan Media Board Game Monopoly di Kelas.**<sup>48</sup>

Dari paparan wawancara diatas guru hanya mengarahkan peserta didik. Ketika semua sudah siap dan faham permainan dapat dilakukan, jika belum terpenuhi kesiapannya dapat membuat permainan berantakan. Guru bertugas sebagai pengawas dan penilai saat permainan berlangsung. Pada tahap pelaksanaan kartu pertanyaan merupakan alat utama penilaian isi kartu pertanyaan materi yang sedang dibahas. Bisa disesuaikan dengan materi selanjutnya.

---

<sup>47</sup> Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Pelaksanaan Media Board Game Monopoly Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmasin, 12 Januari 2023

<sup>48</sup> Observasi Pelaksanaan Media *Board Game Monopoly* Di Kelas



**Gambar 4. 7 Pelaksanaan Media Board Game Monopoly di Kelas.**<sup>49</sup>

Selain berdasarkan wawancara diatas, peneliti melakukan observasi yang berkaitan dengan sebelum kegiatan penggunaan media Board Game Monopoly di MI Banjarmhati berlangsung Peserta didik terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media *Board Game Monopoly* ini. Mudah mengkoordinasikan peserta didik disaat mereka excited bersemangat. Permainan terlihat berhasil dan menyenangkan saat berlangsung. Berikut pernyataan dari peserta didik Amanda Putri :

Pelajaran SKI sekarang yang paling saya tunggu bu. Sangat menyenangkan dan seru sekali. Sekarang saya juga jadi suka membaca supaya bisa menjawab pertanyaan dan membeli bangunan mekkah supaya juara satu.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Dokumentasi Pelaksanaan Media *Board Game Monopoly* dikelas

<sup>50</sup> Amanda Putri, Wawancara tentang penggunaan *Board Game Monopoly* menurut peserta didik, 13 Juni 2024.

c. Penilaian Penggunaan Media Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Ski Di Kelas IV - B Mi Islamiyah Banjarmati

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. Berikut pernyataan dari Mohammad Baasith Aziz Bisri:

Terdapat cara menentukan penilaian peserta didik dalam penggunaan media *Board Game Monopoly*. Dilihat dari tiga aspek yang telah ditentukan yaitu keaktifan, kerja sama, dan daya ingat peserta didik.<sup>51</sup>

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. Berikut pernyataan dari Mohammad Baasith Aziz Bisri:

---

<sup>51</sup> Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Menentukan Penilaian Media Board Game Monopoly Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmati, 12 Januari 2023

Nilai anak – anak dari permainan Board Game Monopoly saya gunakan sebagai nilai tambahan UTS dan UAS.<sup>52</sup>

