

Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas MTs Darut Taqwa Pasuruan

Salsa Aula Ramadhan

Universitas Yudharta Pasuruan

e-mail Correspondent: salsaaula06@gmail.com

Received: 15-05-2025

Revised: 19-06-2025

Accepted: 27-07-2025

Info Artikel

Abstract

Keywords: *Implementation, Media, Learning, Monopoly, Arabic*

This research was motivated by the low level of student focus in Arabic language learning in class VII-G of MTs Darut Taqwa 02. This condition is caused by several factors, including monotonous learning methods, the midday learning time when students' energy levels begin to decline, the diverse backgrounds of students and the busy daily activities of the Islamic boarding school environment. In this context, learning innovations are needed to overcome student boredom and increase their engagement in the learning process. The purpose of this study was to determine how the implementation of Arabic monopoly game-based learning media can improve student focus. This study used a qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects included class VII-G students and two Arabic language teachers. The monopoly media was developed contextually and implemented directly in the learning process. The results showed that the use of Arabic monopoly media successfully created a more interactive, enjoyable, and dynamic learning atmosphere. Students appeared more focused, actively answered questions, and were more enthusiastic about participating in the lesson, even though it took place during the day. Interaction between students also increased, strengthening cooperation and communication in learning. Therefore, it can be concluded that Arabic monopoly learning media is an effective, innovative alternative for improving the focus and quality of Arabic language learning for students in Islamic boarding schools.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya tingkat fokus belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di kelas VII-G MTs Darut Taqwa 02. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang monoton, waktu pelaksanaan yang berada di siang hari saat energi siswa mulai menurun, serta latar belakang siswa yang beragam dan aktivitas harian yang padat di lingkungan pondok pesantren. Dalam konteks tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu mengatasi kejenuhan siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis permainan monopoli Bahasa Arab dapat meningkatkan fokus belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi,

wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi siswa kelas VII-G dan dua orang guru mata pelajaran Bahasa Arab. Media monopoli dikembangkan secara kontekstual dan diimplementasikan langsung dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli Bahasa Arab berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan dinamis. Siswa tampak lebih fokus, aktif dalam menjawab pertanyaan, serta lebih antusias mengikuti pelajaran meskipun berlangsung di waktu siang hari. Interaksi antar siswa juga meningkat, sehingga memperkuat kerja sama dan komunikasi dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli Bahasa Arab merupakan salah satu alternatif inovatif yang efektif untuk meningkatkan fokus dan kualitas pembelajaran Bahasa Arab bagi siswa di lingkungan pesantren..

Kata kunci: Penerapan, Media, Pembelajaran, Monopoli, Bahasa Arab

Pendahuluan

Konsentrasi belajar pada siswa menjadi hal penting yang perlu ditanamkan pada diri peserta didik. Siswa hendaknya memiliki konsentrasi pada saat belajar, apabila mereka tidak fokus pada mata pelajaran akan berdampak lebih besar terhadap pengaruh keberhasilan seorang siswa. Jika seorang siswa memiliki permasalahan pada peningkatan fokus belajar maka, kita sebagai seorang pendidik harus dapat membimbing mereka untuk mengembalikan konsentrasi belajar pada saat Pelajaran berlangsung.¹ Kemampuan berkonsentrasi erat kaitannya dengan kesiapan mental dan emosional siswa. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, minat terhadap pelajaran, serta kondisi fisik yang prima cenderung memiliki Tingkat konsentrasi yang lebih baik dan juga sebaliknya, kelelahan, kebosanan, atau kurangnya minat akan membuat siswa lebih mudah terdistraksi, yang pada akhirnya akan menurunkan kualitas belajar mereka. Konsentrasi belajar juga sangat dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Penggunaan metode konvensional yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif cenderung membuat siswa cepat kehilangan fokus.²

Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti permainan edukatif berbasis papan (misalnya monopoli), dapat menjadi strategi alternatif untuk meningkatkan konsentrasi siswa.³ Melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang, siswa lebih terdorong untuk terlibat aktif dan menjaga fokus selama proses pembelajaran. Dengan demikian, menciptakan kondisi belajar yang mendukung peningkatan konsentrasi menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu merancang pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu merangsang keterlibatan kognitif, emosional, dan sosial siswa secara utuh. Dalam hal ini menjadi seorang pendidik memiliki tanggung jawab yang penuh terhadap fokus belajar siswa. Mereka dituntut untuk mendidik siswa agar mereka mampu mendengarkan, memahami, mencermati apa saja yang telah dijelaskan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung.⁴ Tetapi pada proses pembelajaran ini banyak guru yang menemukan banyak kendala terhadap masalah pengembalian fokus belajar terhadap siswa. Kedudukan penting ilmu pengetahuan ini ditegaskan dalam al-qur'an, sebagaimana firman Allah dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, 'Berilah kelapangan dalam majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, 'Berdirilah kamu,' maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan."⁵

¹ Okta Fitri Arianti, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Studi Kasus Di SMKN 1 Semende Darat Laut)," Skripsi IAIN Curup, 2019, 139.

