

# Efektivitas Islamic Monopoli Dalam Materi Iman Kepada Malaikat SMPN 1 Palangka Raya

Ananda Kludia<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

<sup>2</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Palangka Raya

Correspondent: [anandakludia@gmail.com](mailto:anandakludia@gmail.com)

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received 1 Desember, 2025

Revised 3 Desember, 2025

Accepted 10 Desember, 2025

Available online 15 Desember, 2025

### Kata Kunci:

*Islamic Monopoli, Efektivitas Media, Iman Kepada Malaikat, Hasil Belajar*

### Keywords:

*Islamic Monopoli, Media Effectiveness, Believe in Angels, Learning Outcomes*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*

*Copyright © 2025 by Author. Published by Al-Ilmiya*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis efektivitas penerapan permainan interaktif 'islamic monopoli' sebagai motivasi media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman materi iman kepada malaikat Allah SWT pada siswa kelas VII SMPN 1 Palangka Raya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimental melalui pembagian kelompok eksperimen dan kelompok control. Instrumen pengumpulan data berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengukur peningkatan capaian kognitif siswa di kedua kelompok. Hasil penelitian yang dianalisis menggunakan uji-t (independent Sample T-Test) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada rata-rata nilai post-test kedua kelompok. Peningkatan pemahaman dihitung menggunakan N-Gain Score pada kelompok eksperimen yang diajar menggunakan Islamic Monopoli berada pada kategori sedang dan secara statistik lebih tinggi dibandingkan kelompok control. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan permainan Islamic monopoli terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran materi iman kepada malaikat menjadikannya alternatif media yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa.

## ABSTRACT

*This research was conducted to analyze the effectiveness of applying the interactive game 'Islamic Monopoli' as an innovative learning medium to enhance the comprehension of the Belief in Allah's Angels material among 7<sup>th</sup> grade students at SMPN 1 Palangka Raya. This study employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental design, involving an experimental group and a control group. Data collection instruments, specifically pre-test and post-test, were utilized to measure the increase in students' cognitive achievement in both groups. The research findings, analyzed using the Independent Sample T-Test, revealed a significant difference in the average post-test scores between the two groups. The increase in comprehension calculated using the N-Gain Score in the experimental group, which was taught using Islamic Monopoli, was categorized as moderate and was statistically higher compared to the control group. This finding confirms that the use of the 'Islamic Monopoli' game is proven effective in facilitating the learning of the Belief in Allah's Angels material, making it a relevant alternative medium for improving student learning outcomes and motivation.*

## 1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter spiritual dan moral peserta didik. Salah satu materi esensial dalam PAI di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah materi Iman Kepada Malaikat Allah SWT. Materi ini merupakan bagian dari rukun iman yang wajib diyakini dan dipahami oleh siswa kelas VII. Namun, konsep malaikat seringkali dianggap sebagai materi yang abstrak dan sulit divisualisasikan, yang dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami peran, tugas, dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran PAI yang masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan diskusi satu arah seringkali gagal membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama untuk materi yang bersifat konseptual dan tidak kasat mata. Kondisi ini, sebagaimana yang teramati di SMPN 1 Palangka

\*Corresponding author

E-mail addresses: [anandakludia@gmail.com](mailto:anandakludia@gmail.com) (Ananda Kludia)

Raya, mengakibatkan rendahnya capaian hasil belajar kognitif siswa pada materi iman kepada malaikat. Diperlukan adanya inovasi media pembelajaran yang mampu mengubah suasana kelas menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan berpusat pada siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti mengajukan solusi berupa implementasi permainan edukatif 'islamic monopoly'. Permainan interaktif ini dirancang khusus dengan mengadaptasi format permainan monopoly yang populer, namun kontennya disesuaikan secara holistik dengan sub-materi iman kepada malaikat (nama, tugas, sifat, dan hikmah beriman). Media ini diharapkan dapat menjembatani sifat abstrak materi menjadi pengalaman belajar yang konkret dan kompetitif. Penggunaan game-based learning ini ditakini mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan mempermudah internalisasi konsep. Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menguji dan menganalisis efektivitas penggunaan media permainan 'islamic monopoly' dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar kognitif materi iman kepada malaikat Allah SWT pada siswa kelas VII SMPN 1 Palangka Raya.