DAFTAR NILAI SEMESTER 1 & 2													
MIS ISLAMİYAH													
KELAS		4B											
MATA PELAJARAN		SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM											
No	NPM	NAMA	Nilai				Ulangan Harian				PTS 1	PAS 1	PTS 2
			1	2	3	4	1	2	3	4			
1	201726	1540664067	ALYA PUTRI SALSABILA FIDAUS	43	86	80	88	78					
2	201727	1519560067	AMEERA SYIFA AL KAMILA	65	48	80	84	80					
3	201728	1540001002	ANINDYA ZAHRA ARIFA PUTRI	0	88	80	84	80					
4	201729	1512449408	AGILA HUMAIDA PUTRI	45	88	40	88	82					
5	201730	1510313147	ADITYA ADITYA RAHMAD RAMADHAN	0	84	80	88	0					
6	201781	15198181391	GAFFA FARIZA UHAM	80	80	80	46	0					
7	201782	15149872237	FARA AMELIA	45	78	40	74	82					
8	220091	0545881100	FATHIN MAZAYA PUTRI	0	0	0	0	100					
9	201783	1510171071	FIDALUS RIZA PRATAMA	0	80	80	0	0					
10	201784	1518010792	INAYATUS SYARIFAH	0	100	80	86	86					
11	201785	1511827878	LU'LU'IN NAFISAH	25	78	80	100	100					
12	201786	1510440088	MOCH MAULANA AZIZAN	40	28	100	84	0					
13	201787	1519002030	MUHAMMAD HARISH RAFFI KARBANI	25	84	80	78	60					
14	201788	1513856128	MUHAMMAD NASRUDIN MAULANA	0	84	80	84	100					
15	201789	1513222977	MUHAMMAD DAWAAMUL MUKARROM IMAM	0	0	0	88	0					
16	201790	1512777413	MUHAMMAD ZAHIRAN AYHA	80	84	80	82	96					
17	201791	1518419111	MUHAMMAD HANIS AM RIZYD	25	78	40	80	84					
18	201792	1518418443	MUHAMMAD ROHAR RIMA ALI	30	88	80	86	100					
19	201794	1512874427	MUHAMMAD RIDAL	80	80	80	84	0					
20	201795	1511387413	MUHAMMAD RIZAL	45	80	80	100	100					
21	201796	1517835838	NAILA ZAKIA RAMADHAN	0	72	100	82	60					
22	201797	1510707157	NAWIYA AZ ZAHRA	0	88	80	86	100					
23	201798	1517814201	NAURA AQILAH YUSUF	40	78	80	0	88					
24	201799	1540001010	RAHMATA ABU SYIFA	0	72	80	84	84					
25	201781	1511536662	RIFI NADANI BUCIRTO	0	0	0	84	0					
26	201782	1512123483	SINTYA PUTRI ALICHA	40	72	80	88	88					
27	201783	1511287734	STI MUHAMMAD	78	40	80	70	0					
28	201784	1514001121	TALITA HUSNA TYA NANA	0	84	80	88	86					
29	201785	1511238930	ZABILA QOTRUNNADA NA'IBAH	32	78	100	0	0					

Gambar 4. 8 Dokumentasi Penilaian Penggunaan Media Board Game Monopoly.<sup>53</sup>

Selain melakukan wawancara, 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.<sup>54</sup> Nilai tersebut digunakan sebagai nilai tambahan UTS dan UAS ganti dari ulangan harian.

<sup>52</sup> Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan Media Board Game Monopoly Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmlati, 12 Januari 2023

<sup>53</sup> Dokumentasi Penilaian Penggunaan *Media Board Game Monopoly*

<sup>54</sup> Observasi Penilaian Penggunaan *Media Board Game Monopoly*

**C. Pembahasan Hasil Penelitian Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV-B**

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi secara terus menerus hingga menemukan kesamaan dari data yang diperoleh. Selain observasi, peneliti juga meminta file dokumen serta melakukan wawancara dengan pihak yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan peneliti. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif naratif dan logis.

**1. Penggunaan Media *Board Game Monopoly* dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI**

Permainan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dipilih guru untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahaminya. Salah satu bentuk permainan yang dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran SKI adalah Board Game. Menurut Berland dan Lee Board Games merupakan sebuah permainan yang memberikan kegiatan bersifat rekreatif, dimainkan secara berkelompok, dan dapat mengarahkan mereka bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif.

Lely Tobing menyatakan bahwa “*Board Game* mampu mengajarkan banyak hal. Diantaranya ialah melatih konsentrasi serta daya ingat anak. Selain itu, Board Game juga dapat melatih anak usia

sekolah untuk memecahkan masalah, berpikir kreatif dan kritis, serta berlatih strategi. Tiga aspek yang tercakup dalam *Board Game* yaitu aspek visual (gambar), audio (berdiskusi dan tanya jawab), serta afektif (sikap). Studi pendekatan permainan papan untuk akuisisi pengetahuan menemukan bahwa “guru dan peserta didik mengkonfirmasi efek permainan papan dalam meningkatkan motivasi belajar dan kesenangan dalam konteks konten yang sarat teori” SKI menjadi salah satu muatan pelajaran yang sarat teori dan siswa dituntut agar berpikir kritis. Sehingga, penggunaan *Board Game* sesuai untuk diterapkan pada muatan pelajaran tersebut.<sup>55</sup>

