AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

AN-NAHDLOH: *Journal of Education and Islamic Studies*
Volume 1, Nomor 2, Januari 2026; E-ISSN: 3109-8614
Available online at: https://ejournal.magisterpaiunira.com/index.php/annahdloh

Received: November 2025	Accepted: November 2025	Published: Januari 2026

Penggunaan Monopoli Edukatif dalam Pembelajaran Ghibah dan Tabayyun di SMPN 1 Krian

Afrida Nur Afni, Muhammad Fahmi, Ali Mas'ud
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Email: afridaafni5@gmail.com, muhammadfahmi@uinsa.ac.id, ali.masud@uinsby.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the implementation of a modified Monopoly game as an instructional medium for teaching the concepts of ghibah and tabayyun in Islamic Religious Education at SMPN 1 Krian, as well as to examine its effects on students' activeness and thinking speed. The game was redesigned by incorporating Islamic values, contextual case scenarios, and situations relevant to students' daily experiences. This research employed a qualitative field study approach. Data were collected through observations, interviews, and documentation during the learning process. The findings indicate that the Monopoly-based learning activity successfully created an interactive classroom atmosphere, increased motivation, and significantly enhanced student engagement. Students became more active in discussions, expressing opinions, and making group decisions. Furthermore, the game effectively trained students' thinking speed when responding to situations that required quick analysis based on the principles of ghibah and tabayyun. The learning experience also facilitated the gradual construction of students' understanding through direct involvement, social interaction, and post-activity reflection. This study concludes that educational games can serve as an effective, enjoyable, and contextually relevant instructional strategy for improving students' conceptual understanding and social skills in Islamic religious learning. Monopoly Game; Ghibah; Tabayyun; Student Activeness; Thinking Speed; Islamic Education Learning.

Keywords: Monopoly Game, Ghibah, Tabayyun, Student Activeness, Thinking Speed

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan permainan Monopoli yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran dalam materi ghibah dan tabayyun pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Krian, serta menilai pengaruhnya terhadap keaktifan dan kecepatan berpikir siswa. Permainan dirancang ulang dengan memasukkan nilai-nilai Islami, studi kasus, dan

situasi kontekstual yang relevan dengan kehidupan siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Monopoli mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menumbuhkan motivasi, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa lebih aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, dan mengambil keputusan dalam kelompok. Selain itu, permainan terbukti melatih kecepatan berpikir siswa ketika menghadapi situasi yang menuntut analisis cepat sesuai prinsip ghibah dan tabayyun. Permainan ini juga membantu membentuk pemahaman siswa secara bertahap melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi setelah kegiatan belajar. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukatif dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan relevan untuk meningkatkan pemahaman konseptual serta keterampilan sosial siswa dalam konteks pendidikan agama.

Kata Kunci: Permainan Monopoli, Ghibah, Tabayyun, Keaktifan Siswa, Kecepatan Berpikir

Pendahuluan

Pendidikan pada era abad ke-21 dituntut untuk tidak hanya mencetak peserta didik yang memiliki pengetahuan akademik, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak lagi bisa bersifat satu arah dan pasif, melainkan harus menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang terlibat penuh dalam proses pembelajaran (Umam, 2021). Kurikulum Merdeka, misalnya, menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning), dengan guru sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar yang bermakna (Kemendikbudristek, 2022). Namun demikian, kenyataan di berbagai satuan pendidikan, khususnya di jenjang pendidikan dasar dan menengah, menunjukkan masih banyak proses pembelajaran yang bersifat monoton, berpusat pada guru, dan minim aktivitas kolaboratif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran sehari-hari.

Salah satu masalah mendasar yang masih sering ditemui dalam kegiatan pembelajaran di kelas adalah rendahnya keaktifan siswa. Banyak siswa yang cenderung bersikap pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menunjukkan inisiatif untuk bertanya, menjawab, atau terlibat dalam diskusi (Khairani & Dinata, 2024). Fenomena ini tidak hanya menghambat terciptanya suasana belajar yang hidup, tetapi juga memengaruhi kualitas pencapaian pembelajaran. Keaktifan siswa merupakan indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran karena berkaitan erat dengan keterlibatan mental dan emosional siswa. Selain itu, aspek lain yang juga tidak kalah penting namun sering terabaikan adalah

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

kecepatan berpikir siswa, yaitu kemampuan mereka dalam merespons informasi, menganalisis masalah, dan mengambil keputusan dalam waktu yang terbatas. Dalam kenyataannya, tidak semua siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tangkas dalam menyelesaikan persoalan-persoalan pembelajaran (Asep et al., 2023). Padahal, dalam dunia nyata, keterampilan ini sangat diperlukan untuk beradaptasi dengan dinamika sosial dan tantangan zaman.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran tidak hanya mencerminkan semangat belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills). Siswa yang aktif akan lebih terlibat dalam proses konstruksi pengetahuan, mampu mengajukan pertanyaan kritis, dan terbiasa mengemukakan pendapat dengan argumentasi yang logis (Murni, 2021). Sementara itu, kecepatan berpikir merupakan bagian dari kecakapan kognitif yang penting dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern yang dinamis. Kecepatan berpikir mencakup kemampuan memproses informasi, mengidentifikasi pola, menghubungkan ide, serta mengambil keputusan dalam waktu yang relatif cepat namun tetap akurat. Keduanya merupakan kompetensi esensial dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah (problem solving) yang menjadi bagian dari profil pelajar Pancasila (Yudha et al., 2022). Maka, menciptakan metode pembelajaran yang mampu mengintegrasikan kedua dimensi ini merupakan langkah strategis dalam peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu pendekatan yang dapat menjawab kebutuhan ini adalah melalui penggunaan media atau strategi pembelajaran yang bersifat interaktif, menantang, dan menyenangkan salah satunya melalui permainan edukatif seperti monopoli.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan-pendekatan baru yang tidak hanya mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga membentuk keterampilan berpikir, kemandirian belajar, dan keberanian berpendapat. Salah satu pendekatan yang menunjukkan potensi tinggi dalam memenuhi kebutuhan tersebut adalah model pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) (Muzakka et al., 2025). Pendekatan ini menjadikan pengalaman belajar siswa lebih bermakna karena berlangsung dalam suasana menyenangkan, kompetitif, dan penuh tantangan. Lebih dari sekadar hiburan, permainan dapat dirancang secara pedagogis untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu. Dalam konteks ini, guru berperan penting sebagai desainer pembelajaran yang kreatif dalam memilih dan memodifikasi jenis permainan

