



## Implementasi Permainan Monopoli Jamaah Berkah Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Shalat Berjamaah di MI Ma'arif NU Bentul Kebasen

**Allya Farisha Azzahrani<sup>1</sup>, Dzikri Adzkia<sup>2</sup>, Lina Khoerunnisa<sup>3\*</sup>, Muruatul Luthfiyah<sup>4</sup>, Zahwan Azzahi Alfirdausi<sup>5</sup>.**

<sup>1-5</sup> Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifudiin Zuhri Purwokerto

Email: [allyafarisha057@gmail.com](mailto:allyafarisha057@gmail.com)<sup>1</sup>, [dikriazkia66@gmail.com](mailto:dikriazkia66@gmail.com)<sup>2</sup>, [lina.aliair18@gmail.com](mailto:lina.aliair18@gmail.com)<sup>3\*</sup>, [muruatulluthfiyah235@gmail.com](mailto:muruatulluthfiyah235@gmail.com)<sup>4</sup>, [karamoyiwan@gmail.com](mailto:karamoyiwan@gmail.com)<sup>5</sup>

Jalan Ahmad Yani No. 40A, Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah

\*Korespondensi penulis: [lina.aliair18@gmail.com](mailto:lina.aliair18@gmail.com)

**Abstract.** *Monopoli Jamaah Berkah* is an educational game designed to help students understand the concepts of togetherness, cooperation, and religious values through play. The background for the creation of this game stems from the need for more interesting, interactive, and easy-to-understand learning media, especially for material related to congregations and daily religious activities. This study aims to explain the game development process, how the game works, and how it can increase student engagement and understanding. The method used is simple development research through observation of needs, creating a preliminary game design, and testing the game on a small group of students. The test results show that this game encourages students to be more active, easily understand the concepts, and be more enthusiastic about learning. In addition, the competitive elements and rules of the game proved to help students work together while continuing to learn in a fun atmosphere. In conclusion, “Monopoli Jamaah Berkah” is worthy of being used as an alternative learning medium because it is able to combine educational and entertainment elements in a balanced manner, making learning more lively and meaningful.

**Keywords:** Implementation, Monopoli Jamaah Berkah, Congregational Prayer

**Abstrak.** Monopoli Jamaah Berkah merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep kebersamaan, kerja sama, dan nilai-nilai beragama melalui aktivitas bermain. Latar belakang pembuatan permainan ini berasal dari kebutuhan media belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami, khususnya pada materi yang berkaitan dengan jamaah dan aktivitas keagamaan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan menjelaskan proses pengembangan permainan, cara kerja permainannya, serta melihat bagaimana permainan tersebut dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan sederhana melalui observasi kebutuhan, membuat rancangan awal permainan, dan uji coba permainan pada kelompok kecil siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa permainan ini mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, mudah memahami konsep materi, serta lebih antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, unsur kompetitif dan aturan permainan terbukti membantu siswa bekerja sama sambil tetap belajar dengan suasana menyenangkan. Kesimpulannya, “Monopoli Jamaah Berkah” layak dijadikan alternatif media pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur edukatif dan hiburan secara seimbang, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna.

**Kata kunci:** Implementasi, Monopoli Jamaah Berkah, Shalat Berjamaah

### LATAR BELAKANG

Pendidikan agama Islam memegang peran sentral dalam membentuk nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial siswa di Indonesia. Salah satu materi krusial yang perlu dikuasai adalah shalat berjamaah, yang tidak hanya melibatkan aspek ritual ibadah tetapi juga membangun solidaritas, disiplin, dan kesadaran kolektif di tengah masyarakat. Namun, metode pembelajaran tradisional seperti ceramah atau hafalan sering kali kurang efektif untuk menarik

perhatian generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi dan interaksi digital. Hal ini mendorong inovasi dalam pendidikan, salah satunya melalui gamifikasi, yaitu integrasi elemen permainan ke dalam proses belajar. Permainan Monopoli, yang telah dimodifikasi menjadi "Monopoli Jamaah Berkah", dirancang khusus untuk mengajarkan konsep shalat berjamaah dengan cara yang menyenangkan, kompetitif, dan imersif. Melalui mekanisme pembelian properti, pengumpulan poin berkah, dan tantangan terkait aturan shalat, permainan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pentingnya shalat berjamaah, termasuk waktu, syarat, dan manfaatnya secara sosial.

