

Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Media Pembelajaran Monopoly Games Siswa Kelas XI Di MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo

Miftakhul Jannah¹, Roudlotul Jannah², Siti Nur Kholifah³, M. Sholehuddin Sulaiman⁴

^{1,2,3,4} Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya

Corresponding Author: Miftakhul Jannah, e-mail: Jannahmiftakhul048@gmail.com, r.jannah@gmail.com

Published: October , 2025

ABSTRAK

Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi siswa, khususnya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Keterampilan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan membuat keputusan yang tepat. Akan tetapi, metode pengajaran tradisional sering kali menghasilkan kemampuan berpikir kritis yang kurang memadai. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan berpikir kritis siswa melalui penerapan model pembelajaran penemuan yang mengintegrasikan unsur-unsur dari permainan monopoli, khususnya dalam bidang pendidikan Fiqih di MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru, Sidoarjo. Dengan menggunakan metodologi kualitatif yang terstruktur sebagai studi kasus, penelitian ini melibatkan sampel 20 siswa kelas dua belas. Penyelidikan dilakukan selama dua siklus tindakan, yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan monopoli secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong pembelajaran interaktif, dan memelihara pemikiran kritis yang mandiri. Metode ini secara efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap subjek, keterampilan analitis, dan kemampuan kerja sama tim, sehingga berdampak positif pada pengalaman pendidikan secara keseluruhan.

Kata Kunci: Berpikir Kritis, Discovery Learning, Monopoly Games, Pembelajaran Fiqih.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Manusia langsung berpikir tentang belajar dan proses belajar ketika mendengar kata pendidikan. Di sisi lain, sebagian orang tidak tahu betapa mudahnya mendapatkan pendidikan yang mereka rasa sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar mereka. Meskipun secara umum diketahui bahwa pendidikan formal adalah satu-satunya cara untuk memperoleh pengetahuan, kini kita memiliki akses ke berbagai sumber daya pendidikan, termasuk internet, dalam masyarakat kita yang semakin mengglobal (Muslich, 2013). Salah satu keterampilan kompetensi yang perlu dimiliki siswa di abad ke-21 untuk menghadapi kesulitan di dunia nyata adalah berpikir kritis. Berpikir kritis adalah proses menggunakan penalaran dan logika untuk membuat keputusan. Pengambilan keputusan akan lebih berhasil jika proses berpikir kritis digunakan (Yulianti *et al.*, 2022). Selama proses pembelajaran sangat penting bagi siswa di sekolah untuk beralih dari konsepsi pengetahuan sebagai sesuatu yang diterima dari otoritas yang lebih tinggi ke sesuatu yang dicari secara aktif (Svinicki, 1998). Masyarakat kita sekarang mengharapkan lulusan sekolah yang mampu berkolaborasi, bekerja dalam tim, mengajar orang lain, dan bernegosiasi (Rice & Wilson, 1999).

Pada akhirnya, hal ini bergantung pada pemanfaatan bakat alami siswa oleh guru karena guru memegang peranan penting dalam menentukan bagaimana potensi anak berkembang selama proses penerapan pendidikan di sekolah. Dalam hal ini, guru memfasilitasi, menginspirasi, memotivasi, dan mendorong siswa untuk mencapai hasil yang diinginkan (Khoiron, 2023). Bidang Fiqih, yang penting bagi pendidikan agama di madrasah, memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari bidang studi lainnya. Disiplin ilmu ini bertujuan untuk memberi inspirasi kepada para siswa sekaligus membekali mereka dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk memahami, menerapkan, dan berinteraksi dengan hukum Islam, khususnya yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah. Hal ini memastikan bahwa siswa dapat secara akurat memasukkan prinsip-prinsip ini ke dalam kehidupan sehari-hari mereka (Khoiroh *et al.*, 2020). Meskipun demikian, proses pembelajaran sering kali menemui kendala, karena beberapa siswa mungkin bersikap pasif, hanya menerima informasi yang disampaikan oleh instruktur tanpa terlibat secara aktif (Widowati, 2012).