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan peserta didik.

Permainan dalam dunia pendidikan telah lama dikenal sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, mempererat interaksi sosial, serta menstimulasi berbagai fungsi kognitif siswa. Teori pembelajaran konstruktivistik, yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, mendukung integrasi aktivitas bermain dalam pembelajaran karena permainan menyediakan konteks yang alami bagi siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi, pengalaman langsung, dan interaksi sosial (Huda & Djono, 2025). Dalam pandangan Piaget, anak-anak belajar secara efektif ketika mereka berinteraksi secara aktif dengan lingkungan dan menyelesaikan masalah-masalah yang menantang sesuai dengan tahap perkembangannya (Nim, n.d.). Sementara itu, Vygotsky menekankan peran interaksi sosial dan scaffolding dalam mendorong perkembangan kognitif melalui zona perkembangan proksimal (ZPD), di mana permainan menjadi alat yang sangat efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi kolaborasi dan pemecahan masalah bersama (Lathifah et al., 2024).

Game-based learning tidak hanya memfasilitasi keterampilan akademik, tetapi juga melatih soft skills seperti pengambilan keputusan, manajemen waktu, kerja sama, dan komunikasi. Dalam banyak kasus, permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang inklusif, di mana siswa dengan karakteristik yang berbeda-beda dapat merasa nyaman untuk berpartisipasi secara aktif. Melalui permainan, siswa tidak hanya belajar melalui materi, tetapi juga melalui pengalaman dan proses (Yudha et al., 2022). Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran adalah permainan **Monopoli**. Permainan ini secara umum dikenal sebagai permainan papan berbasis strategi dan manajemen sumber daya, yang dimainkan dengan cara membeli, menjual, dan mengelola properti sambil menghindari kebangkrutan. Dengan mekanisme permainan yang mengharuskan pemain berpikir cepat dalam mengambil keputusan strategis, permainan ini secara tidak langsung melatih kecepatan berpikir dan pengambilan keputusan. Selain itu, interaksi antarpemain yang terjadi selama permainan menciptakan dinamika komunikasi dan kolaborasi yang mendukung peningkatan keaktifan siswa (Kurniawati et al., 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan, khususnya monopoli edukatif, memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keaktifan, kemampuan kognitif,

dan keterampilan abad ke-21 siswa. Studi oleh Novianti, Hikmawan dan Fajrussalam menemukan bahwa permainan monopoli edukatif efektif meningkatkan pemahaman etika digital siswa SD melalui aktivitas bermain yang interaktif dan bermakna (Novianti et al., 2025). Selanjutnya, penelitian Prihantini, Stevani dan Sujiran membuktikan bahwa pembelajaran berbasis game dengan pendampingan monopoli mampu meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan dalam mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK (Prihantini et al., 2025). Pada konteks pembelajaran matematika, Rosyadi dkk. mengembangkan monopoli matematis yang terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP (Rosyadi et al., 2025). Temuan-temuan ini memperlihatkan bahwa monopoli edukatif tidak hanya efektif untuk meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan keaktifan, kemampuan komunikasi, kreativitas, dan daya pikir siswa, serta dapat dimodifikasi untuk berbagai mata pelajaran, termasuk PAI.

Namun, meskipun telah banyak dilakukan penelitian yang menyoroti efektivitas permainan edukatif secara umum termasuk monopoli terdapat keterbatasan dalam konteks fokus dan variabel yang dikaji. Sebagian besar penelitian hanya menekankan pada peningkatan motivasi atau hasil belajar secara umum, tanpa secara khusus membedah dampak terhadap keaktifan siswa dan kecepatan berpikir sebagai dua aspek penting dalam keterampilan abad ke-21. Lebih lanjut, kajian-kajian tersebut umumnya bersifat tematik pada mata pelajaran eksakta atau sosial, dan belum banyak menyentuh wilayah pembelajaran yang berorientasi pada nilai dan etika, seperti Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama pada topik-topik sensitif dan kontekstual seperti ghibah dan tabayyun.

Melihat belum adanya kajian terdahulu yang secara spesifik mengangkat penerapan permainan monopoli dalam meningkatkan keaktifan dan kecepatan berpikir siswa pada materi ghibah dan tabayyun, khususnya di lingkungan SMP Negeri seperti SMPN 1 Krian, maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini memiliki nilai kebaruan (novelty) yang signifikan. Materi tentang ghibah dan tabayyun dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam memiliki urgensi yang tinggi untuk disampaikan secara kontekstual dan aplikatif, mengingat keduanya berkaitan erat dengan kehidupan sosial peserta didik, khususnya dalam era digital yang rentan terhadap penyebaran informasi palsu dan perilaku negatif dalam komunikasi.