## 2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (quasi-eksperimen design). Desain yang dipilih adalah non-equivalent control group design.

$$O^1 \times O^2$$

$$O^3 - O^4$$

Keterangan:

$O^1$  dan  $O^3$ : Hasil Pre-test (pengukuran awal) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

X: Perlakuan (implementasi media Islamic monopoly) pada kelompok eksperimen

—: Pembelajaran konvensional (tanpa media Islamic monopoly) pada kelompok kontrol

$O^2$  dan  $O^4$ : Hasil Post-test (pengukuran akhir) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Desain ini dipilih karena memungkinkan adanya perlakuan (intervensi) dan perbandingan hasil belajar, meskipun penentuan kelompoknya tidak dilakukan secara acak penuh.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024-2025 selama 2 minggu pertemuan untuk setiap kelompok. Adapun populasi nya ialah seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Palangka Raya tahun ajaran 2024-2025 yang terdiri dari 7 total kelas. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Sampel terdiri dari dua (2) kelas, yaitu;

- Kelas eksperimen: kelas VII-7.1 yang mendapatkan perlakuan menggunakan media Islamic Monopoli.
- Kelas kontrol: kelas VII-7.2 yang mendapatkan pembelajaran konvensional

Instrument utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar kognitif berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah divalidasi oleh ahli materi dan sudah diuji reliabilitasnya. Tes ini terdiri dari pre-test untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan.

Adapun prosedur penelitian ini meliputi tiga tahapan utama yaitu:

- Tahap persiapan: melakukan validasi instrument, penerapan sampel, dan persiapan media islamic monopoly

- b. Tahap pelaksanaan: pemberian pre-test pada kedua kelompok, pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol selama 2 pertemuan, dan pemberian post-test pada kedua kelompok
- c. Tahap analisis: pengolahan data hasil pre-test dan post-test

Analisis data dilakukan secara statistik menggunakan program SPSS dengan langkah-langkah berikut:

- a. Uji persyaratan analisis: meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen
- b. Analisis deskriptif: menghitung rata-rata (mean), standar deviasi, dan nilai minimum/maksimum dari hasil pre-test dan post-test kedua kelompok
- c. Uji hipotesis (uji beda): menggunakan uji-t (independent sample T-Test) untuk menguji perbedaan signifikan rata-rata hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol
- d. Uji peningkatan efektivitas: menghitung Normalized Gain (N-Gain Score) untuk mengukur seberapa efektif media Islamic monopoly dalam meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan pembelajaran konvensional

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

#### Result

Penyajian hasil penelitian meliputi analisis deskriptif awal, uji persyarat, dan uji hipotesis dengan nilai maksimal 100 (dari 20 butir soal). Tabel 1 menyajikan ringkasan statistik deskriptif dari nilai pre-test dan post-test kedua kelompok penelitian.

Tabel 1. Statistik deskriptif nilai hasil belajar (nilai maksimum 100)

Kelompok	Tes	N	Rata-rata	Simpangan baku	Nilai minimum	Nilai maksimum
Eksperimen	Pre-test	30	50,0	7,50	40	65
Kontrol	Pretest	30	50,5	7,80	35	65
Eksperimen	Post-test	30	87,5	5,25	75	95
Kontrol	Post-test	30	70,0	7,00	55	80

Secara deskriptif, rata-rata pre-test kedua kelompok relatif setara (50,0 dan 50,5) menunjukkan kemampuan awal siswa yang homogen. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan yang mencolok pada nilai post-test kelompok eksperimen dengan rata-rata 87,5 jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mencapai 70,0.

Uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan pada data post-test sebelum pengujian hipotesis

- a. Uji normalitas: hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi data post-test kedua kelompok lebih besar dari 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.
- b. Uji homogenitas: hasil uji levene menunjukkan nilai signifikansi 0,185 ( $p > 0,05$ ) yang berarti varians data post-test kedua kelompok homogen.

Uji hipotesis (Uji-t) digunakan untuk membandingkan rata-rata post-test kedua kelompok secara statistik. Tabel 2. Hasil uji independent sample T-Test (post-test)

Uji-t	T Hitung	Sig.(2-tailed)	Keterangan
Post-test	11,23	0,000	Terdapat perbedaan signifikan

Berdasarkan tabel 2, nilai p (sig. 2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai p (0,000) lebih kecil dari taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian, terbukti terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar materi iman kepada malaikat antara siswa yang belajar menggunakan Islamic monopoly dan siswa yang belajar secara konvensional.