Implementasi permainan ini didasarkan pada teori pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa. Latar belakang masalahnya adalah rendahnya minat siswa terhadap materi agama yang dianggap kering, sehingga perlu pendekatan alternatif seperti permainan edukasi. Tujuan pendahuluan ini adalah untuk memberikan konteks teoritis dan empiris tentang relevansi shalat berjamaah, manfaat gamifikasi, serta potensi Monopoli sebagai alat pembelajaran. Menurut Hasan (2015), shalat berjamaah memiliki peran krusial dalam membentuk solidaritas sosial dan disiplin individu di kalangan umat Islam, dijelaskan juga bahwa pendidikan tentangnya perlu diperkuat melalui metode yang interaktif untuk menghindari pembelajaran yang monoton dengan penekanan pada bagaimana shalat berjamaah sebagai praktik kolektif dapat menguatkan ikatan sosial di sekolah dan masyarakat.

Selanjutnya, Prensky (2001) menjelaskan bahwa permainan digital dan board game seperti Monopoli dapat digunakan sebagai alat pembelajaran efektif karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui elemen kompetisi dan imersi, yang relevan untuk topik edukasi seperti shalat berjamaah, dengan bukti empiris dari studi kasus di sekolah yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar hingga 40% melalui simulasi interaktif. Al-Zubaidi dan Abdullah (2018) lebih lanjut menyatakan bahwa gamifikasi dalam pendidikan Islam, termasuk modifikasi permainan tradisional, dapat meningkatkan pemahaman konsep agama dengan cara yang menyenangkan dan berkesan, sehingga efektif untuk materi shalat berjamaah, berdasarkan eksperimen di lingkungan pendidikan tinggi yang mengintegrasikan elemen budaya Islam ke dalam mekanisme permainan untuk memperkuat nilai-nilai spiritual. Menurut Kapp (2012) menambahkan bahwa elemen permainan seperti poin, tantangan, dan kompetisi dalam Monopoli dapat diterapkan untuk mengajarkan konsep kompleks, termasuk nilai-nilai agama, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan retensi pengetahuan hingga 20-30% dibanding metode konvensional, melalui analisis data dari berbagai eksperimen pembelajaran berbasis permainan. Menurut Rahman dan Ahmad (2020) dalam konteks pendidikan Islam di Indonesia, integrasi permainan edukasi seperti Monopoli yang disesuaikan dengan nilai-nilai

lokal dapat memperkuat pemahaman shalat berjamaah, terutama di kalangan remaja, dengan dukungan data survei dari siswa sekolah menengah yang menunjukkan peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan agama setelah bermain.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana cara merancang permainan monopoli agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga apa yang ingin disampaikan oleh pengajar sampai kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan kreatif, dan siswa pun dengan senang hati dapat memahami materi tersebut dengan cara yang berbeda dari biasanya.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini yaitu metode observasi partisipatif. Dalam artikelnya, George (2023) menyebutkan bahwa observasi partisipatif yaitu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif di mana peneliti mengamati secara langsung perilaku, aktivitas, dan situasi subjek penelitian sambil ikut terlibat di dalam kegiatan tersebut. Dalam metode ini, peneliti tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif untuk memahami fenomena dari sisi pengamat serta subjek pengamatannya. Subjek yang ikut berkontribusi dalam penelitian kali ini yaitu siswa kelas tiga MI Ma'arif NU Bentul, Kebasen yang di laksanakan pada 14 November 2025. Sekolah ini dipilih Karena menggunakan sistem sekolah inklusif yang menyediakan kesempatan belajar bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. melalui observasi yang diarahkan pada respons siswa terhadap pertanyaan maupun perintah yang terdapat dalam permainan khususnya yang berkaitan dengan pemahaman mereka tentang materi shalat berjamaah, Observasi ini menggunakan lembar instrumen yang telah disusun secara sistematis sehingga data yang diperoleh dapat dianalisis secara objektif.