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

Dalam konteks ini, penggunaan permainan monopoli yang dimodifikasi secara tematik untuk mengangkat nilai-nilai keagamaan serta etika komunikasi menjadi pendekatan inovatif yang belum banyak dikembangkan. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami ajaran Islam secara menyenangkan, tetapi juga melatih mereka untuk lebih aktif menyampaikan pendapat dan berpikir cepat dalam menghadapi dilema sosial. Penelitian ini bertujuan mengisi kekosongan tersebut melalui penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran PAI pada topik ghibah dan tabayyun di SMPN 1 Krian, dengan fokus pada peningkatan keaktifan dan kecepatan berpikir siswa sebagai indikator keberhasilan pembelajaran. Dengan demikian, artikel ini diharapkan memberikan kontribusi teoritis terhadap strategi pembelajaran berbasis permainan sekaligus menawarkan manfaat praktis bagi guru PAI dalam menyampaikan materi yang berkaitan erat dengan perilaku sosial siswa di era digital.

Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam proses penerapan permainan monopoli dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap keaktifan dan kecepatan berpikir siswa. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada makna, interaksi, dan pengalaman peserta didik dalam konteks alaminya. Penelitian dilakukan sebagai *field research*, dengan pengambilan data langsung di SMPN 1 Krian, tempat implementasi pembelajaran monopoli bertema ghibah dan tabayyun. Sumber data terdiri dari data primer (observasi kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa), serta data sekunder (dokumen sekolah, perangkat pembelajaran, dan literatur pendukung). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Seluruh data kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif, sehingga temuan dapat disajikan secara runtut, mendalam, dan sesuai konteks pembelajaran yang berlangsung.

Hasil dan Pembahasan

Penerapan Permainan Monopoli dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Materi Ghibah dan Tabayyun di SMPN 1 Krian

Penerapan permainan Monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Krian merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Inovasi ini berangkat dari kebutuhan pembelajaran

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

abad ke-21 yang menuntut pendidik untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek pemahaman konsep, tetapi juga penanaman nilai, penguatan karakter, dan kemampuan komunikasi (Muzakka et al., 2025). Materi ghibah dan tabayyun sendiri merupakan bagian penting dalam pembelajaran PAI karena berkaitan langsung dengan etika berkomunikasi, penyampaian informasi, serta tanggung jawab sosial, terutama di era digital di mana informasi beredar dengan sangat cepat. Oleh karena itu, media permainan yang dikembangkan secara tematik menjadi sarana yang tepat untuk mendekatkan materi tersebut dengan pengalaman nyata siswa.

Tahap awal dari penerapan permainan Monopoli ini dimulai dengan proses perancangan media pembelajaran. Pada tahap ini, guru memodifikasi komponen-komponen permainan Monopoli agar sesuai dengan karakteristik dan nilai yang ingin ditanamkan. Papan permainan yang biasanya terdiri dari kotak-kotak properti seperti "Jalan Sudirman" atau "Jalan Diponegoro" diubah menjadi nilai-nilai Islami seperti Sikap Tabayyun, Jauhi Ghibah, Periksa Informasi Sebelum Membagikan, Menjaga Harga Diri Orang Lain, Kontrol Diri Saat Mendapatkan Rumor, dan Saling Menasihati dalam Kebaikan. Modifikasi pada kotak-kotak tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi juga memiliki instruksi dan konsekuensi yang mengarahkan siswa pada pembiasaan sikap Islami.

Selain memodifikasi papan permainan, guru juga mengganti kartu "kesempatan" dan "dana umum" dengan kartu khusus berisi situasi, studi kasus, atau dilema moral yang banyak ditemui dalam kehidupan siswa. Misalnya, ketika siswa mendapatkan kartu yang berisi kalimat, "Kamu mendapat pesan berantai tentang teman sekelas yang dituduh mencuri. Apa yang harus kamu lakukan?" atau "Kamu mendengar temanmu membicarakan kejelekan seseorang di grup WhatsApp kelas. Sikap yang tepat adalah…". Setiap kartu dirancang untuk mengarahkan siswa pada pengambilan keputusan yang tepat sesuai ajaran Islam tentang pentingnya tabayyun serta larangan melakukan ghibah. Kartu-kartu ini menjadi jembatan antara materi pelajaran dengan konteks sosial yang benar-benar dekat dengan kehidupan siswa.

Setelah tahap perancangan selesai, guru mulai menerapkan permainan dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, guru tidak hanya berfungsi sebagai pengontrol permainan, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi, memberikan penguatan nilai, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

kecil untuk memainkan permainan secara bergiliran. Pembelajaran dilakukan dalam suasana yang santai, tetapi tetap terarah. Setiap kali siswa berhenti pada satu kotak tertentu atau mengambil kartu, mereka harus mendiskusikan instruksi atau pertanyaan yang muncul. Misalnya, jika siswa berhenti pada kotak "Jauhi Ghibah", mereka harus menjelaskan apa yang dimaksud dengan ghibah, memberikan contoh perilaku ghibah, serta menyebutkan alasan mengapa ghibah dilarang dalam Islam. Begitu pula ketika siswa mengambil kartu studi kasus, mereka harus menjawab pertanyaan dan memberikan alasan yang logis serta sesuai nilai keislaman. Interaksi semacam ini mendorong siswa untuk aktif menyampaikan pendapat, bekerja sama dengan teman sekelompok, dan berpikir cepat dalam situasi permainan yang bergerak dinamis. Proses ini membuat pembelajaran terasa lebih hidup dan menantang, sekaligus menghindarkan siswa dari kebosanan yang biasanya muncul pada pembelajaran konvensional. Pada saat yang sama, guru tetap mengarahkan diskusi agar tetap relevan dengan tujuan pembelajaran dan tidak keluar dari konteks materi (Pertiwi et al., 2022).