Discovery learning sebagaimana diutarakan oleh Hosnan (2016), adalah kerangka kerja pendidikan yang dirancang untuk mendorong pembelajaran aktif melalui eksplorasi dan penyelidikan yang diarahkan sendiri, sehingga meningkatkan retensi pengetahuan. Metodologi ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengatasi masalah mereka sendiri secara efektif. Lebih jauh, Hamalik (2015) mencirikan discovery learning sebagai strategi yang mendorong keterlibatan siswa dengan memotivasi mereka untuk mengeksplorasi dan menyelidiki, sehingga menghasilkan retensi pengetahuan yang diperoleh secara berkelanjutan. Model pembelajaran discovery learning memprioritaskan pemahaman konsep melalui pendekatan terstruktur untuk mengumpulkan data atau informasi melalui observasi atau eksperimen (Cahyo, 2013).

Pembelajaran discovery learning merupakan strategi pendidikan yang secara signifikan meningkatkan keterampilan kognitif siswa (Sutiani *et al.*, 2021). Pendekatan ini mendorong peningkatan keterlibatan siswa dengan memungkinkan mereka untuk menyelidiki dan memahami konsep dan prinsip sendiri (Hariyanto *et al.*, 2023). Selain itu, kerangka pembelajaran discovery learning mengalihkan penekanan pengalaman pendidikan ke arah peserta didik itu sendiri (Rahmayani *et al.*, 2019). Hal ini juga mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang mandiri dan inovatif (Suharyat *et al.*, 2023). Masalah yang meluas tentang keterampilan berpikir kritis yang tidak memadai di kalangan siswa dapat dikaitkan dengan pendidik yang terus-menerus menggunakan metode pengajaran konvensional dan model pengajaran yang tidak tepat.

Pembelajaran discovery learning merupakan pendekatan pendidikan yang secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif siswa (Sutiani *et al.*, 2021). Metode ini mendorong keterlibatan siswa yang lebih besar dengan memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan memahami konsep dan prinsip secara mandiri (Hariyanto *et al.*, 2023). Lebih jauh lagi, model pembelajaran discovery learning mengalihkan fokus proses pendidikan ke arah peserta didik itu sendiri (Rahmayani *et al.*, 2019). Model ini juga mendorong pembelajaran mandiri dan kreatif di kalangan siswa (Suharyat *et al.*, 2023). Masalah yang umum terjadi terkait kurangnya kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa dapat dikaitkan dengan pendidik yang terus-menerus menggunakan pendekatan pengajaran konvensional dan kerangka pembelajaran yang tidak sesuai. Berpikir kritis mencakup keterampilan dasar seperti klarifikasi, dasar pengambilan keputusan, inferensi, elaborasi, estimasi, integrasi, dan kompetensi terkait lainnya.

Mendidik siswa untuk terlibat dalam pemikiran kritis merupakan tujuan utama dari proses pendidikan (Kazempour, 2013). Sangat penting bagi para pendidik untuk menumbuhkan suasana belajar yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga memungkinkan mereka untuk secara mandiri mencari informasi dan membangun struktur kognitif (Patonah, 2014). Untuk secara efektif menumbuhkan kemampuan berpikir kritis yang kuat, kelas harus dinamis, dengan siswa dipandang sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran daripada penerima informasi yang pasif. Dalam konteks ini, pendidik berperan sebagai mediator, fasilitator, dan motivator, mengarahkan siswa melalui pengalaman pendidikan mereka alih-alih hanya menyajikan

informasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan berpikir kritis siswa. Penilaian ini penting karena memberikan wawasan berharga bagi guru, yang memungkinkan mereka menciptakan kesempatan belajar yang sesuai yang mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo pada tahun ajaran semester genap 2024/2025. MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru merupakan institusi pendidikan berbasis Islam yang berstatus swasta dan terletak di Kecamatan Waru, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Penelitian ini melibatkan seluruh 20 siswa dari kelas XII. Para peserta menunjukkan spektrum kemampuan yang luas, mulai dari tingkat kemahiran yang tinggi hingga sangat rendah.