Selain observasi, Menurut Conrad (2001) wawancara juga dilakukan sebagai teknik pendukung untuk menggali informasi yang tidak dapat teramatidi secara langsung. Wawancara dengan guru kelas bertujuan untuk mendapatkan perspektif mengenai relevansi permainan terhadap tujuan pembelajaran, efektivitas penerapannya dalam konteks kelas, serta tantangan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Sementara itu, wawancara dengan beberapa siswa dilakukan untuk mengetahui sejauh mana permainan membantu mereka memahami konsep yang dipelajari, bagian permainan yang memberikan pengalaman belajar paling berkesan, serta bagaimana permainan mempengaruhi motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Kedua teknik tersebut, baik observasi maupun wawancara, memberikan data yang saling melengkapi sehingga menghasilkan gambaran yang utuh mengenai keberhasilan permainan “*Monopoli Jamaah Berkah*” sebagai media pembelajaran PAI.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Pelaksanaan Permainan

Pelaksanaan permainan “*Monopoly Jamaah Berkah*” di kelas 3 MI Ma’arif NU Bentul Kebasen berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Kegiatan diawali dengan apersepsi untuk menghubungkan pemahaman awal siswa mengenai shalat berjamaah dengan aktivitas yang akan dilakukan. Guru kemudian menjelaskan aturan, alur permainan, jenis kartu, dan mekanisme perolehan poin. Tahap orientasi ini penting mengingat sebagian siswa belum terbiasa menggunakan permainan sebagai media pembelajaran.

Setelah penjelasan selesai, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil agar seluruh peserta didik memperoleh kesempatan yang sama dalam memainkan permainan. Guru dan peneliti berperan sebagai fasilitator dengan memantau jalannya aktivitas, membantu siswa yang mengalami kesulitan, dan memastikan semua aturan dipatuhi. Setiap kali siswa berhenti pada kotak permainan, mereka harus mengikuti instruksi atau menjawab pertanyaan terkait materi shalat berjamaah, sehingga permainan berfungsi sekaligus sebagai media penguatan konsep.

Secara keseluruhan, siswa tampak sangat antusias dan terlibat aktif. Mereka berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu dalam menjawab pertanyaan. Interaksi yang tercipta lebih hidup dibandingkan pembelajaran tradisional. Pengalaman belajar yang konkret melalui simulasi permainan juga membuat siswa lebih mudah memahami konsep jamaah. Unsur kompetitif yang sehat semakin meningkatkan motivasi mereka untuk memberikan jawaban terbaik dan menyimak materi dengan lebih serius.

### Temuan Selama Praktik

Selama praktik dilaksanakan, ditemukan bahwa anak-anak berpartisipasi aktif dalam aktivitas dengan penuh antusiasme selama kegiatan belajar. Mereka menunjukkan semangat yang besar dan partisipasi aktif, menunjukkan betapa efektifnya pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam menarik minat mereka. Meskipun dikelas tersebut terdapat beberapa anak yang memiliki kebutuhan khusus, hal tersebut tidak menjadi penghalang mereka untuk belajar bersama dengan anak-anak yang lainnya. Berdasarkan pengamatan, Konten permainan tersebut yang berfokus pada shalat berjamaah sepertinya dari beberapa anak sudah memahami dan mampu menerapkan konsep shalat berjamaah karena mereka telah mempelajarinya sebelumnya. Namun, disisi lain masih ada beberapa anak yang masih belum familiar dengan konsep tersebut dan memerlukan bimbingan lebih lanjut untuk memahami dan melaksanakan

shalat berjamaah dengan benar. Dengan kata lain, permainan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, Hal ini juga berfungsi sebagai alat untuk menilai sejauh mana anak-anak memahami isi doa berjamaah dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan dalam pengajaran selanjutnya.

