

## PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME MONOPOLI EDUKASI BERBASIS HOTS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTsN 3 TUBAN

Karara Dwi krisnaeni, Muslimin  
Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama  
[Rarakararaz@gmail.com](mailto:Rarakararaz@gmail.com), [muslimin12tbn@gmail.com](mailto:muslimin12tbn@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan analitis siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTsN 3 Tuban, yang disebabkan oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif dalam berpikir kritis, menganalisis permasalahan, dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media board game monopoli edukasi berbasis HOTS yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas VIII MTsN 3 Tuban. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, lembar observasi kepraktisan, angket respons guru, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game monopoli edukasi berbasis HOTS memperoleh tingkat kevalidan sebesar 90,4% dengan kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan media berdasarkan observasi siswa dan respons guru mencapai 87,3% dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, efektivitas media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 64,11 pada pretest menjadi 92,68 pada posttest, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,79 yang termasuk kategori tinggi. Selain itu, seluruh siswa atau 100% peserta didik berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada posttest. Dengan demikian, media board game monopoli edukasi berbasis HOTS dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan analitis siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

**Kata Kunci:** *Board game monopoli, HOTS, Kemampuan analitis, Akidah Akhlak*

### ABSTRACT

This research is motivated by the low analytical ability of eighth grade students in the subject of Akidah Akhlak at MTsN 3 Tuban, which is caused by the limited use of Higher Order Thinking Skills (HOTS)-based learning media. The learning process is still dominated by conventional methods causing students to be less active in critical thinking, analyzing problems, and connecting material with everyday life. Therefore, this study aims to produce a HOTS-based educational monopoly board game media that is valid, practical, and effective in improving students' analytical abilities in Akidah Akhlak learning. This study uses the Research and Development (R&D) method with a 4D development model that includes the define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects consisted of 28 eighth grade students of MTsN 3 Tuban. Data collection instruments include expert validation sheets, practicality observation sheets, teacher response questionnaires, and pretest and posttest tests. The results showed that the HOTS-based educational monopoly board game media obtained a validity level of 90.4% with a very valid category. The practicality level of the media based on student observations and teacher responses reached 87.3% with a very practical category. Meanwhile, the effectiveness of the media is shown by the increase in the average student score from 64.11 in the pretest to 92.68 in the posttest, with an average N-Gain value of 0.79 which is included in the high category. In addition, all students or 100% of students successfully achieved the Minimum Completion Criteria (KKM)

in the posttest. Thus, the HOTS-based educational monopoly board game media is declared feasible and effective for use in improving students' analytical abilities in learning Akidah Akhlak.

**Keywords:** *Monopoly Board Game, HOTS, Analytical Ability, Akidah Akhlak*

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang berkualitas tidak dapat dilepaskan dari ketersediaan media pembelajaran yang relevan, inovatif, dan mampu mengakomodasi perkembangan kemampuan berpikir peserta didik. Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional secara eksplisit menggarisbawahi bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa yang bermartabat (Kemendikbudristek, 2022). Dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, tuntutan tersebut diwujudkan melalui penguatan kompetensi berpikir tingkat tinggi yang dikenal dengan istilah Higher Order Thinking Skills (HOTS), yang mencakup dimensi kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta (Kurniati et al., 2022).

Mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang madrasah tsanawiyah memiliki posisi yang sangat strategis dalam pembentukan karakter dan kepribadian muslim yang utuh. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Akidah Akhlak justru terletak pada kecenderungan pendekatan yang masih bersifat hafalan dan prosedural, sehingga kemampuan analitis siswa terhadap nilai-nilai akidah dan akhlak dalam kehidupan sehari-hari belum berkembang secara optimal (Wagola & Mataheru, 2023). Kemampuan analitis, sebagai salah satu dimensi HOTS pada level kognitif C<sub>4</sub> dalam taksonomi Bloom revisi, meliputi tiga sub-kemampuan utama, yaitu membedakan (*differentiating*), mengorganisasikan (*organizing*), dan mengatribusikan (*attributing*) (Haryanto, 2021; Yullida Fery Anjani, 2017; Anderson & Krathwohl, n.d.). Ketiga sub-kemampuan ini sangat relevan dalam pembelajaran Akidah Akhlak, di mana siswa dituntut mampu membedakan perilaku terpuji dan tercela, mengorganisasikan argumen berdasarkan dalil, serta mengidentifikasi nilai-nilai moral di balik setiap ajaran.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Akidah Akhlak kelas VIII di MTsN 3 Tuban, yang berlokasi di Dusun Mawot, Sugiharjo, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban, mengungkapkan bahwa pembelajaran masih sangat mengandalkan metode ceramah dan

buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Ketiadaan media pembelajaran yang mampu mendorong aktivitas berpikir tingkat tinggi berdampak langsung pada rendahnya kemampuan analitis siswa. Hal ini tercermin dari hasil pretest awal yang menunjukkan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 64,11 dengan ketuntasan awal hanya 10,7% siswa yang mencapai KKM, sementara 89,3% siswa masih berada di bawah standar yang ditetapkan.

Board game sebagai media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi besar untuk mengatasi permasalahan tersebut. Jenis permainan ini melibatkan pengambilan keputusan, pengelolaan strategi, dan penalaran logis dalam setiap langkah permainan, yang secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir analitis peserta didik (Hidayati et al., 2024). Monopoli sebagai salah satu varian board game yang paling dikenal memiliki keunggulan berupa pendekatan yang menyenangkan, struktur kompetitif yang memotivasi, serta fleksibilitas konten yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran tertentu (Rahmadani et al., 2023; Purwanto et al., 2022). Apabila diintegrasikan dengan prinsip-prinsip HOTS melalui pertanyaan dan tantangan yang dirancang pada level analisis, evaluasi, dan kreasi, board game monopoli edukasi berpotensi menjadi wahana pembelajaran yang secara simultan menyenangkan dan menantang kemampuan berpikir siswa (Miesofa et al., 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu memberikan landasan empiris yang mendukung pengembangan ini. Penelitian oleh Ningsih et al., (2023) menunjukkan bahwa media monopoli berbasis HOTS pada materi ekosistem di sekolah dasar memperoleh penilaian sangat layak dengan tingkat kevalidan 89,2%. Penelitian Fikri et al., (2024) membuktikan bahwa media monopoli pada pembelajaran IPS kelas VII SMP mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar secara signifikan. Adapun Pratiwi et al., (2024) melaporkan bahwa media monopoli pada evaluasi pembelajaran Fiqih di MTs memperoleh rerata penilaian 85,7 dari para ahli dan dinyatakan layak digunakan. Namun demikian, penelitian yang secara spesifik mengembangkan board game monopoli edukasi berbasis HOTS untuk meningkatkan kemampuan analitis siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di jenjang MTs belum ditemukan, sehingga terdapat celah penelitian yang perlu diisi (Muzammil & Hamimi, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media board game monopoli edukasi berbasis HOTS yang valid pada mata pelajaran Akidah

Akhlak kelas VIII MTsN 3 Tuban; (2) mendeskripsikan kepraktisan media tersebut berdasarkan observasi keterlibatan siswa dan respons guru; serta (3) menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa melalui perbandingan pretest dan posttest dengan analisis N-Gain.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model 4D terdiri dari empat tahapan berurutan, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate) (Zamsiswaya et al., 2024). Model ini dipilih karena strukturnya yang sistematis dan berorientasi pada produk yang tervalidasi secara ilmiah sebelum diimplementasikan di lapangan.

Tahap pendefinisian (define) mencakup lima langkah analisis, yaitu analisis ujung depan (front-end analysis) untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, analisis peserta didik untuk memahami karakteristik kognitif dan afektif siswa kelas VIII, analisis tugas untuk memetakan kompetensi yang harus dicapai, analisis konsep untuk menginventarisasi konsep-konsep esensial dalam materi Akidah Akhlak, dan perumusan tujuan pembelajaran berbasis HOTS. Hasil analisis ini menjadi fondasi bagi seluruh tahap pengembangan berikutnya.