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metodologi kualitatif, khususnya melalui pendekatan studi kasus. Data kualitatif sebagian besar berupa observasi. Peneliti menggunakan teknik analisis data yang selaras dengan kriteria evaluasi yang ditetapkan dalam modul pengajaran yang disebut RPP. Hasilnya, indikator keberhasilan untuk tindakan yang dilaksanakan dirumuskan berdasarkan indikator yang ditetapkan dalam modul pengajaran, beserta indikator yang disepakati bersama untuk hasil belajar siswa. Data yang dikumpulkan pada hasil evaluasi permainan monopoly games yaitu dengan menggunakan observasi, pengamatan setiap proses pembelajaran, dan merekam. Sedangkan untuk tolak ukur penilaian menggunakan tes LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).

Data penelitian yang diperoleh berupa hasil wawancara dan observasi peserta didik dengan cara individu maupun berkelompok, adapun data tersebut dengan cara melakukan aktivitas pembelajaran secara langsung serta hasil tes. Sumber data yang diperoleh yaitu seluruh peserta didik MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025. Alat pengumpulan data yang diperoleh yaitu dengan menggunakan lembar pengamatan monopoly games, lembar kerja peserta didik, dan dokumentasi.

Untuk menilai tingkat keberhasilan atau persentase pencapaian siswa setelah proses belajar mengajar pada setiap siklus, dilakukan penilaian melalui diskusi presentasi dan soal tes tertulis di akhir setiap siklus. Penilaian ini meliputi soal pilihan ganda yang berpusat pada teks deskriptif, dengan jumlah butir soal bervariasi antara 10 sampai 25. Data yang terkumpul diorganisasikan dan dianalisis untuk menghasilkan simpulan yang andal, memanfaatkan analisis data kualitatif melalui observasi dan pengamatan.

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas dan terdiri dari dua siklus berbeda, di mana peneliti berperan ganda sebagai pendidik dan pengamat. Sejalan dengan metodologi penelitian yang dipilih, khususnya penelitian tindakan, model spiral digunakan untuk memandu perkembangan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Setiap siklus mencakup fase perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Siklus berikutnya mengintegrasikan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang diperbarui. Sebelum memulai siklus pertama, langkah-langkah awal diambil untuk mengidentifikasi masalah yang ada. Pada tahap perencanaan awal, peneliti mengembangkan sumber daya pendidikan yang penting, seperti rencana pelajaran, bahan ajar, lembar kerja siswa, dan alat bantu visual yang terkait dengan tempat wisata yang mendukung teknik penilaian untuk pembelajaran permainan monopoli. Selanjutnya, peneliti menyiapkan lembar observasi untuk guru dan siswa.

Tahap kedua berkaitan dengan tahap implementasi pembelajaran, yang ditandai dengan keterlibatan aktif. Selama tahap ini, proses pembelajaran akan mengintegrasikan teknik-teknik dari permainan monopoli, yang meliputi langkah-langkah berikut: (1) menjelaskan materi pelajaran secara kolaboratif; (2) untuk memfasilitasi pemahaman siswa, guru akan menggunakan papan monopoli yang terbuat dari kertas Astro sebagai alat pedagogis untuk teknik permainan monopoli, yang akan dialokasikan untuk setiap kelompok. Sebelumnya, guru mengorganisasikan kelas menjadi empat kelompok, masing-masing terdiri dari lima siswa. Setiap kelompok diberikan papan permainan