Terjadinya perubahan kurikulum menyebabkan pemahaman guru tentang media pembelajaran menjadi meningkat dan kreatif. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas Mi Islamiyah Banjarmasin diperoleh data bahwa dalam pembelajaran membutuhkan media pembelajaran agar mempermudah tercapainya tujuan pendidikan. Tujuan perencanaan media pembelajaran *Board Game Monopoly*. Dari hasil wawancara guru kelas tujuan perencanaan media pembelajaran *Board Game Monopoly* pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat mencakup berbagai aspek yaitu sebagai berikut:

---

<sup>55</sup> Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, Dan Prayuningtyas Angger Wardhani, “Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, No. 2 (20 November 2021): 122–32, <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.

a. Meningkatkan Keterlibatan Peserta Didik:

Memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui pengalaman bermain board game yang menarik.

b. Memahami Konteks Sejarah

Mendorong pemahaman mendalam tentang sejarah kebudayaan Islam dengan menyajikan konteks sejarah melalui elemen-elemen *game*, seperti kartu kejadian sejarah, tokoh-tokoh penting, dan peristiwa bersejarah.

c. Pengembangan Keterampilan Kritis

Membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis seperti analisis, sintesis, dan evaluasi melalui tugas-tugas yang terintegrasi dalam permainan, seperti mengambil keputusan strategis dan memecahkan masalah sejarah.

d. Peningkatan Retensi Informasi

Menyusun mekanisme permainan yang mendorong pemahaman dan retensi informasi sejarah kebudayaan Islam secara efektif, sehingga peserta didik dapat mengingatnya lebih baik.

e. Promosi Kerja Sama dan Komunikasi

Mendorong kerja sama dan komunikasi antar peserta didik melalui interaksi dalam permainan, membangun keterampilan sosial dan kemampuan berdiskusi.

i. Pengalaman Pembelajaran Holistik

Menyajikan materi pembelajaran sejarah kebudayaan Islam secara holistik, mencakup berbagai aspek seperti ekonomi, politik, seni, dan kehidupan sehari-hari melalui elemen-elemen *game*.

j. Mengintegrasikan Nilai-Nilai Islam

Menyisipkan nilai-nilai Islam, etika, dan moralitas dalam permainan, sehingga peserta didik tidak hanya memahami sejarah, tetapi juga memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keislaman.

k. Evaluasi Kemajuan Peserta Didik

Menyediakan mekanisme evaluasi yang terintegrasi dalam permainan untuk memantau kemajuan peserta didik, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran individu.

l. Menumbuhkan Minat dan Kecintaan Terhadap Sejarah

Membuat pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga peserta didik mengembangkan minat dan kecintaan terhadap materi pembelajaran. Penting untuk menyusun tujuan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran sehingga media pembelajaran *Board Game Monopoly* dapat menjadi alat yang efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Penggunaan media *Board Game Monopoly* memiliki beberapa ruang lingkup diantaranya sebagai berikut :

2. 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 menetapkan tujuan yang ingin dicapai dengan cara yang sesuai dengan mengembangkan permainan edukatif. 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.<sup>56</sup>

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 dibawa. Perencanaan adalah suatu proses untuk menentukan tindakan. Perencanaan adalah tahap awal dalam kegiatan suatu organisasi terkait dengan pencapaian tujuan

---

<sup>56</sup> Darmadi, H. (2018). *Asyiknya Belajar Sambil Bermain*. Bogor: Guepedia

organisasi tersebut. George Steiner mengatakan perencanaan adalah tahap awal kegiatan suatu organisasi terkait dengan pencapaian tujuan organisasi tersebut.<sup>57</sup>

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.<sup>58</sup>

### 3. 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 di dapatkan. 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.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup> George A. Steiner DKK, *Kebijakan Dan Strategi Manajemen*, Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama, 1997, Hal.18

<sup>58</sup> Mulyadi, 2015, *Akuntansi Biaya Edisi Ke 5*, Yogyakarta : Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN, Hal.20

<sup>59</sup> Mulyadi, 2015, *Akuntansi Biaya Edisi Ke 5*, Yogyakarta : Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN, Hal. 27

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.<sup>60</sup>

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 perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> Stanley Tirtouotomo, "Perancangan Media Board Game Untuk Remaja Tentang Perilaku Baik Dan Buruk," T.T.