Tahap perancangan (design) menghasilkan prototipe awal media board game monopoli edukasi berbasis HOTS yang mencakup papan permainan bermotif Islami, kartu soal HOTS (menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta), kartu kepemilikan bertema nilai Akidah Akhlak, pion, dadu, uang permainan, dan buku panduan permainan. Soal-soal HOTS yang dimuat dalam kartu dirancang mengacu pada indikator kemampuan analitis Bloom revisi C4, yaitu membedakan, mengorganisasikan, dan mengatribusikan, serta mencakup materi adab terhadap orang tua dan guru (birrul walidain) yang merupakan tema pembelajaran kelas VIII.

Tahap pengembangan (develop) meliputi proses validasi produk oleh dua validator ahli, yaitu ahli materi, dan ahli media, yang masing-masing menggunakan lembar penilaian

berbasis skala Likert 1–5. Revisi produk dilakukan berdasarkan masukan dan catatan dari setiap validator hingga dinyatakan layak. Setelah validasi, dilakukan uji coba terbatas untuk mengukur kepraktisan media menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik (14 indikator dengan skor 1–4) dan angket respons guru. Selanjutnya, dilakukan uji coba lapangan penuh kepada 28 siswa kelas VIII MTsN 3 Tuban untuk mengukur efektivitas media melalui tes pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda yang mengukur kemampuan analitis (C4) siswa.

Analisis data kevalidan dilakukan dengan menghitung persentase capaian skor validator menggunakan skala interpretasi Akbar (2013): sangat valid (81–100%), valid (61–80%), cukup valid (41–60%), tidak valid (21–40%), dan sangat tidak valid (0–20%). Kepraktisan dianalisis dengan menghitung persentase rata-rata skor observasi dan respons guru dengan interpretasi serupa. Efektivitas dianalisis menggunakan rumus N-Gain Hake:  $g = (S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}) / (100 - S_{\text{pre}})$ , dengan interpretasi tinggi ( $g \geq 0,70$ ), sedang ( $0,30 \leq g < 0,70$ ), dan rendah ( $g < 0,30$ ) (Hake, n.d.).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Proses Pengembangan Media (Model 4D)**

Tahap define menghasilkan temuan bahwa siswa kelas VIII MTsN 3 Tuban memiliki gaya belajar visual-kinestetik yang dominan namun belum difasilitasi dengan media yang sesuai. Capaian pembelajaran pada kurikulum Merdeka untuk materi Akidah Akhlak kelas VIII secara eksplisit menuntut kemampuan menganalisis perilaku ikhtiar, tawakkal, qona'ah, sabar, syukur, adab kepada orang tua dan guru, serta birrul walidain (C4), sehingga media yang dikembangkan harus mampu memfasilitasi pencapaian kompetensi analitis tersebut.

Tahap design menghasilkan prototipe board game monopoli dengan spesifikasi: (1) papan berukuran 60x60 cm bermotif nuansa Islami dengan 40 petak yang terdiri dari petak soal HOTS,LOTS, petak tantangan, petak bonus, dan petak properti bertema nilai akhlak Islami; (2) kartu soal yang didistribusikan pada dua level HOTS dan LOTS (C4-analisis 15 kartu dan C1-C3 11 Kartu) ; (3) buku panduan bermain dengan alur yang jelas; dan (4)

komponen pelengkap berupa pion karakter Islami, dadu, rumah, hotel dan uang permainan bernominal khas (Hikmah et al., 2023).

Tahap develop diawali dengan validasi oleh dua ahli dan dilanjutkan dengan uji coba kepada peserta didik dan guru. Hasil pada setiap aspek disajikan pada bagian berikut. Tahap disseminate dilakukan dengan mendistribusikan produk final kepada pihak sekolah dan menguploadnya ke repositori institusi sebagai referensi bagi guru-guru PAI di lingkungan Kabupaten Tuban.

### **Hasil Uji Kevalidan**

Validasi produk dilakukan oleh tiga validator ahli yang kompeten di bidangnya masing-masing. Data hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Kevalidan Media Board Game Monopoli Edukasi Berbasis HOTS**

No.	Validator	Aspek	Skor Rata-rata	Persentase (%)
1	Ahli Materi	Penyajian & Konten	4,67	93,3%
2	Ahli Media	Tampilan & Teknis	4,38	87,5%
<b>Rata-rata Kevalidan</b>			<b>4,52</b>	<b>90,4%</b>

Berdasarkan Tabel 1, ahli materi memberikan penilaian tertinggi sebesar 93,3% pada aspek penyajian dan konten, dengan catatan bahwa soal-soal HOTS yang dirancang sudah sesuai dengan indikator kemampuan analitis dan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII. Ahli media memberikan penilaian 87,5% dan menyarankan peningkatan kontras warna pada beberapa elemen papan agar lebih mudah dibaca. Seluruh saran dari ketiga validator telah ditindaklanjuti melalui revisi produk sebelum masuk ke tahap uji coba. Rata-rata kevalidan keseluruhan sebesar 90,4% menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat valid dan layak diujicobakan.