monopoli, lengkap dengan dadu dan slot pertanyaan yang ditentukan; (3) guru terlebih dahulu akan mengklarifikasi prosedur untuk melaksanakan teknik permainan monopoli; (4) guru meminta setiap kelompok untuk bekerja sama dalam permainan tersebut dan dibagi sesuai bagian masing-masing dari yang menulis soal, memutar dadu menjalankan monopoly dan membantu menjawab pertanyaan; (5) guru memberikan instruksi ketika permainan dimulai dengan cara meminta setiap kelompok memutar dadu secara bersamaan dan setiap permainan jatuh pada papan dadu yang bernomor sesuai dengan ketentuan maka setiap kelompok harus menjawab pertanyaan tersebut; (6) guru memberikan waktu peserta didik dalam menjawab setiap pertanyaan sebelum pemutaran dadu selanjutnya; (7) permainan tersebut akan terus berlanjut hingga guru memberikan instruksi bahwa waktu permainan selesai; (8) Untuk menilai pemahaman siswa, guru mengulang kembali deskripsi berbagai objek wisata yang telah dibahas sebelumnya. Selama kegiatan ini, guru memantau tingkat keterlibatan siswa, mencatat mereka yang tampak aktif dan bersemangat untuk berpartisipasi dalam kuis yang terkait dengan permainan monopoli. Setelah ini, guru memberikan umpan balik tentang kinerja mereka.

Tahap ketiga meliputi observasi, di mana guru dan siswa mengisi lembar observasi yang telah disiapkan. Tugas ini dilakukan selama proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini, guru (rekan sejawat) membantu mendokumentasikan pengalaman belajar dengan mengambil foto. Tahap keempat adalah refleksi. Pada fase refleksi siklus awal, siswa akan mengikuti post-test yang difokuskan pada membaca teks deskriptif. Tes ini mencerminkan pre-test, yang terdiri dari lima pertanyaan esai. Berbagai pertanyaan memiliki signifikansi yang sama. Hasil dari siklus awal akan memberikan informasi untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi komponen-komponen berikut: a) data aktivitas kelas yang dikumpulkan melalui observasi yang dilakukan selama pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi; b) data hasil belajar siswa yang diperoleh setelah setiap siklus melalui penggunaan instrumen tes; c) rekaman video dan foto yang menangkap aktivitas yang dilakukan selama proses belajar mengajar, khususnya melalui penerapan teknik permainan monopoli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Kondisi Awal

Lingkungan pendidikan sebelum dan sesudah diperkenalkannya teknik permainan monopoli menunjukkan transformasi yang signifikan, khususnya dalam peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dalam peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pelajaran berikutnya, bersama dengan peningkatan prestasi akademik yang dicapai siswa setelah partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran yang menggabungkan teknik permainan monopoli.

Berdasarkan kondisi pembelajaran fiqih sebelum dan sesudah penerapan teknik permainan monopoly games, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam proses dan hasil belajar peserta didik. Sebelum tindakan, partisipasi siswa cenderung rendah, terutama saat pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional seperti presentasi PPT dan diskusi terbatas. Namun, setelah menerapkan teknik permainan, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam materi pembelajaran. Permainan ini menciptakan suasana yang menyenangkan, merangsang interaksi antar siswa, dan mendorong mereka untuk berpikir kritis saat memecahkan tantangan dalam permainan.

Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari capaian akademik yang lebih baik setelah penerapan teknik permainan monopoly games. Siswa lebih mudah memahami konsep, karena materi disajikan secara interaktif dan kontekstual. Proses belajar yang melibatkan elemen permainan membuat siswa lebih termotivasi dan berusaha menguasai materi demi memenangkan permainan. Metode ini

meningkatkan pemahaman topik sekaligus meningkatkan keterampilan berpikir analitis dan kolaboratif siswa, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Deskripsi Hasil Siklus I

Kegiatan perencanaan yang dilakukan pada Siklus I difokuskan pada penyiapan berbagai komponen penting untuk keberhasilan pelaksanaan penelitian. Hal ini meliputi pengembangan modul ajar dan skenario pembelajaran, produksi media edukasi, perakitan instrumen penelitian seperti lembar observasi untuk mengevaluasi keterlibatan siswa dan efektivitas guru dalam mengelola proses pembelajaran, penyiapan bahan ajar yang sesuai, dan perumusan format penilaian. Proses pembelajaran pada Siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, dengan total waktu 2 jam mengajar selama 2 sesi. Sesi awal Siklus I diawali dengan penilaian singkat terhadap siswa. Setelah evaluasi ini, guru memotivasi siswa secara efektif dengan meninjau kembali pengetahuan awal mereka dan menguraikan kompetensi yang akan dicapai.