Tahap berikutnya adalah sesi refleksi dan evaluasi yang menjadi bagian penting dalam strategi pembelajaran berbasis permainan. Setelah permainan selesai, guru mengajak siswa untuk merefleksikan pengalaman mereka. Siswa diberi kesempatan untuk mengungkapkan perasaan, pemahaman, serta nilai-nilai apa saja yang mereka dapatkan selama proses bermain. Pada tahap ini, guru biasanya mengajukan pertanyaan seperti, "Apa pelajaran paling penting yang kalian dapatkan hari ini?", "Bagaimana kalian melihat perbedaan antara ghibah dan tabayyun?", atau "Mengapa penting untuk memeriksa informasi sebelum menyebarkannya, terutama di media sosial?". Pertanyaan-pertanyaan reflektif ini membantu siswa menghubungkan pengalaman bermain dengan perilaku nyata dalam kehidupan mereka. Guru kemudian menekankan kembali ajaran Islam tentang bahaya ghibah yang dapat merusak hubungan sosial, menyakiti hati sesama, dan menghilangkan keberkahan dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga menguatkan pemahaman tentang tabayyun sebagai sikap hati-hati, kritis, dan penuh tanggung jawab dalam menerima dan menyebarkan informasi. Dengan demikian, refleksi tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga membentuk aspek afektif dan sikap sosial siswa (Ridha et al., 2025).

Hasil penerapan permainan Monopoli ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran. Mereka tampak lebih antusias, komunikatif,

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

dan responsif dalam mengikuti diskusi. Penggunaan media permainan membuat siswa lebih terdorong untuk bertanya, memberikan pendapat, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Selain itu, dinamika permainan menuntut mereka untuk berpikir cepat, memahami permasalahan, dan mencari solusi yang sesuai ajaran Islam. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Monopoli tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kecepatan pengambilan keputusan. Secara keseluruhan, penerapan permainan Monopoli dalam pembelajaran PAI pada materi ghibah dan tabayyun di SMPN 1 Krian menjadi contoh nyata pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan materi keagamaan dengan pendekatan permainan edukatif. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, metode ini juga memperkuat nilai karakter dan etika komunikasi yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan modern. Oleh karena itu, pendekatan serupa sangat layak dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran PAI maupun mata pelajaran lain yang membutuhkan integrasi nilai dan keterampilan sosial

Penerapan Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Keaktifan dan Kecepatan Berpikir Siswa pada Materi Ghibah dan Tabayyun di SMPN 1 Krian

Penerapan permainan Monopoli yang dimodifikasi secara edukatif memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan kecepatan berpikir siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi ghibah dan tabayyun di SMPN 1 Krian. Pada dasarnya, pembelajaran yang melibatkan media permainan mengikuti prinsip bahwa belajar akan lebih efektif ketika siswa berada dalam suasana yang menyenangkan, menantang, dan memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif. Modifikasi Monopoli yang dirancang untuk materi etika komunikasi Islam tidak sekadar menjadi permainan hiburan, tetapi berfungsi sebagai alat pedagogis yang mendorong siswa terlibat langsung dalam proses memahami nilai-nilai moral serta menerapkannya dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Keaktifan siswa selama bermain tampak melalui partisipasi mereka dalam berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengajukan argumen, serta mengambil keputusan selama jalannya permainan. Situasi kompetitif yang tercipta tidak membuat siswa tertekan, justru mendorong keterlibatan mereka untuk tampil lebih percaya diri. Sebelum permainan dimulai, guru telah memberikan pemahaman dasar tentang konsep ghibah

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

dan tabayyun, namun pemahaman ini diperdalam melalui interaksi langsung selama permainan. Setiap kotak pada papan Monopoli yang ditempati siswa mengarahkan mereka pada aktivitas tertentu, seperti menjawab pertanyaan studi kasus, menganalisis situasi, atau menentukan sikap dalam menghadapi informasi yang belum jelas. Aktivitas semacam ini secara otomatis memicu siswa untuk aktif berpikir dan berkomunikasi (Pratama et al., 2025).

Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator penting yang menunjukkan keberhasilan pembelajaran, karena mencakup keterlibatan mental, emosional, dan sosial siswa. Melalui permainan Monopoli, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat dalam proses pembelajaran melalui dialog, kolaborasi, dan pengambilan keputusan. Keberanian siswa untuk mengutarakan pendapat juga meningkat karena suasana permainan menciptakan ruang aman di mana kesalahan bukanlah sesuatu yang memalukan, melainkan bagian dari proses belajar. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konstruktif dibanding metode ceramah konvensional yang cenderung pasif (Sihotang, 2022). Selain mendorong keaktifan, permainan ini juga berperan dalam meningkatkan kecepatan berpikir siswa. Dalam setiap alur permainan, siswa dihadapkan pada situasi yang membutuhkan respons cepat dan tepat. Ketika seorang siswa mendapatkan kartu yang berisi kasus ghibah atau informasi yang belum terverifikasi, ia harus segera menganalisis situasi, mengidentifikasi prinsip Islam yang relevan, dan menentukan tindakan yang paling tepat. Keputusan yang diambil tidak hanya menunjukkan pemahaman konsep, tetapi juga menunjukkan kemampuan siswa dalam memproses informasi secara cepat dan kritis. Situasi seperti ini melatih siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills), seperti kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan (Janah et al., n.d.).