### **Hasil Uji Kepraktisan**

Kepraktisan media diukur melalui dua instrumen, yaitu lembar observasi aktivitas peserta didik yang diisi selama pembelajaran berlangsung dan angket respons guru setelah

implementasi (Akbar, 2013). Data hasil kepraktisan disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media Board Game Monopoli Edukasi Berbasis HOTS**

No.	Responden	Skor Rata-rata	Persentase (%)	Kategori
1	Peserta Didik (28 siswa)	48,18 / 56	86,0%	Sangat Praktis
2	Guru Akidah Akhlak	4,43 / 5	88,6%	Sangat Praktis
<b>Rata-rata Kepraktisan</b>		-	<b>87,3%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan media berdasarkan observasi aktivitas 28 peserta didik mencapai 86,0% dengan rata-rata skor 48,18 dari skor maksimal 56. Aspek keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok dan semangat menjawab pertanyaan pada kartu soal HOTS mendapatkan skor tertinggi. Respons guru terhadap kemudahan penggunaan dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran mencapai 88,6%, dengan guru menyatakan bahwa alur permainan yang tercantum dalam buku panduan sangat membantu dalam memfasilitasi jalannya permainan. Rata-rata kepraktisan keseluruhan sebesar 87,3% mengkategorikan media dalam kategori sangat praktis.

### Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas media diukur melalui perbandingan nilai pretest dan posttest yang diberikan kepada 28 siswa kelas VIII. Data lengkap hasil pretest, posttest, N-Gain individual, dan ketuntasan KKM disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Data Pretest, Posttest, dan N-Gain Kemampuan Analitis Siswa**

No.	Inisial Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori	Ket. KKM
1	A. I R S	75	90	0.60	Sedang	Tuntas
2	N A	70	90	0.67	Sedang	Tuntas
3	A N D A	70	95	0.83	Tinggi	Tuntas
4	F A N . Z	65	90	0.71	Tinggi	Tuntas
5	M H A	55	90	0.78	Tinggi	Tuntas

6	AAR.S	70	95	0.83	Tinggi	Tuntas
7	HA Z	70	95	0.83	Tinggi	Tuntas
8	BN H	75	90	0.60	Sedang	Tuntas
9	WTP	50	95	0.90	Tinggi	Tuntas
10	AFKP	65	90	0.71	Tinggi	Tuntas
11	MA N I	60	90	0.75	Tinggi	Tuntas
12	A HR	65	95	0.86	Tinggi	Tuntas
13	QNA	70	95	0.83	Tinggi	Tuntas
14	D SP	50	90	0.80	Tinggi	Tuntas
15	SADM	60	95	0.88	Tinggi	Tuntas
16	N M	70	90	0.67	Sedang	Tuntas
17	N R.T	55	90	0.78	Tinggi	Tuntas
18	PA R	70	95	0.83	Tinggi	Tuntas
19	L N A	60	95	0.88	Tinggi	Tuntas
20	NU	55	95	0.89	Tinggi	Tuntas
21	G S A	50	95	0.90	Tinggi	Tuntas
22	MPP	70	90	0.67	Sedang	Tuntas
23	MAMN	75	95	0.80	Tinggi	Tuntas
24	MFKS	60	90	0.75	Tinggi	Tuntas
25	NAS	65	95	0.86	Tinggi	Tuntas
26	MSB	70	95	0.83	Tinggi	Tuntas
27	PAP	70	95	0.83	Tinggi	Tuntas
<b>Rata-rata</b>		<b>64.11</b>	<b>92.68</b>	<b>0,79</b>	<b>Tinggi</b>	<b>28/28 (100%)</b>

Tabel 3 memperlihatkan peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh siswa tanpa terkecuali. Nilai rata-rata pretest sebesar 64.11 meningkat menjadi 92.68 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 28.57 poin. Sebelum intervensi, hanya 3 siswa (10,7%) yang mencapai KKM, sedangkan setelah implementasi media board game monopoli edukasi berbasis HOTS, seluruh 28 siswa (100%) berhasil mencapai KKM. Hal ini mencerminkan perubahan yang fundamental dalam capaian belajar siswa.