<sup>61</sup> Limantara, D., Waluyanto, H., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board Game Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Pada Remaja. Jurnal DKV Adiwarna, 1.

#### 4. 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.<sup>62</sup>

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, Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran, Keterpaduan dan Keterkaitan, Kejelasan dan Kekonsistenan, materi yang Relevan dan Aktual, Kreativitas dan Inovasi, Kesesuaian dengan Kebutuhan Siswa.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Wijono, 2004, Isolasi Dan Identifikasi Asam Fenolat Pada Daun Katuk (*Sauropus Androgyus* L.Merr). Makara Kesehatan, Hal. 32-36.

<sup>63</sup> Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Jurnal Dinamika Penelitian, 17, 315-330.

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 kefahaman 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 biasa nya guru melaksanakan berbagai kegiatan mulai dari merencanakan pembelajaran, mengorganisasi pembelajaran, mengarahkan dan mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Kistoro, “Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Sekolah Dasar.”

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

1. 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.
2. 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.

3. 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.

## **B. Saran**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan suatu media Board Game materi makna bangunan dengan pertanyaan sejarah, muatan pelajaran di Kelas IV SKI. Oleh karena itu saran berkaitan dengan media board game yang dihasilkan adalah:

1. Lembaga Pendidikan

Perlu dilakukan workshop tentang media pembelajaran untuk mengembangkan kreatifitas guru di MI Islamiyah Banjarmlati.

2. Kepala Sekolah

Melakukan evaluasi di dalam kelas untuk mengetahui kondisi peserta didik dan cara mengajar guru saat pembelajaran.

3. Guru

Pemanfaatan media Board Game ini, guru perlu menjadi pembimbing, untuk itu guru perlu memperhatikan lembar panduan permainan yang disediakan dan meningkatkan kreatifitasnya.

#### 4. Peneliti

Penelitian yang telah dilakukan belum sampai tahap peningkatan evaluasi, dan hanya sebatas pada perancangan pengembangan media dan validasi. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan sampai peningkatan evaluasi.

## 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. “Problematika 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*
- Fadhlika, Prasti Diva dan Widyasari. 2023. *Upaya Pengenalan Rempah- Rempah Indonesia Pada Anak Usia 7-10 Tahun Melalui Board Game Edukatif*, Surabaya 16 Agustus 2023.
- Fathiha Nuril dan Muh Wasith Achadi. 2023 “Analisis Kesiapan Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar pada Mata Pelajaran SKI di MIN 4 Ponorogo” 3.
- Fauziyah, Siti. 2012. “Pendidikan Ski Di Madrasah Ibtidaiyah” 04.
- George A. Steiner DKK, *Kebijakan Dan Strategi Manajemen*, Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama, 1997.
- Husaini, Usman. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Bumi Aksara : Jakarta.
- Husaini, Usman. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara

- Ineu, Sumarsih dan Teni Marliyani. *Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar*: diakses pada tanggal 08 november 2023
- Iqbal & Syaiful Anwar. 2022. Kurikulum Dan Pendidikan (Merdeka Belajar Menurut Perspektif Humanism Arthur W Combs *Jurnal Pendidikan*, Jakarta 06 Juli 2022.
- Iskandar, Sofyan dan Primanita Rosmana, dkk. 2023. *Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar*, Jakarta 18 Juli 2023.
- Jahja, Y. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- 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.
- 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
- Nasir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Ningrum, Ajeng Sestya. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar (Metode Belajar),” t.t.