Proses implementasi dimulai dengan evaluasi singkat yang dirancang untuk menilai pemahaman dasar siswa. Setelah evaluasi ini, instruktur memotivasi siswa dengan mengeksplorasi pengetahuan awal mereka dan mengklarifikasi keterampilan yang akan dikembangkan. Strategi pengajaran mencakup penggunaan presentasi PowerPoint dan pembelajaran kolaboratif, dengan kelas yang terdiri dari 20 siswa di kelas XII dibagi menjadi empat kelompok terpisah. Guru menjelaskan topik yang akan dibahas, membimbing siswa dalam membuat presentasi PowerPoint, dan menugaskan subtopik diskusi tertentu untuk setiap kelompok, memastikan pemeriksaan materi inti yang komprehensif dari berbagai perspektif.

Setelah guru menjelaskan, setiap kelompok bekerja sama menyusun PPT sesuai dengan materi yang telah ditentukan pada pembelajaran fiqh. Proses ini melatih kemampuan siswa dalam mengorganisasi informasi dan mengemasnya secara menarik. Setelah presentasi PowerPoint selesai, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas secara berurutan. Sesi presentasi ini akan dilanjutkan dengan diskusi, di mana sesama siswa didorong untuk mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik kepada presenter. Dengan cara ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, melatih kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan memperkuat pemahaman siswa melalui diskusi aktif. Pendekatan ini tidak hanya memperdalam penguasaan materi, tetapi juga membangun keterampilan kolaborasi yang penting untuk perkembangan akademik dan profesional siswa.

Sebagai langkah evaluasi, guru memberikan umpan balik terhadap presentasi dan keaktifan siswa dalam diskusi. Kriteria penilaian mencakup kualitas konten PPT, keterampilan presentasi, kemampuan menjawab pertanyaan, dan partisipasi dalam diskusi. Umpan balik ini bertujuan untuk membantu siswa memperbaiki kekurangan dan mengapresiasi pencapaian mereka. Siklus pembelajaran ini dapat diulang dengan materi lain untuk memperkuat kompetensi siswa secara berkelanjutan.

Deskripsi Hasil Siklus II

Pelaksanaan proses pembelajaran pada Siklus II dilaksanakan sesuai rencana yang telah ditetapkan, dengan total waktu 2 jam pelajaran. Kegiatan pembelajaran disusun berdasarkan modul pembelajaran yang telah dirancang. Di akhir sesi, siswa akan menyelesaikan tes untuk menyelesaikan teks naratif dengan menggunakan teknik permainan monopoli. Pada pertemuan ketiga, guru akan menggunakan papan monopoli yang terbuat dari kertas astro hitam, yang dihiasi dengan kertas lipat berwarna cerah, untuk menyajikan setiap pertanyaan di media papan per soal. Sumber daya pendidikan berbasis teknik permainan monopoli akan dibagikan kepada setiap kelompok. Sebelum pembagian ini, instruktur membagi kelas menjadi empat kelompok, yang masing-masing terdiri dari lima siswa. Setiap kelompok diberikan Lembar Kegiatan Belajar (LKPD), papan permainan monopoli lengkap, termasuk dadu dan slot pertanyaan yang ditentukan. Instruktur memulai dengan menawarkan ikhtisar komprehensif tentang prosedur untuk memanfaatkan teknik permainan

monopoli. Setelah penjelasan ini, instruktur mengarahkan setiap kelompok untuk bekerja sama selama permainan, menugaskan peran tertentu seperti membuat pertanyaan, melempar dadu, bergerak di sekitar papan monopoli, dan membantu menjawab pertanyaan. Kemudian guru memberikan instruksi ketika permainan dimulai dengan cara meminta setiap kelompok memutar dadu secara bersamaan dan setiap permainan jatuh pada papan dadu yang bernomor sesuai dengan ketentuan maka setiap kelompok harus menjawab pertanyaan tersebut, setiap perjalanan permainan monopoly games guru waktu peserta didik dalam menjawab setiap pertanyaan sebelum pemutaran dadu selanjutnya.