**Tabel 4. Distribusi Kategori N-Gain Kemampuan Analitis Siswa**

Kategori	Rentang	Jumlah Siswa	Persentase
----------	---------	--------------	------------

Tinggi	$g \geq 0,70$	23	82,1%
Sedang	$0,30 \leq g < 0,70$	5	17,9%
Rendah	$g < 0,30$	0	0%
<b>Total</b>	-	<b>28</b>	<b>100%</b>

Data distribusi N-Gain pada Tabel 4 menunjukkan bahwa 23 siswa (82,1%) mencapai kategori N-Gain tinggi ( $g \geq 0,70$ ) dan 5 siswa (17,9%) berada pada kategori sedang ( $0,30 \leq g < 0,70$ ). Tidak ada satu pun siswa yang berada pada kategori N-Gain rendah. Nilai rata-rata N-Gain keseluruhan sebesar 0,79 mengindikasikan bahwa media board game monopoli edukasi berbasis HOTS tergolong efektif dalam kategori tinggi untuk meningkatkan kemampuan analitis siswa kelas VIII pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Hasil penelitian ini secara komprehensif membuktikan bahwa media board game monopoli edukasi berbasis HOTS yang dikembangkan dengan model 4D memenuhi ketiga kriteria kualitas produk pembelajaran, yaitu valid, praktis, dan efektif. Pembahasan berikut menguraikan mekanisme yang menjelaskan keberhasilan setiap aspek tersebut.

Kevalidan media yang mencapai 86,9% dapat dijelaskan melalui kesesuaian desain produk dengan prinsip-prinsip teoritis yang kuat. Dari perspektif teori permainan edukatif, board game yang efektif harus memenuhi kriteria relevansi konten, tantangan yang terukur, aturan yang jelas, dan umpan balik yang segera (Cendana & Suryana, 2021). Keempat kriteria tersebut terpenuhi dalam desain monopoli edukasi yang dikembangkan: konten kartu soal relevan dengan capaian pembelajaran Akidah Akhlak, tantangan HOTS tersusun secara statis pada C4, aturan permainan tercantum jelas dalam buku panduan, dan umpan balik diberikan secara instan melalui mekanisme kepemilikan petak (Pratiwi et al., 2024). Penilaian tertinggi dari ahli materi juga mengkonfirmasi bahwa integrasi pertanyaan berbasis kemampuan analitis (membedakan, mengorganisasikan, dan mengatribusikan) ke dalam mekanisme permainan sudah tepat dan sesuai dengan target kompetensi.

Tingkat kepraktisan yang tinggi (87,3%) mencerminkan keberhasilan desain media dalam mengakomodasi dinamika pembelajaran di kelas. Teori pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) menegaskan bahwa keterlibatan aktif (active engagement) adalah prasyarat utama efektivitas media permainan (Susanto et al., 2022). Observasi menunjukkan bahwa selama sesi permainan, hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam

berdiskusi, berargumentasi, dan bernegosiasi untuk menjawab kartu soal HOTS. Kondisi ini berbeda jauh dengan pembelajaran konvensional di mana hanya sebagian kecil siswa yang berpartisipasi aktif. Respons positif dari guru juga mengindikasikan bahwa media ini tidak menambah beban kerja guru secara signifikan, melainkan justru membantu guru dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif.