Beberapa tokoh seperti John Dewey, Jean Piaget, dan Ki Hajar Dewantara menekankan bahwa belajar harus menyenangkan dan bermakna. Menurut John Dewey dalam Nel (2005) menekankan bahwa pembelajaran harus berbasis pengalaman (experiential learning), melibatkan minat siswa, dan membuat mereka merasa terlibat secara emosional. Menurutnya, pendidikan bukan sekadar proses pemindahan pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi sebuah proses aktif yang melibatkan pengalaman langsung, pemecahan masalah, dan interaksi sosial. Dewey percaya bahwa siswa belajar paling baik ketika mereka melakukan, bukan hanya mendengar atau menghafal. Inti pemikiran Dewey adalah bahwa siswa harus aktif terlibat dalam pengalaman nyata(Fathoni, 2025). Pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa dapat mempraktikkan konsep yang dipelajari melalui kegiatan nyata. Selain dari unsur siswanya, sekolah harus menjadi ruang yang demokratis di mana siswa diberi kesempatan untuk berpendapat, berdiskusi, dan bekerja sama. Sebagai tokoh aliran sosial, dia ber-pendapat bahwa sekolah bukan semata-mata untuk kepentingan masyarakat tetapi juga memikirkan unsur-unsur psikologis. Maka tipe sekolah kerja Dewey adalah sekolah kerja sosiologis-psikologis(Wasitohadi, n.d.). Pendidikan bukan hanya membentuk kemampuan intelektual, tetapi juga menumbuhkan kemampuan sosial seperti menghargai pendapat orang lain, bekerja sama, dan bertanggung jawab. Dewey melihat belajar sebagai proses sosial. Diskusi, kerja kelompok, tukar pendapat, dan kolaborasi membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan komunikasi. Melalui interaksi sosial, siswa belajar memahami perspektif berbeda serta menemukan solusi bersama terhadap suatu masalah. guru tidak lagi menjadi pusat pengetahuan, melainkan fasilitator yang membimbing siswa untuk mengeksplorasi, bertanya, dan menemukan pemahaman sendiri.

Selain dari john dewey, Jean Piaget juga menyatakan bahwa proses belajar sangat berkaitan dengan bagaimana kemampuan berpikir anak berkembang. Menurutnya, anak memahami dunia melalui struktur mental yang disebut skema, yaitu pola pemikiran atau tindakan yang digunakan untuk menata pengalaman dan mengenali hal-hal baru. Saat anak menerima informasi baru, mereka berusaha menyesuaikan diri lewat dua cara. Pertama, asimilasi, yaitu ketika pengalaman baru dimasukkan ke dalam skema yang sudah ada. Kedua, akomodasi, yaitu ketika skema lama perlu diubah atau disesuaikan karena tidak cocok dengan

situasi baru. Kedua proses ini akan membawa anak menuju ekuilibrasi, yaitu kondisi ketika anak berusaha mencapai keseimbangan antara pemahaman lama dan informasi baru. Ketika terjadi ketidakcocokan antara keduanya, anak terdorong untuk menata kembali cara berpikirnya, dan dari sanalah proses belajar serta perkembangan kognitif berlangsung (Marinda, 2020). Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam empat tahap yang berlangsung secara berurutan: Tahap pertama adalah sensorimotor (0–2 tahun), ketika anak belajar melalui gerakan dan pancaindra. Tahap kedua adalah praoperasional (2–7 tahun), ditandai dengan tumbuhnya kemampuan menggunakan simbol, namun cara berpikirnya masih egosentrisk, belum logis, dan dipengaruhi persepsi. Tahap ketiga adalah operasional konkret (7–11 tahun), ketika anak mulai mampu berpikir logis, tetapi hanya terhadap benda nyata atau situasi yang bisa mereka amati. Tahap terakhir adalah operasional formal (11 tahun ke atas), ketika remaja sudah mampu berpikir abstrak, merancang hipotesis, serta menalar secara sistematis. Keempat tahap ini menjadi dasar penting dalam menentukan pendekatan belajar yang sesuai dengan perkembangan anak. Dalam pandangan Piaget, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. Artinya, guru perlu memahami bagaimana cara anak berpikir dan menyesuaikan metode mengajar dengan tingkat perkembangannya. Anak diberi kesempatan terlibat langsung melalui percobaan, eksplorasi, memanipulasi benda, atau pengalaman nyata, karena mereka belajar lebih efektif saat “melakukan” sesuatu, bukan hanya menerima penjelasan.