Kemampuan berpikir cepat merupakan salah satu keterampilan penting di era digital, di mana siswa sering dihadapkan pada arus informasi yang deras dan beragam (Rafi & Ramadhan, 2025). Materi ghibah dan tabayyun sangat relevan dengan situasi ini karena keduanya berkaitan erat dengan etika bermedia sosial. Melalui permainan, siswa belajar bahwa tidak semua informasi dapat diterima begitu saja, dan perlu dilakukan klarifikasi sebelum menyebarkannya. Permainan Monopoli memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih menyaring informasi sambil tetap mengikuti jalur permainan yang menuntut ketepatan waktu. Dengan demikian,

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter digital yang bertanggung jawab. Penggunaan permainan berbasis papan seperti Monopoli telah banyak terbukti mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan problem solving siswa. Dalam konteks penelitian ini, kegiatan berpikir cepat tidak hanya dilihat dari kecepatan menjawab, tetapi juga dari kualitas penalaran yang ditunjukkan siswa. Ketika siswa berdiskusi dalam kelompok, mereka harus mempertimbangkan berbagai perspektif sebelum mengambil keputusan. Diskusi yang muncul secara spontan selama permainan memperlihatkan bahwa siswa mampu menghubungkan situasi permainan dengan pengalaman nyata yang pernah mereka alami dalam kehidupan sehari-hari, khususnya terkait komunikasi interpersonal dan penggunaan media sosial. Aktivitas semacam ini mendukung proses internalisasi nilai secara lebih mendalam. Lebih jauh lagi, permainan Monopoli yang dimodifikasi membantu menciptakan lingkungan belajar kolaboratif. Setiap kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan, dan kerja sama ini memerlukan koordinasi, komunikasi, serta sikap saling menghargai. Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih terlibat karena permainan memberi mereka peran yang jelas dalam kelompok. Mereka belajar untuk mendengarkan pendapat teman, memberi masukan, dan menyelesaikan perbedaan pendapat secara konstruktif. (Pertiwi et al., 2022). Dengan demikian, permainan tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial yang penting dalam pendidikan karakter.

Proses pembelajaran melalui permainan juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Ketika nilai-nilai ghibah dan tabayyun disampaikan melalui situasi nyata dalam permainan, siswa lebih mudah memahami relevansi nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Misalnya, ketika kartu permainan berisi kasus tentang seseorang yang menyebarkan informasi tanpa verifikasi, siswa secara reflektif menyadari bahwa mereka pernah melakukan hal yang sama atau pernah menjadi korban dari tindakan tersebut. Pengalaman ini mendorong mereka untuk lebih berhati-hati dalam berkomunikasi, sehingga pembelajaran nilai tidak hanya berhenti pada aspek pengetahuan, tetapi juga berdampak pada perilaku. Pada akhir proses pembelajaran, guru melakukan sesi refleksi bersama siswa. Refleksi ini menjadi ruang bagi siswa untuk menyampaikan pemahaman, pengalaman, dan pembelajaran moral yang mereka peroleh selama permainan. Siswa mengungkapkan bahwa permainan membuat mereka lebih mudah memahami konsep ghibah dan tabayyun

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

karena materi disampaikan secara kontekstual dan interaktif. Guru kemudian menguatkan pemahaman tersebut dengan memberikan penjelasan tambahan dan menghubungkannya dengan ayat-ayat Al-Qur'an atau hadis yang relevan. Melalui refleksi ini, pemahaman siswa menjadi lebih komprehensif dan terarah.

Hasil penerapan permainan Monopoli edukatif di SMPN 1 Krian menunjukkan bahwa media permainan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, keaktifan, dan kecepatan berpikir siswa. Keberhasilan ini mendukung pandangan bahwa pembelajaran abad ke-21 membutuhkan pendekatan yang kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam era yang serba digital, guru perlu menghadirkan suasana belajar yang adaptif agar siswa tidak hanya memahami materi ajar, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir dan moralitas sosial (Pertiwi et al., 2022). Secara keseluruhan, penerapan permainan Monopoli bukan hanya memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang materi ghibah dan tabayyun, tetapi juga membantu membentuk siswa yang lebih aktif, kritis, dan bertanggung jawab dalam berkomunikasi. Melalui media permainan, pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus menanamkan nilai-nilai Islam secara aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Dengan capaian ini, pembelajaran berbasis permainan dapat direkomendasikan sebagai salah satu strategi inovatif yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI guna meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus membentuk karakter peserta didik secara utuh.