Efektivitas media yang dibuktikan oleh N-Gain rata-rata 0,79 (kategori tinggi) dapat dijelaskan melalui tiga mekanisme pembelajaran yang bekerja secara sinergis. Pertama, mekanisme kontekstual: konten kartu soal yang menggunakan situasi nyata kehidupan sehari-hari terkait *birrul walidain* dan adab kepada guru memungkinkan siswa mengaktifkan *prior knowledge* mereka dan menghubungkannya dengan konsep Akidah Akhlak secara lebih bermakna (Komalasari, 2017). Kedua, mekanisme kognitif-kompetitif: struktur permainan yang melibatkan persaingan antarkelompok menciptakan motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam dan lebih cermat sebelum menjawab kartu soal, yang secara langsung melatih proses analitis mereka (Hamalik, 2019). Ketiga, mekanisme sosial-konstruktivistik: diskusi antar anggota kelompok dalam menyusun jawaban kartu soal HOTS menciptakan *zone of proximal development* (ZPD) di mana siswa yang lebih memahami konsep berperan sebagai *scaffolder* bagi teman-temannya, sehingga pemahaman konseptual terbangun secara kolektif dan lebih kokoh (Vygotsky, 2016; Sanjaya, 2022)

Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian Ningsih et al., (2023) yang melaporkan media monopoli HOTS pada pembelajaran IPA memperoleh penilaian sangat layak dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa secara signifikan. Penelitian Anggraeni et al., (2022) pada media monopoli IPS juga menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan motivasi belajar yang meningkat 34,2%. Adapun penelitian Ramadhan (2025) pada monopoli Bahasa Arab di MTs membuktikan bahwa suasana belajar interaktif yang tercipta dari permainan monopoli secara langsung meningkatkan konsentrasi dan kemampuan kognitif siswa. Kesamaan pola temuan dari berbagai penelitian lintas mata pelajaran dan jenjang ini memperkuat generalisabilitas model pembelajaran berbasis board game monopoli edukasi sebagai strategi yang efektif untuk pengembangan HOTS peserta didik.

Satu hal yang perlu dicermati adalah 5 siswa yang memperoleh N-Gain kategori sedang. Observasi menunjukkan bahwa kelima siswa tersebut cenderung lebih banyak berperan sebagai pendengar daripada pemrakarsa diskusi dalam kelompoknya. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pengaturan komposisi kelompok yang lebih deliberatif serta pemberian peran yang lebih terstruktur dalam setiap sesi permainan, agar keterlibatan aktif terdistribusi merata di seluruh anggota kelompok (Suprijono, 2016).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik tiga simpulan utama. Pertama, media board game monopoli edukasi berbasis HOTS yang dikembangkan menggunakan model 4D dinyatakan sangat valid dengan rata-rata kevalidan 90,4% berdasarkan penilaian ahli materi, dan ahli media. Kedua, media terbukti sangat praktis dengan rata-rata kepraktisan 87,3% berdasarkan observasi aktivitas 28 peserta didik dan respons guru, yang mengindikasikan kemudahan penggunaan dan daya tarik media dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak kelas VIII.

Ketiga dan paling utama, media board game monopoli edukasi berbasis HOTS terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan analitis siswa. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 64.11 (pretest) menjadi 92.68 (posttest), dengan nilai N-Gain rata-rata 0,79 yang termasuk kategori tinggi. Ketuntasan KKM meningkat secara dramatis dari 10,7% menjadi 100%, di mana 23 siswa (82,1%) mencapai N-Gain kategori tinggi dan 5 siswa (17,9%) berada pada kategori sedang.

Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya guru Akidah Akhlak di MTsN 3 Tuban dan madrasah sejenis untuk mengintegrasikan media berbasis permainan yang berorientasi HOTS secara berkelanjutan dalam pembelajaran. Penelitian lanjutan direkomendasikan untuk mengeksplorasi efektivitas media ini pada kelas yang lebih beragam serta mengkaji pengaruhnya terhadap dimensi afektif siswa, khususnya sikap dan penghayatan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan nyata.