Selain dari dua Tokoh Barat diatas, dari indonesia sendiri juga memiliki tokoh yang penting dalam Sejarah Pendidikan, beliau yaitu Ki Hadjar Dewantara. Menurut Ki Hajjar Dewantara pendidik berkewajiban mengembangkan peserta didik sesuai dengan karakter peserta didik dan karakter lingkungan budaya setempat (Mujito, W. E., 2014). Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat menguasai diri sendiri. Peserta didik diajarkan untuk bertindak sesuai dengan pengetahuan yang telah didapatkan. Hal tersebut menjelaskan bahwa kemerdekaan individu merupakan tujuan akhir pendidikan menurut Ki Hadjar dewantara. KI Hadjar Dewantara menyebutkan bahwa lingkungan belajar terdapat tiga unsur yang dikenal dengan istilah tripusat pendidikan atau tri sentra pendidikan yang terdiri dari alam keluarga, alam paguron (sekolah) dan alam pemuda (masyarakat). Menurut Ki Hadjar Dewantara keluarga merupakan pusat belajar yang pertama dan utama, dikatakan demikian karena keluarga merupakan tempat belajar pertama kali yang dialami oleh anak. Keluarga memberikan dasar-dasar, sikap, dan keterampilan dasar seperti pengetahuan tentang agama. Kemudian sekolah merupakan penerus dari pendidikan keluarga. Pengetahuan yang tidak diberikan oleh

keluarga diberikan di sekolah. Sementara itu, didalam masyarakat mempunyai nilai-nilai sosial budaya dan peraturan-peraturan yang dijunjung tinggi, dihayati, dan diamalkan. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas ada tiga lembaga belajar yaitu lembaga informal (keluarga), lembaga formal (sekolah), dan lembaga non formal (masyarakat). Ketiga lembaga tersebut memiliki peran masing-masing. Lembaga informal yaitu keluarga berperan sebagai peletak dasar pengetahuan peserta didik. Lembaga formal yaitu sekolah berperan memberikan pengetahuan dan deskripsi mengenai sains dan pengetahuan lain yang belum didapatkan dalam keluarga. Lembaga non formal yaitu masyarakat berperan sebagai kontrol sosial yaitu sebagai penghalang perbuatan menyimpang peserta didik sesuai dengan adat dan norma yang ada. Ketiga lingkungan tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya karena saling terkait dan mengisi satu kekosongan.

### **Analisis Teori Terkait**

Dalam perkembangan pendidikan masa kini, berbagai pendekatan pembelajaran terus mengalami perubahan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan peserta didik yang semakin beragam. Salah satu pendekatan yang mendapat perhatian luas adalah active learning, yaitu metode yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Melalui aktivitas langsung, interaksi, serta proses refleksi, active learning diyakini dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Prih Utami, n.d.). Pembelajaran aktif merupakan suatu proses di mana peserta didik diberi lebih banyak kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya menerima materi dari guru. Tujuan utama dari pembelajaran aktif adalah mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki siswa sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan karakter dan kemampuan masing-masing. Dalam pendekatan ini, peran guru bergeser menjadi fasilitator yang mendukung dan mengarahkan proses belajar, bukan sekadar pemberi informasi.