Proses Pembentukkan Pemahaman Siswa melalui Aktifitas Permainan Monopoli

Penerapan permainan Monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi ghibah dan tabayyun di SMPN 1 Krian memberikan gambaran bahwa pemahaman siswa tidak terbentuk secara instan, tetapi melalui rangkaian aktivitas belajar yang memungkinkan mereka mengonstruksi sendiri makna dari setiap situasi yang dialami. Pada tahap awal permainan, siswa tampak mengenali aturan dasar terlebih dahulu, seperti konsekuensi ketika berhenti pada kotak yang memuat kasus ghibah atau tabayyun. Proses pengenalan ini menjadi tahapan awal bagaimana mereka mulai membangun skema baru—konsep-konsep mental yang memuat pengetahuan moral dan nilai keagamaan. Hal ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme Piaget bahwa belajar merupakan proses aktif ketika siswa menyesuaikan pengalaman baru ke dalam struktur kognitif yang sudah dimilikinya (asimilasi), kemudian

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

memodifikasi struktur tersebut jika pengalaman baru tidak sejalan (akomodasi) (Piaget & Inhelder, 1972). Meskipun tidak disebutkan secara eksplisit dalam pembelajaran, cara siswa merespons setiap instruksi permainan menunjukkan bahwa aktivitas ini mendorong rekonstruksi pemahaman melalui pengalaman langsung.

Selama permainan berlangsung, siswa dihadapkan pada berbagai situasi dilematis yang menuntut mereka melakukan penilaian moral. Misalnya, ketika sebuah kartu menyajikan skenario tentang seseorang yang membicarakan temannya tanpa kehadirannya, siswa diminta menentukan apakah itu termasuk ghibah, apa dampaknya, dan tindakan apa yang semestinya dilakukan. Ketika siswa mendiskusikan jawaban dengan teman satu kelompok, proses negosiasi makna terjadi mereka bertukar pendapat, menyampaikan alasan, dan memperbaiki pemahaman masing-masing. Proses ko-konstruksi seperti ini merupakan bagian penting dalam pembelajaran PAI, karena nilai moral tidak hanya diajarkan, tetapi dipahami melalui pengalaman sosial. Cara ini selaras dengan gagasan bahwa interaksi sosial merupakan faktor penting dalam perkembangan kognitif, sebagaimana juga disinggung oleh Piaget dalam tahap operasional konkret di mana anak usia SMP belajar paling efektif melalui pengalaman langsung, objek konkret, dan diskusi kelompok (Piaget & Inhelder, 1972). Aktivitas bermain juga membuat siswa lebih berani mengemukakan pendapat. Bahkan siswa yang biasanya pasif di kelas menjadi lebih antusias ketika harus menjelaskan alasan mengapa tindakan tertentu termasuk ghibah atau mengapa tabayyun diperlukan sebelum menyampaikan informasi. Keterlibatan ini memperlihatkan bahwa permainan menyediakan ruang aman (safe space) bagi siswa untuk mencoba, salah, lalu memperbaiki pemahaman tanpa merasa takut dihakimi. Dalam situasi ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan alur diskusi, memperbaiki konsep yang kurang tepat, dan memastikan nilai-nilai pembelajaran tetap sesuai dengan tujuan. Cara penyampaian guru yang tidak menggurui tetapi memancing pertanyaan membuat proses pembentukan pengetahuan menjadi lebih alami (Suprijono, 2009).

Kartu skenario dan papan permainan Monopoli menjadi media yang membuat konsep abstrak seperti ghibah dan tabayyun menjadi lebih konkret. Ketika siswa harus mengambil keputusan berdasarkan kasus yang tertulis pada kartu, mereka melakukan proses analisis sederhana: "Ini termasuk ghibah atau bukan?", "Bagaimana cara menyikapinya?", "Apa akibatnya bila tindakan ini diteruskan?". Proses ini menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menghafal definisi, tetapi

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

mengaitkannya dengan situasi nyata. Pada titik ini terlihat bagaimana permainan membantu mengembangkan kemampuan moral dan sosial secara bertahap, selaras dengan gagasan Piaget bahwa pemahaman pada tahap operasional konkret berkembang melalui tindakan yang dapat diamati dan dialami langsung (Piaget & Inhelder, 1972). Lebih jauh, proses pembentukan pemahaman juga tampak ketika permainan selesai. Siswa diminta melakukan refleksi singkat mengenai tindakan mana yang paling sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari: apakah perilaku ghibah lebih mudah muncul dalam percakapan dengan teman, atau justru mereka pernah salah menilai suatu informasi karena tidak melakukan tabayyun. Refleksi ini memperkuat internalisasi nilai dan memungkinkan siswa menautkan pengalaman permainan dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, permainan Monopoli tidak hanya menghasilkan pemahaman kognitif, tetapi juga pemahaman afektif dan sosial (Munif, n.d.). Siswa mulai menyadari implikasi perilaku ghibah terhadap hubungan sosial mereka, serta pentingnya tabayyun agar tidak terjadi kesalahpahaman. Proses reflektif inilah yang menjadi kunci pembentukan karakter dan akhlak dalam pembelajaran PAI.