Nurfaizah, Nadia Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani. 2021. “Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV SD,” *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2, 20 November 2021: 122–32, <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.

Observasi Pelaksanaan Media *Board Game Monopoly*

Observasi Penilaian Media *Board Game Monopoly*

Observasi Perencanaan Media *Board Game Monopoly*

Permananda, Theana Putri dan Wahyudi. 2020. “Efektivitas Media Board Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Sekolah Dasar* 1, no. 1 (11 Maret 2020): 18–24, <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v1i1.894>.

Putri, Rahmadhani. Dina Widya. 2022. *Dampak Transisi Kurikulum 2013 Ke Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Minat Belajar Peserta didik*, Solok, 8 September 2022.

Rahayu, Restu dan Rita Rosita. 2022. *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*, Jakarta 13 Juli 2022.

Reza, Muh. 2022. *Pengaruh Media Card Board Game Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta didik Sd Inpres Bertingkat Butung Kota Makassar*, Makasar 19 Oktober 2022.

- Rodiyah, Handayani isyati. 2013. *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peninggalan Sejarah Pada Peserta didik Kelas IV Di Minu Curungrejo Kepanjen*, Malang 23 Desember 2013.
- Rusiana, Yuli. tt. “Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Va Sdn Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember,” t.t.
- Rusmiati. 2017. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Peserta didik Ma Al Fattah Sumbermulyo. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan ekonomi*
- Safitri, Wahyu Candra Dwi. 2020. “Pengembangan media board game untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar,” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, no. 2. <https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186>.
- Sakti Hadi Gunawan Dan Baiq Sarlita Kartiani. 2023. “Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, No. 1 (10 April 2023): 116, <https://doi.org/10.33394/Vis.V11i1.7791>.
- Santoso, Bedjo M. Choirel Anwar, dan Muliadi Muliadi. 2023. “Monopoly Game As Android-Based Dental Health Education Media,” *Journal of Applied Health Management and Technology* 1 diakses pada tanggal 10 November 2023, <https://doi.org/10.31983/jahmt.v1i1.5305>.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Sun'iyah, Siti Lathifatus. Tt. "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pai Di Tingkat Pendidikan Dasar,"
- Tirtouotomo, Stanley. tt "Perancangan Media Board Game untuk Remaja Tentang Perilaku Baik dan Buruk," .
- Ukmadinata, N.S. 2007. *Pengembangan kurikulum; teori dan praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vhalery, Rendika. Albertus Maria Setyastanto, Dan Ari Wahyu Leksono. 2022. "Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur," *Research and Development Journal of Education* 8, vol.1/1, April 2022, h. 185, <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Perencanaan Penggunaan *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmlati, 12 Januari 2023.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Perencanaan Penggunaan *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmlati, 12 Januari 2023.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Pelaksanaan *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmlati, 12 Januari 2023.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Menentukan Penilaian *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmlati, 12 Januari 2023.
- Mohammad Baasith Aziz Bisri, Wawancara Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan *Media Board Game Monopoly* Wali Kelas Mi Islamiyah Banjarmlati, 12 Januari 2023.

- Wandi A. 2013. *Bimbingan Kelompok Dengan Media Permainan “Smart Monopoly” Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta didik Kelas V Sd Negeri Tumenggungan Tahun Pelajaran 2012/2013*, Universitas Sebelas Maret.
- Wijono, S.H. 2004. Isolasi Dan Identifikasi Asam Fenolat Pada Daun Katuk (*Sauropus Androgyus* I.Merr). *Makara Kesehatan* 1 (8)
- Wurara, Citta Nadya Celine Alfon Kimbal, Dan Neni Kumayas. 2020. “Implementasi Sistem Informasi Pemerintahan Daerah Kota Manado” 2, No. 5.
- Yulianti, D., & Minsih, M., *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), Diakses Pada tanggal 8 November 2023. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3030>