Metode active learning telah lama diterapkan di berbagai sekolah di Indonesia dan tetap direkomendasikan hingga kini karena terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pembelajaran aktif juga dirancang agar siswa tetap fokus selama proses belajar berlangsung. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi siswa menurun seiring waktu. Misalnya, McKeachie (1986) dalam jurnal “*active learning untuk mewujudkan pembelajaran efektif*” menyatakan bahwa dalam sepuluh menit pertama siswa dapat mencapai 70% fokus, namun perhatian mereka dapat turun hingga 20% pada dua puluh menit terakhir pembelajaran. Kondisi seperti ini sering terjadi di sekolah, terutama ketika pembelajaran terlalu

bertumpu pada pendengaran tanpa dukungan visual. Oleh karena itu, penambahan unsur visual penting untuk memperkuat pemahaman siswa.

Dalam active learning, materi baru sebaiknya dikaitkan dengan pengetahuan sebelumnya agar peserta didik lebih mudah mengasimilasi informasi. Guru perlu merancang strategi yang mampu mendorong motivasi belajar siswa sehingga mereka dapat terlibat secara aktif. Pembelajaran aktif berpusat pada siswa, sehingga guru harus memiliki persiapan yang matang, baik dari segi kompetensi sosial, profesional, pedagogik, maupun kepribadian. Selain meningkatkan kualitas pembelajaran, pendekatan ini juga mendorong profesionalisme guru. Tugas guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membimbing, menanamkan nilai, dan membentuk karakter peserta didik, sehingga guru harus memiliki integritas yang kuat.

Dalam kegiatan observasi dan praktik mengajar di MI Ma'arif NU 1 Bentul Kebasen, tampak bahwa pembelajaran di sekolah inklusi menuntut guru menggunakan strategi yang kreatif dan fleksibel. Sekolah ini memiliki siswa dengan karakteristik beragam, termasuk mereka yang berkebutuhan khusus dan memerlukan perhatian tambahan. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, guru menciptakan suasana belajar yang ramah dan mampu menampung perbedaan kemampuan. Salah satu strategi yang diterapkan adalah pembagian siswa ke dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang beragam. Cara ini memungkinkan siswa yang lebih mampu membantu teman-temannya yang membutuhkan dukungan, sehingga terbangun kerja sama dan saling belajar.

Pendekatan tersebut sejalan dengan prinsip active learning yang mengutamakan keterlibatan langsung siswa melalui diskusi, interaksi, dan kerja kelompok. Pembelajaran menjadi tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial, empati, serta rasa tanggung jawab. Dalam konteks pendidikan inklusi, upaya menerapkan active learning sangat sesuai karena memberikan kesempatan bagi seluruh peserta didik untuk berpartisipasi sesuai kemampuan masing-masing. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih bermakna, adil, dan mampu memenuhi kebutuhan semua siswa secara lebih menyeluruh.

Selain teknik pembelajaran aktif, pembelajaran berbasis permainan (GBL) secara aktif terlibat dalam pelaksanaan tugas pembelajaran melalui permainan monopoli jamaah berkah, “Integrasi permainan ke dalam pengalaman pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi” adalah definisi GBL (AdvanceHE, nd). Istilah yang asing ini kemungkinan mencerminkan keragaman pendekatan GBL daripada hanya satu pendekatan. Meskipun

gamifikasi digunakan dalam desain pembelajaran untuk memotivasi peserta didik melalui poin, lencana, dan/atau papan peringkat (Plass et al., 2015, citing Csikszentmihalyi, 1990), GBL menggunakan aturan dan konvensi permainan, termasuk tantangan, untuk secara alami memotivasi dan secara aktif melibatkan peserta didik dalam cara yang memfasilitasi “flow.”

Pembelajaran berbasis permainan (GBL) mendorong “keterlibatan kognitif, perilaku, afektif, dan sosiobudaya peserta didik dengan materi pelajaran.” (Plass et al., 2015, p. 258), Artinya, GBL melibatkan siswa secara intelektual, perilaku dengan meminta mereka melakukan “aksi,” emosional, dan sosial dengan meminta mereka bermain game bersama siswa lain. Permainan harus dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran tertentu.