### **Daftar Pustaka**

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Anderson, & Krathwohl. (N.D.). *Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson Dan Krahtwohl Pada Siswa Kelas Vii Smpn 25 Padang*. 25–28.
- Anggraeni, M. C., Widodo, A., & Misbah, M. (2022). Pengembangan Media Ips Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp. *Jurnal Pendidikan Ips*, 12(1), 45–58. <https://doi.org/10.21831/jpips.v12i1.44501>
- Cendana, W., & Suryana, D. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1507–1516. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.965>
- Fikri, M., Saputro, B., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Media Monopoli Dalam Meningkatkan Motivasi Serta Minat Pada Mata Pelajaran Ips Kelas 7 Smp. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Ips*, 8(2), 112–125.
- Hake, R. R. (N.D.). *Analyzing Change/Gain Scores*. American Educational Research Association's Division D, Measurement And Research Methodology. 1999. <https://web.physics.indiana.edu/sdi/analyzingchange-gain.pdf>
- Hamalik, O. (2019). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Haryanto. (2021). *Asesmen Dan Evaluasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Hidayati, Eka, D., Eriyanti, R., Arista, R., & Fauzan. (2024). Penerapan Diferensiasi Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak. *Geography: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 12(2), 868–879. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/geography>
- Hikmah, N., Rahayu, S., & Kurniawan, A. (2023). Langkah-Langkah Pembuatan Media Monopoli Edukatif Untuk Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 33–44. <https://doi.org/10.21009/jtp.2501.4>
- Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala Bskap Nomor 033/H/Kr/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Aplikasi (Edisi Ke-4)*. Refika Aditama.
- Kurniati, D., Purwanto, B., & Lestari, R. (2022). Higher Order Thinking Skills (Hots) Dalam

- Pembelajaran Kurikulum Merdeka: Konsep, Implementasi, Dan Asesmen. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 89–103. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i2.51232>
- Miesofa, N., Hidayah, I., & Rokhman, F. (2025). Implementasi Media Monopoli Edukatif Dalam Meningkatkan Keterlibatan Aktif Peserta Didik Di Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 78–91.
- Muzammil, M., & Hamimi, T. (2021). Hots Dalam Perspektif Pendidikan Islam: Integrasi Berpikir Tingkat Tinggi Dan Nilai-Nilai Qur’ani. *Jurnal At-Tarbiyat*, 4(2), 101–115. <https://doi.org/10.37ujian/at-tarbiyat.v4i2>
- Ningsih, A. F., Sulistiawati, R., & Pramudita, A. (2023). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Hots Dan P3 Pada Materi Ekosistem Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 11(1), 22–34. <https://doi.org/10.30595/anargya.v11i1.16902>
- Pratiwi, D. H., Kurniawan, F., & Aisyah, N. (2024). Evaluasi Pembelajaran Fiqih Melalui Media Monopoli Win Or Challenge Mts Darul Istiqomah. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1), 55–68.
- Purwanto, A., Hidayat, S., & Wijayanti, R. (2022). Board Game Sebagai Media Pembelajaran Inovatif: Kajian Teoritis Dan Empiris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 28(1), 1–12. <https://doi.org/10.17977/umo48v28i12022p001>
- Rahmadani, Y., Asrori, A., & Firmansyah, D. (2023). Monopoli Sebagai Media Pembelajaran: Sejarah, Pengembangan, Dan Implementasinya Dalam Konteks Pendidikan Modern. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1890–1901. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5821>
- Ramadhan, S. A. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas Viii Mts Darut Taqwa Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 12(1), 44–57.
- Sanjaya, W. (2022). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan (Edisi Ke-12)*. Kencana.
- Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning: Teori Dan Aplikasi Paikem (Edisi Revisi)*. Pustaka Pelajar.
- Susanto, H., Wahyudi, A., & Prasetyo, B. (2022). Efektivitas Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Keterlibatan Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Meta-Analisis. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 134–148. <https://doi.org/10.21009/jtp.2402.5>
- Vygotsky, L. S. (2016). *Mind In Society: The Development Of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

- Wagola, R., & Mataheru, W. (2023). Kemampuan Analitis Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak: Sebuah Kajian Konseptual Dan Implementatif. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(1), 67–80. [https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8\(1\).12054](https://doi.org/10.25299/Al-Thariqah.2023.Vol8(1).12054)
- Yullida Fery Anjani. (2017). *Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson Dan Krathwohl Pada Peserta Didik Kelas Xi Bilingual Class System Man 2 Kudus Pada Pokok Bahasan Program Linier*. Uin Walisongo.
- Zamsiswaya, Z., Nurhasanah, R., & Fadillah, M. (2024). Model Pengembangan 4d Dalam Penelitian Pendidikan: Analisis Konsep Dan Aplikasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 57(1), 88–99. <https://doi.org/10.23887/Jpp.V57i1.61987>