Secara keseluruhan, aktivitas permainan Monopoli dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Krian menunjukkan bahwa pembentukan pemahaman siswa merupakan proses berlapis yang melibatkan pengalaman konkret, interaksi sosial, analisis kasus, dan refleksi pribadi. Permainan menyediakan konteks belajar yang hidup, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa dapat membangun sendiri pemahaman mereka tentang ghibah dan tabayyun. Dengan sedikit landasan konstruktivisme Piaget, dapat dipahami bahwa keberhasilan permainan ini terletak pada kesesuaiannya dengan cara siswa usia SMP mengolah pengalaman melalui tindakan nyata dan diskusi. Melalui proses inilah konsep keagamaan tidak berhenti sebagai teori, tetapi berkembang menjadi kesadaran moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Implikasi Pembelajaran dan Kontribusi Praktis Penggunaan Permainan Monopoli dalam Pendidikan Agama Islam

Penerapan permainan Monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi ghibah dan tabayyun di SMPN 1 Krian tidak hanya memberikan dampak langsung terhadap peningkatan keaktifan dan kecepatan berpikir siswa, tetapi juga menghasilkan implikasi yang lebih luas terhadap proses dan kualitas pembelajaran di kelas. Melalui mekanisme permainan yang menekankan unsur

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

interaksi, diskusi, strategi, dan pengambilan keputusan, guru memperoleh gambaran bahwa media permainan mampu menciptakan ruang belajar yang lebih hidup dibanding metode ceramah konvensional. Dalam konteks ini, permainan bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih konstruktif dan kolaboratif. Salah satu implikasi paling terlihat adalah meningkatnya keterlibatan emosional siswa terhadap materi PAI, yang selama ini sering dianggap abstrak atau jauh dari kehidupan sehari-hari. Dengan memadukan skenario permainan yang mengandung nilai-nilai ghibah dan tabayyun, siswa dapat secara langsung mengaitkan ajaran Islam dengan situasi konkret yang mereka hadapi, baik di lingkungan sekolah maupun dalam aktivitas digital. Kegiatan ini membantu siswa memahami bahwa konsep agama bukan sekadar pengetahuan teoretis, tetapi pedoman yang relevan untuk menyikapi informasi, menjaga lisan, dan membangun hubungan sosial yang sehat. Dengan kata lain, permainan Monopoli tematik berfungsi sebagai jembatan antara teori keagamaan dan pengalaman nyata siswa.

Implikasi lain adalah meningkatnya motivasi belajar siswa. Pembelajaran PAI yang biasanya berlangsung secara linear berubah menjadi kegiatan yang kompetitif namun menyenangkan. Siswa merasa memiliki peran aktif dalam menentukan jalannya permainan, sehingga rasa tanggung jawab dan kesadaran mereka terhadap proses belajar turut meningkat. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa di era digital yang menyukai aktivitas visual, interaktif, dan berbasis pengalaman. Ketika pembelajaran disajikan melalui media yang dekat dengan dunia mereka, maka tingkat penerimaan, perhatian, dan retensi materi pun meningkat secara signifikan. Guru juga lebih mudah membangun hubungan yang positif dengan siswa karena suasana kelas menjadi lebih cair dan komunikatif. Dari sisi pedagogis, guru memperoleh pemahaman baru mengenai pentingnya diversifikasi strategi pembelajaran. Monopoli tematik memberikan contoh bahwa materi keagamaan dapat diajarkan melalui pendekatan kreatif tanpa mengurangi kedalaman nilai yang ingin disampaikan. Guru dapat melihat bagaimana siswa membangun pemahaman secara aktif—mulai dari menginterpretasi kasus, berdiskusi dengan teman, hingga menarik kesimpulan berdasarkan prinsip agama. Pengalaman ini memberi dorongan kepada guru untuk mengembangkan media serupa di materi-materi lain, sehingga pembelajaran PAI menjadi lebih relevan dan adaptif terhadap kebutuhan zaman (Fithri et al., 2024). Selain itu, penggunaan permainan Monopoli juga memberikan kontribusi praktis dalam

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

pembentukan karakter siswa. Melalui problem–solving yang muncul di setiap giliran permainan, siswa dilatih untuk bersikap jujur, adil, sabar, dan sportif. Pada saat yang sama, mereka juga belajar untuk tidak mudah menerima informasi tanpa tabayyun serta memahami dampak negatif ghibah dalam interaksi sosial. Nilai-nilai karakter ini terbentuk bukan melalui ceramah, melainkan melalui pengalaman langsung, sehingga lebih mudah melekat dan diinternalisasi. Secara keseluruhan, implikasi pembelajaran dari permainan Monopoli tematik ini menunjukkan bahwa media permainan dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Inovasi ini tidak hanya relevan di SMPN 1 Krian, tetapi juga dapat direplikasi di berbagai sekolah dengan penyesuaian konteks materi. Jika dikembangkan lebih lanjut, media permainan edukatif berpotensi menjadi bagian dari strategi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, komunikasi, dan pemikiran kritis. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi praktis sekaligus membuka peluang bagi pengembangan model pembelajaran PAI yang lebih inovatif, menyenangkan, dan bermakna

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penerapan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran pada materi ghibah dan tabayyun, dapat disimpulkan bahwa inovasi media permainan terbukti memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Penelitian yang dilaksanakan di SMPN 1 Krian menunjukkan bahwa siswa pada awalnya cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi abstrak yang berkaitan dengan nilai-nilai etika komunikasi Islam. Namun, penggunaan permainan yang dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran mampu menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan penuh siswa dalam kegiatan belajar. Penerapan permainan Monopoli yang telah disesuaikan dengan konten materi—baik berupa soal, studi kasus, maupun tantangan berpikir cepat—secara signifikan meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini terlihat dari semakin banyaknya siswa yang mengajukan pendapat, terlibat dalam diskusi kelompok, merespons instruksi guru, serta menunjukkan inisiatif dalam menyelesaikan langkah permainan. Pembelajaran yang awalnya bersifat satu arah berubah menjadi situasi kolaboratif yang menuntut siswa aktif berinteraksi, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan konstruktif. Selain itu, penelitian ini juga membuktikan adanya peningkatan yang jelas dalam kecepatan berpikir siswa. Mekanisme permainan yang mengharuskan peserta memberikan jawaban