Setiap anggota kelompok melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang akan ditempuh. Saat pion kelompok berhenti di suatu angka, kelompok tersebut harus menjawab pertanyaan yang ada pada kotak tersebut. Tidak hanya itu dalam setiap papan nomor pada monopoly game juga terdapat kalimat ambil 1 permen atau ambil 2 permen, maksud dari kalimat tersebut setiap kelompok yang jatuh pada papan tersebut mendapatkan tambahan poin tanpa harus menjawab pertanyaan, begitu pula dengan papan nomor yang menunjukkan kesempatan setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memilih soal yang tidak memiliki angka secara random dan tidak terikat oleh ketentuan. Ketika sebuah kelompok mendarat di papan zonk, mereka tidak akan memperoleh poin apa pun dan akan dilarang menjawab pertanyaan hingga dadu dilempar berikutnya. Kelompok yang mengumpulkan poin terbanyak akan menerima hadiah. Selama kegiatan ini, guru mengamati keterlibatan siswa dan mencatat mereka yang menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam menjawab setiap kuis dalam permainan monopoli.

Perbandingan antara Siklus I, yang menggunakan presentasi PowerPoint dan metode diskusi, dan Siklus II, yang menggabungkan permainan monopoli, mengungkapkan bahwa yang pertama kurang efektif dalam mendorong keterlibatan siswa. Sementara siswa memiliki kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka, sifat diskusi yang terbatas membatasi kapasitas mereka untuk mengeksplorasi materi secara mendalam. Beberapa siswa terlihat pasif, dan interaksi antar kelompok masih minim. Akibatnya, penguasaan materi tidak merata, dan tingkat berpikir kritis siswa belum berkembang secara optimal.

Sebaliknya, pada siklus II, penggunaan teknik permainan monopoly games memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran, karena permainan ini membuat mereka lebih aktif, bersemangat, dan berkompetisi secara sehat. Melalui permainan ini, siswa dilatih untuk berpikir strategis, menganalisis pertanyaan, dan mengembangkan solusi secara kreatif. Hasilnya, tingkat berpikir kritis siswa meningkat, dan pemahaman materi menjadi lebih kuat dan berkesan.

Hasil penelitian tindakan kelas pada Siklus I dan II telah menghasilkan beberapa temuan yang membuktikan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan berfikir kritis peserta didik cenderung meningkat dalam evaluasi pembelajaran menggunakan teknik monopoly games. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik dari permainan monopoli dapat berdampak besar pada motivasi siswa dalam mengejar prestasi akademis, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan konsentrasi, pemikiran kritis, serta keterampilan kolaboratif mereka dalam bidang pendidikan fikih. Motivasi yang dihasilkan melalui partisipasi dalam kegiatan belajar yang menggabungkan strategi permainan monopoli ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam studi mereka. Hasilnya, aspek emosional siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan ketika metode pengajaran ini diterapkan.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di MA Unggulan Nur Al-Jadid Waru Sidoarjo pada tahun ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa penerapan teknik permainan monopoli secara signifikan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, yang meliputi fase perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tercatat bahwa teknik ini