Uji peningkatan efektifitas (N-Gain)

Untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang dihasilkan, dihitung skor N-Gain (Normalized Gain). Tabel 3. Rata-rata N-Gain dan kategori efektifitas.

Kelompok	Rata-rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,75	Tinggi
Kontrol	0,40	Sedang

Rata-rata N-Gain kelompok eksperimen adalah 0,75 (kategori tinggi) jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya 0,40 (kategori sedang). Perbedaan skor N-Gain ini secara kuat menunjukkan bahwa penerapan media Islamic monopoly sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

## Discussion

Hasil penelitian secara konsisten mendukung hipotesis bahwa media permainan 'islamic monopoly' efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif materi iman kepada malaikat di SMPN 1 Palangka Raya. Nilai post-test yang unggul pada kelompok eksperimen dan skor N-Gain kategori tinggi 0,75 dibandingkan kelompok kontrol membuktikan superioritas metode ini. Efektivitas ini terjadi karena elemen permainan seperti kartu soal, challenge, dan kesempatan memfasilitasi visualisasi materi iman kepada malaikat yang sulit dibayangkan siswa. Konsep tentang nama-nama dan tugas malaikat disajikan secara aktif melalui interaksi game. Pembelajaran yang melibatkan emosi positif seperti kegembiraan dan kompetisi sehat melalui game terbukti meningkatkan retensi memori dan pemahaman yang lebih mendalam sesuai dengan prinsip experiential learning. Islamic monopoly juga mendorong interaksi sosial dan kolaborasi antar siswa. Siswa tidak hanya menerima informasi tetapi juga secara aktif mencari dan mendiskusikan jawaban ini menjadikan proses pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered). Secara keseluruhan, penggunaan 'islamic monopoly' sebagai game interaktif merupakan inovasi pembelajaran PAI yang berhasil mengubah pasifnya siswa menjadi aktif dan termotivasi sehingga mencapai hasil belajar yang signifikan.

## 4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa media permainan Islamic monopoly terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas VII SMPN 1 Palangka Raya pada materi iman kepada malaikat Allah SWT. Kesimpulan ini didukung oleh temuan

statistik yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada rata-rata hasil post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (uji-t diterima). Lebih lanjut perhitungan Normalized Gain (N-Gain) pada kelompok eksperimen berada dalam kategori tinggi ( $g > 0,70$ ) menegaskan bahwa penggunaan Islamic monopoly mampu mengatasi sifat abstrak materi, meningkatkan motivasi dan mendorong pembelajaran aktif yang menghasilkan peningkatan capaian belajar yang superior dibandingkan metode konvensional. Sejalan dengan temuan tersebut penelitian ini merekomendasikan beberapa hal; pertama, guru pendidikan agama islam (PAI) disarankan untuk mengimplementasikan media permainan 'islamic monopoly' sebagai alternatif strategis dalam mengajar materi PAI yang bersifat konseptual dan abstrak, demi menciptakan suasana belajar yang interaktif. Kedua, pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi dan mendukung pengadaan serta pengembangan media pembelajaran berbasis game lainnya. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media ini ke dalam format digital (e-learning) atau mengaplikasikannya pada materi PAI yang berbeda serta mengkaji dampak Islamic monopoly terhadap aspek afektif dan psikologis siswa seperti kreativitas atau minat belajar.

## 5. REFERENCES

- Arifin, Z., & Putri, N. S. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Pendidikan Agama*. Yogyakarta: Deepublish.
- Iskandar, J., & Harahap, D. (2022). Penerapan Model *Game-Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 45-60.
- Lestari, S. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Edisi Terbaru. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyani, N. (2020). *Efektivitas Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Prasetyo, I., & Wibowo, A. (2023). Integrasi Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI: Studi Kasus Materi Iman Kepada Malaikat. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(2), 120-135.
- Saputro, F. A., & Ramadhani, A. (2021). Monopoli Edukasi: Dampak Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep pada Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 180-195.
- Sari, I. P., & Hidayat, A. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Abad 21: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.