AN-NAHDLOH
Journal of Education and Islamic Studies

cepat, menafsirkan kasus, atau mengambil keputusan spontan membuat siswa terbiasa memproses informasi dengan lebih efisien. Hasil observasi dan penilaian pada tiap siklus menunjukkan bahwa siswa dapat merespons pertanyaan lebih cepat dan lebih tepat dibandingkan sebelum tindakan diberikan. Peningkatan ini tidak hanya terlihat secara kuantitatif melalui lembar penilaian, tetapi juga tampak secara kualitatif dari kepercayaan diri siswa ketika menjawab pertanyaan.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan dua aspek penting dalam pembelajaran PAI: keaktifan siswa dan kecepatan berpikir dalam memahami materi ghibah dan tabayyun. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran bermakna yang selaras dengan prinsip konstruktivisme, di mana siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan pemecahan masalah. Dengan demikian, permainan Monopoli dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang layak diterapkan oleh guru PAI dalam materi-materi serupa yang memerlukan penalaran cepat, diskusi, serta pemahaman etika. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi berbeda atau menguji efektivitasnya pada jenjang pendidikan lain untuk memperluas temuan penelitian ini.

Referensi

Asep, Septiani, S., Novianti, W., Astuty, H. S., Handayani, I., Prasetya, C., Tri, N., Saptadi, S., Ikram, F. Z., Malahati, F., Hayati, R., Hadikusumo, R. A., Nurlely, L., & Fauziah, N. K. (2023). *Strategi Pembelajaran*. PT Sada Kurnia Pustaka.

Fithri, Q. A. Al, Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2024). Pembentukan Keterampilan Abad 21 melalui Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran PAI. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(2), 40–55.

Huda, K., & Djono. (2025). Mengintegrasikan Teori Pembelajaran Bermakna dan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Jurnal Artefak*, *12*(1), 137–146.

Janah, M., Yasin, M., Matematika, D., & Negeri, U. (n.d.). *Strategi pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran matematika di era kurikulum merdeka abad 21*.

Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi,Elemen*

dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Profil Pelajar Pancasila. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia.

Khairani, E. U., & Dinata, S. A. (2024). Analisis Faktor–Faktor Penyebab Rendahnya Keaktifan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Tunas Pendidikan*, *7*(1), 139–147.

Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, *8*(4), 860–873.

Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 36–42.

Munif, M. (n.d.). *Strategi Internalisasi Nilai-Nilai PAI dalam Membentuk Karakter Siswa*. *01*(01), 1–12.

Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal UNS*, *5*(1), 7–11.

Muzakka, M. N., Aulia, N., & Putri, S. A. (2025). Game Based Learning Sebagai Media Pengoptimalan Keterampilan 4C. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *3*(1), 249–256. https://doi.org/https://doi.org/10.61132/bima.v3i1.1562

Nim, H. (n.d.). *Tinjauan Pendidikan Dari Perspektif Konstruktivisme Dan Perspektif Kritis*. 1–25.

Novianti, P. A., Hikmawan, R., & Fajrussalam, H. (2025). BEDIPOLI : Implementing an Educational Game Monopoly to Enhance Digital Ethics Among Elementary School Students in Purwakarta, Indonesia. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *12*(1), 119–129.

Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(2), 8839–8848.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The Psychology Of The Child*. Basic Books. https://books.google.co.id/books?id=VR1btAEACAAJ

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies

Pratama, F. N., Sanusi, & Irpandi, F. (2025). Inovasi Pembelajaran PAI Melalui Penerapan Metode Talking Stick pada Materi Gibah dan Tabayun di SMP 1 Kudus. *Anwarul: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, *5*, 236–256.

Prihantini, I., Stevani, F., & Sujiran. (2025). *Pengaruh Game-based learning Berbantu Media Monopoli terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis The Impact of Monopoly-Assisted Game-Based L earning on Students ' Achievement in Business Economics*. *16*(1), 57–65.

Rafi, M., & Ramadhan, N. (2025). *Peran Literasi Digital dalam Mendorong Kemampuan Berpikir Siswa Sekolah Menengah Atas : Kajian Literatur Terkini*. *2*(3), 590–596.

Ridha, A. R., Bahij, M. A., & Nurachman, A. (2025). *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Berbasis Nilai Afektif dan Psikomotorik : Tantangan dan Peluang*.

Rosyadi, A. A. P., Wardani, S. S., & Cholily, Y. M. (2025). Development of Mathematical Monopoly Game to Improve Mathematical Communication Ability. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, *16*(01), 391–408. https://doi.org/10.24042/ajpm.v16i1.27011

Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, *2*(1), 60–67.

Suprijono, A. (2009). *Cooperative learning: teori & aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar. https://books.google.co.id/books?id=bNUmQwAACAAJ

Umam, K. (2021). Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia Kurikulum dan Tuntutan Kompetensi Abad 21. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Indonesia*, *1*(3), 511–526.

Yudha, A. A. G. A. K., Pujawan, I. G. N., & Sugiarta, I. M. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Growt Mindset, Efikasi Diri dan Self-Regulated Learning: Sebuah Analisis Jalur. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia* |, *12*(2), 192–208.

AN-NAHDLOH Journal of Education and Islamic Studies