## Lampiran 1. Surat Permohonan Bimbingan



**UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI  
LIRBOYO KEDIRI**

**Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian Masyarakat**

Jalan KH. Wahid Hasyim 62 Kediri 641144 Telp./Fax. (0354) 772879

Nomor : 83/B/LP3M-UIT/XII/2023

Lamp. : -0-

H a l : **PERMOHONAN BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth **Dr. MARITA LAILA RAHMAN, M. Pd.I**

di-

**TEMPAT**

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Kami atas nama Kepala Lembaga Penelitian Publikasi dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Islam Tribakti (UIT) Lirboyo Kediri selaku Panitia Seminar Skripsi tahun 2023-2024 dengan ini memohon kepada Bapak/Ibu untuk membimbing proses penyusunan skripsi mahasiswa sebagai berikut :

Nama	: <b>AGNES NOVITA SARI</b>
NPM	: 202601885
Prodi/Fak.	: PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	: Penggunaan Media Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI di Kelas IV - B MI Islamiyah Banjarm lati

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas partisipasi dan kesediaannya kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Kediri, 05 Desember 2023  
LP3M UIT Lirboyo Kediri

Kepala :

**Dr. ZAENAL ARIFIN, M.Pd.I**

## Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi



### UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI LIRBOYO KEDIRI

Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian Masyarakat

Jalan KH. Wahid Hasyim 62 Kediri 641144 Telp./Fax. (0354) 772879

#### KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : AGNES NOVITA SARI  
NPM : 202601885  
Program Studi/Pak. : PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan  
Dosen Pembimbing : Dr. MARITA LAILA RAHMAN, M. Pd.I  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Board Game Monopoly dalam Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI di Kelas IV - B MI Islamiyah Banjarnlari

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	15/01/2024	Bab I = Konteks Penelitian ditambah fokus & tujuan penelitian	
2.	29/01/2024	Bab II = tambahkan teori dari buku & jurnal	
3.	07/02/2024	Bab III = menambahkan teori analisis & pengumpulan data	
4.	19/02/2024	Bab IV = Tambahkan 3 Data wawancara, observasi, dokumentasi	
5.	09/03/2024	Bab IV = Pembahasan Pertajam dgn analisis teori	
6.	02/05/2024	Bab V = Kesimpulan sesuai dgn temuan penelitian	
7.	20/05/2024	Lengkap Cover - Lampiran	
8.	27/05/2024	ACC Ujian Skripsi	

Catatan : Kartu ini harap dibawa pada saat bimbingan dan diisi oleh Dosen Pembimbing

Kediri, 27-05-2024  
Pembimbing

(Dr. MARITA LAILA RAHMAN, M. Pd.I)

Gambar 1 Kartu Bimbingan Skripsi

### Lampiran 3. Surat Permohonan Penelitian

Gambar 2 Surat Permohonan Penelitian



**UNIVERSITAS ISLAM TRIBAKTI  
LIRBOYO KEDIRI**

**Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian Masyarakat**

Jalan KH. Wahid Hasyim 62 Kediri 641144 Telp./Fax. (0354) 772879

Nomor : 93/B/LP3M-UIT/XII/2023

Lamp. : -0-

**HAL      PERMOHONAN IZIN PENELITIAN SKRIPSI**

Kepada Yth

**Kepala Madrasah MI Islamiyah Banjarmlati Kota Kediri**

di-

**TEMPAT**

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Kami atas nama Kepala Lembaga Penelitian Publikasi dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri selaku Panitia Seminar Proposal Skripsi tahun 2023 dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin mahasiswa/i kami berikut ini untuk pengambilan data penelitian Skripsi di lembaga/instansi yang anda pimpin.