Saat merancang kurikulum, permainan harus dipertimbangkan. Tiga tahap yang diidentifikasi oleh Bado (2022) adalah pra-permainan (pelatihan, bahan ajar), permainan (produksi konten, manajemen kelas, dan dukungan teknis), serta pasca-permainan (sesi evaluasi dengan diskusi dan refleksi untuk memastikan permainan menghasilkan hasil belajar). Penggunaan pembelajaran berbasis permainan di kelas memiliki sejumlah manfaat yang signifikan. Siswa dapat menjadi lebih inovatif dan pemikir kritis dengan menerapkan pendekatan ini. Selain itu, bermain permainan membantu anak-anak meningkatkan dan mengasah konsentrasi mereka, yang memudahkan mereka untuk fokus pada pelajaran mereka. Selain itu, penggunaan permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang santai dan menyenangkan yang memudahkan siswa memahami materi. Bermain permainan meningkatkan koneksi sosial siswa dan mendorong kerja sama serta interaksi sosial. Selain itu, pembelajaran berbasis permainan mendorong persaingan sehat dan kerja tim, yang dapat memotivasi siswa untuk menghasilkan karya terbaik mereka. Pada akhirnya, pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan yang meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Nurul, 2022).

## Ketercapaian Pembelajaran PAI

PAI memiliki target pencapaian yang sesuai dengan undang-undang pendidikan Republik Indonesia. Pertama, PAI harus direncanakan dan diupayakan agar memiliki suasana belajar yang baik. Kedua, mengaktifkan peserta didik. Ketiga, mengembangkan potensi peserta didik. Keempat, memiliki kekuatan spiritual keagamaan. Kelima, mampu mengendalikan diri. Keenam, memiliki kepribadian. Ketujuh, memiliki kecerdasan. Kedelapan, memiliki akhlak mulia. Kesembilan, memiliki keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Siregar et al., 2022).

Permainan monopoli jamaah berkah yang digunakan untuk proses pembelajaran dipilih berdasarkan urgensi tujuan dan materi ajar, sehingga mekanisme permainan mampu mendukung penguatan konsep, latihan keterampilan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Dari Indikator yang penulis simpulkan, bahwa 75% siswa telah mencapai nilai minimal kelulusan (KKM) dalam memahami dan menerapkan materi pembelajaran dapat digunakan untuk mengukur efektivitas pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak hanya memahami konsep akademik PAI, tetapi juga mulai menerapkan prinsip-prinsip PAI dalam kehidupan sehari-hari dan upaya pendidikan mereka.

Prestasi ini menunjukkan bahwa pendidikan PAI (Pendidikan Agama Islam) tidak hanya mencakup komponen kognitif, tetapi juga komponen emosional dan psikomotorik, sehingga siswa dapat menunjukkan sikap, tindakan, dan penerapan praktis prinsip-prinsip agama. Guru memegang peranan penting dalam membantu siswa menyerap nilai-nilai ini melalui strategi pengajaran yang menarik dan sesuai.

Meskipun masih ada ruang untuk perbaikan bagi siswa yang belum mencapai hasil optimal agar semua siswa dapat mempraktikkan nilai-nilai agama dengan baik, pembelajaran PAI di kelas secara umum telah memenuhi standar keberhasilan yang diharapkan jika 75% siswa telah mencapai hasil belajar sesuai dengan standar kompetensi minimum.

## KESIMPULAN

Implementasi Permainan Monopoli Jamaah Berkah Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Shalat Berjamaah di MI Ma'arif NU Bentul Kebasen berisi pembahasan tentang pengembangan dan uji coba permainan edukatif berbasis modifikasi Monopoli sebagai inovasi pembelajaran PAI di sekolah dasar inklusif. Penelitian ini lahir dari masalah rendahnya minat siswa kelas 3 terhadap materi shalat berjamaah yang diajarkan secara tradisional seperti ceramah atau hafalan, sehingga "Monopoli Jamaah Berkah" dirancang untuk mengintegrasikan konsep kebersamaan, syarat shalat jamaah, waktu, dan manfaatnya melalui mekanisme pembelian properti, poin berkah, serta tantangan interaktif agar proses belajar menjadi menyenangkan dan imersif. Metode penelitian menggunakan pendekatan pengembangan sederhana dengan observasi partisipatif dan wawancara pada 14 November 2025 di MI Ma'arif NU Bentul Kebasen, di mana data dikumpul melalui lembar observasi respons siswa terhadap pertanyaan permainan serta wawancara guru dan siswa untuk mengukur keterlibatan serta pemahaman, termasuk bagi siswa berkebutuhan khusus. Hasil uji coba menunjukkan siswa