efektif meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Pada siklus pertama, metode presentasi dan diskusi tradisional ditemukan memiliki keterbatasan dalam melibatkan siswa. Sebaliknya, pada siklus kedua menggambarkan bahwa penggabungan permainan monopoli menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa menunjukkan peningkatan aktivitas, antusiasme, dan motivasi untuk memahami materi dalam upaya mereka untuk memenangkan permainan. Melalui kegiatan kelompok kolaboratif, siswa mengasah keterampilan mereka dalam kerja tim, analisis pertanyaan, dan pemecahan masalah kreatif. Metode ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual tetapi juga meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Hasilnya, permainan monopoli telah diakui sebagai strategi pendidikan yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di seluruh dimensi kognitif, afektif, dan sosial. Pendekatan ini menawarkan alternatif inovatif bagi para pendidik yang ingin memupuk pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dan kondisi selama dilakukan penelitian, peneliti akan memberi saran sebagai berikut:

Para pendidik, khususnya mereka yang terlibat dalam pengajaran fiqih, mungkin menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi secara efektif atau memilih penilaian yang tepat bagi siswanya. Sangat penting bagi mereka untuk menyelidiki metode pengajaran alternatif, seperti memanfaatkan pendekatan permainan monopoli.

Kepada pihak sekolah didorong untuk terus menawarkan bantuan kepada guru yang terlibat dalam penelitian tindakan kelas, karena inisiatif ini penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas lembaga pendidikan secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Muslich, M. (2013). *Pendidikan Karakter, Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Bumi Askara, Jakarta.
- Yulianti, Y., Lestari, H., & Rahmawati, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran RADEC terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 47-56.
- Svinicki, M. D. (1998). A theoretical foundation for discovery learning. *Advances in physiology education*, 275(6), 1-4.
- Rice, M. L. & Wilson, E. K. (1999). Says 1998 in text on pg. 19/20 How technology aids constructivism in the social studies classroom. *Social Studies*, 90(1), 28-33.
- Khoiroh, S. U., Waqfin, M. S. I., & Rohmah, H. (2020). Pengaruh Pendekatan Saintifik dengan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Fiqih Kelas VII MTs Rahmat Said Bongkot. *JoEMS : Journal of Education and Management Studies*, 3(3), 43-48.
- Khoiron, B. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Fikih Materi Penyembelihan Hewan Kurban Dan Akikah Dalam Islam Melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1).
- Widowati, A. (2012). Inovasi Cai Dalam Pembelajaran Sains: Creative Thinking Dengan Menggunakan E-brainstroming. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA* (42).
- Choy, S. C., & Cheah, P. K. (2009). Teacher Perception of Critical Thinking Among Students and Its Influence on Higher Education. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 20(2), 198—206.

- Rahmayani, A., Siswanto, J., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media video Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 246–253.
- Suharyat, Y., Santosa, T. A., & Satria, E. (2023). The Effectiveness of STEMBased Learning in Teaching 21 st Century Skills in Generation Z Student in Science Learning : A. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(1), 160– 166.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Disposition and Abilities*. Last Revised. Emeritus Proffessor: University of Illinois.
- Patonah, S. (2014). Elemen Bernalar Tujuan pada Pembelajaran IPA Melalui pendekatan Metakognitif Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3(2), 128—133.
- Hariyanto, Amin, M., Mahanal, S., & Rohman, F. (2022). Analyzing the Contribution of Critical Thinking Skills and Social Skills on Students' Character By Applying Discovery Learning Models. *International Journal of Education and Practice*, 10(1), 42– 53.
- Sutiani, A., Situmorang, M., & Silalahi, A. (2021). Implementation of an Inquiry Learning Model with Science Literacy to Improve Student Critical Thinking Skills. *International Journal of Instruction*, 14(2), 117–138.
- Cahyo, A., 2013. *Panduan Aplikasi Teori Belajar*. Jakarta. PT. Diva Press.
- Hamalik, O., 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kazempour, E. (2013). The Effects of Inquiry-Based Teaching on Critical Thinking of Students. *Journal of Social. Issues & Humanities*, 1(3), 23—27.
- Facione, P. A. (2011). *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Millbrae: Measured Reasons and The California Academic Press.