Nama : **AGNES NOVITA SARI**  
 NPM : 202601885  
 Prodi/Fak. : PGMI/ Tarbiyah dan Keguruan  
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Board Game  
 Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran SKI  
 di Kelas IV - B MI Islamiyah Banjarmlati

Pelaksanaan Penelitian Skripsi Universitas Islam Tribakti Lirboyo (UIT) Kediri disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh lembaga/instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas partisipasi dan kesediaannya kami haturkan banyak terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb**

Kediri, 05 Desember 2023  
 LP3M UIT Lirboyo Kediri  
 Kepala:

**Dr. ZAENAL ARIFIN, M.Pd.I**  
 NIDN: 2125058501

#### Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian



Gambar 3 Surat Balasan Penelitian


Lampiran : Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian  
 Nomor : MINA/005/235/III/2024  
 Tanggal : 4 Maret 2024

Nama Mahasiswa yang melakukan Penelitian di MI Islamiyah Kota Kediri

No	Nama	NPM
1.	Khoridatul Ulum	202601882
2.	Abdan Alla Huda	202601879
3.	Zainal Muttaqin	202601951
4.	Anita Setia Ningrum	202601883
5.	Lutfhia Febriana Hedyati	202601884
6.	Agnes Novita Sari	202601885
7.	Anis Choiriyah	202601917
8.	Zulfatunnisah	202601888

Kepala Madrasah,  
  
 RIFUL ANAM, S.Pd

## Lampiran 5. Surat Keterangan Selesai Penelitian


**YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM "NURUL AFKAR"**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH ISLAMIYAH**  
**BANJARMLATI KEDIRI**  
 NSM : 111235710005      NPSN : 60720734  
 Jl. KH. Hasyim Asy'ari 85 Kota Kediri 64119 Telp. (0354) 7417701 email : mis.islamiyahkdr@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor: MINA/005/267/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA	: SAIFUL ANAM, S.Pd
NIP	: -
JABATAN	: KEPALA MADRASAH
ASAL SEKOLAH	: MI ISLAMIYAH
ALAMAT	: JL. KH. HASYIM ASY'ARI NO. 85 KOTA KEDIRI

Menerangkan :


NAMA	: AGNES NOVITA SARI
NPM	: 202601885
Jurusan/Fakultas	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Bahwa benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di MI Islamiyah pada tanggal 12 Januari sampai dengan tanggal 5 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk diperlukan sebagaimana mestinya.

Kediri, 22 Mei 2024

Kepala MI Islamiyah

  
 SAIFUL ANAM, S.Pd.  
 NIP. -

CS Dipindai dengan CamScanner

Gambar 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian

**Lampiran 6. Pernyataan Keaslian Tulisan****PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Agnes Novita Sari

NPM 202601885

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Kediri,

Yang Membuat Pernyataan

Agnes Novita Sari

## **Lampiran 6. Pertanyaan Wawancara**

1. Pertanyaan Wawancara Kepala Madrasah
  - a. Apa Tujuan Mi Islamiyah Banjarmhati?
  - b. Bisa Dijelaskan Seperti Apa Visi Misi Mi Islamiyah Banjarmhati?
2. Pertanyaan Wawancara Wali Kelas Sekaligus Guru Mata Pelajaran
  - a. Bagaimana Perencanaan Media Pembelajaran *Board Game Monopoly* Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran SKI Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV- B ?
  - b. Apa Saja Persiapan Penggunaan Media Board Game Ini Pak?
  - c. Bagaimana Pelaksanaan Media Pembelajaran Board Game Monopoly Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran SKI Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas IV- B ?
  - d. Bagaimana Penilaian Media Board Game Monopoly Dalam Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran SKI Kelas IV- B ?
  - e. Bagaimana Cara Menentukan Penilaian Peserta Didik Dalam Penggunaan Media Board Game Monopoly

## Lampiran 7. Nilai Peserta Didik

[illegible]

## Lampiran 8. Dokumentasi



**Gambar 5 Wawancara Kepala Sekolah**



**Gambar 6 Wawancara Guru Kelas Sekaligus  
Mata Pelajaran**



**Gambar 7 Observasi Pelaksanaan Media Board Game Monopoly**