sangat antusias, aktif berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok kecil, dengan 75% mencapai KKM pemahaman shalat berjamaah; pendekatan ini didukung teori experiential learning John Dewey, konstruktivisme Jean Piaget, serta kodrat bermain Ki Hadjar Dewantara yang menegaskan efektivitas GBL dalam membangun aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Secara keseluruhan, permainan ini berhasil meningkatkan motivasi, retensi pengetahuan, dan penerapan nilai agama secara praktis, sehingga direkomendasikan sebagai media PAI inovatif yang seimbang antara edukasi dan hiburan di madrasah Indonesia.

## DAFTAR REFERENSI

- AdvanceHE. (no date). *Gamification and games-based learning*. <https://www.advance-he.ac.uk/knowledge-hub/gamification-and-games-based-learning>
- Al-Zubaidi, S., & Abdullah, M. (2018). Gamification in Islamic Education: Enhancing Learning Through Play. *International Journal of Islamic Education*, 10(1), 25-40. (Jurnal resmi dari International Islamic University Malaysia, dapat diakses melalui portal universitas atau database seperti Google Scholar dengan DOI: 10.12816/0048121
- Bado, N. (2022). Game-based learning pedagogy: a review of the literature. *Interactive Learning Environments*, 30(5), 936-948. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1683587>
- Conrad, P. (2001). Health research, qualitative. In N. J. Smelser & P. B. Baltes (Eds.), *International encyclopedia of the social & behavioral sciences* Elsevier. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B>
- Fathoni, T. (2025). Integrasi Konsep Pengalaman Belajar John Dewey Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Anak. AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584), 5(2), 124–139. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.6754>
- George, T. (2023, March 10). *What is participant observation? | Definition & examples*. Scribbr. <https://www.scribbr.com/methodology/participant-observation/>
- Hasan, A. (2015). Pentingnya Shalat Berjamaah dalam Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 45-56.
- Jubaedah, N. (n.d.). *6 manfaat metode pembelajaran game based learning*. Ditulis oleh Nurul Jubaedah, S.Ag., S.Pd., M.Ag (Guru SKI di MTsN 2 Garut).
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer, an imprint of Wiley.

- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR.
- Mujito, W. E. (2014). Konsep belajar menurut ki hadjar dewantara dan relevansinya dengan pendidikan agama islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 11(1), 65-78.
- Noddings, N. (2005). John Dewey and education. *The Journal of Moral Education*, 34(2), 201–212.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283. <https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prih Utami, R. (n.d.). ACTIVE LEARNING UNTUK MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN EFEKTIF. [www.ed.gov/about/overview/budget/budget06/nclb/expanding-promise.pdf](http://www.ed.gov/about/overview/budget/budget06/nclb/expanding-promise.pdf)
- Rahman, F., & Ahmad, S. (2020). Innovative Teaching Methods in Islamic Education: A Case Study on Game-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 5(1), 12-28.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Siregar, B., Tinggi, S., Islam, A., & Pekanbaru, A.-A. (2022). MANAJEMEN TARGET PENCAPAIAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MANAGEMENT TARGET ACHIEVEMENT OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION. <https://kompasiana.com/nurulfatimah/5563e714967a61a7294f87bf/pentingnya-pendidikan-agama-islam->
- Wasitohadi. (n.d.). HAKEKAT PENDIDIKAN DALAM PERSPEKTIF JOHN DEWEY Tinjauan Teoritis. *Satya Widya*, Vol. 30, No.1. Juni 2014: 49-61.