² Fatwa Mega Annisa and Widya Nusantara, "Implementasi Kegiatan Parenting 'Home Activities' Pada Kelompok Bermain Nusa Indah Di Masa Pandemi Covid-19," *J+ Plus Unesa* 10, no. 2 (2021): 139–50.

³ Indu Indah Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Technologia* 11, no. 2 (2020), <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.

⁴ Nurhidayanti Juniar, "Studi Literatur: Pengaruh Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Jendela: Jurnal Pendidikan Elaborasi Athirah* 1, no. 1 (2024): 17–24.

⁵ Faridah, Siar Ni'mah, and Kusnadi, "Metode Dakwah Dalam Al-Qur'an," *Jurnal Kajian Al-Quran & Tafsir* 6, no. 2 (2021): 159–71.

Ayat ini diawali dengan adab dalam majelis ilmu, yaitu agar memberikan kelapangan bagi sesama pencari ilmu dan juga menegaskan bahwa keimanan dan ilmu adalah 2 hal yang membuat seseorang diangkat derajatnya oleh Allah. Ini adalah pengakuan spiritual bahwa proses belajar bukan hanya kegiatan intelektual, tapi juga ibadah.⁶ Ayat ini bersifat umum dan mencakup setiap majelis dimana kaum muslim berkumpul untuk kebaikan dan mendapatkan pahala, baik itu adalah majelis pertempuran, majelis dzikir, majelis ilmu, majelis haru jum'at atau hari raya. Setiap orang berhak memilih tempat duduknya yang lebih awal datang di majelis tersebut. Akan tetapi ia juga harus memiliki sifat toleransi untuk memberi ruang dan tempat bagi saudaranya yang lain.⁷ Ayat ini juga menunjukkan bahwa setiap orang yang mau memberikan keluasan, kelapangan, dan membuka lebar pintu-pintu kebaikan dan kenyamanan kepada para hamba Allah SWT, Allah SWT juga berkenan membuka lebar-lebar kebaikan-kebaikan dunia dan akhirat untuknya. Tidak semestinya ada seseorang yang membatasi ayat ini hanya pada konteks memberikan kelapangan dan keluasan dalam majelis. Akan tetapi, yang dimaksudkan dari memberikan kelapangan dan keluasan disini adalah mentransfer kebaikan kepada seorang Muslim dan memasukkan kebahagiaan kedalam hatinya.⁸

Pendidikan merupakan salah satu sarana dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan persyaratan memiliki kualifikasi akademik dan menguasai kompetensi tertentu, antara lain: pedagogic, kepribadian, professional dan sosial yang dibuktikan dengan sertifikat pendidik.⁹ Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang dilakukan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Proses ini mencakup pembinaan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) agar individu dapat berkembang secara utuh dan menjadi manusia yang berakarakter, mandiri, serta bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya terjadi dalam lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga berlangsung secara informal dalam keluarga dan masyarakat. Media adalah sarana untuk mentransfer data atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting untuk mengkoordinasikan kegiatan, jadi tidak mungkin apabila tidak menggunakan media sama sekali. Media juga dapat mendorong peserta didik agar dapat memiliki sifat tanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.¹⁰

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat banyak informasi atau pesan instruksional dan dapat menggunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media sangat penting dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik memperoleh pemikiran yang baru, keterampilan dan kompetensi. Jenis dari media ini ada banyak yang dapat di gunakan pendidik dalam memilih jenis media tersebut.¹¹

Selain menghibur permainan monopoli ini menciptakan suasana yang menyenangkan dapat diberikan melalui permainan, misalnya permainan monopoli. Selain menghibur, permainan monopoli ini membutuhkan kecerdasan, keteguhan, dan ketangkasan pemainnya. Menurut Suarni dkk “motivasi belajar menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan monopoli lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar tanpa memanfaatkan media monopoli. Penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat siswa termotivasi untuk menyelesaikan tugas, memperhatikan guru menyampaikan materi, mengerjakan tugas secara berkelompok, hingga tugas individual”.¹² Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media monopoli ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Menurut Ulfaeni dkk “mengatakan bahwa permainan monopoli dimainkan oleh banyak individu dan lebih menekankan pada

⁶⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2005), QS. Al-Mujādilah: 11.

⁷ Wahbah Az-Zuhaili, *Tafsir Al-Munir* (Jakarta:Gema Insani, 2013), 414.

⁸ F A Lestari, “Upaya Guru PAI Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Kelas XI Melalui Kegiatan Keagamaan Harian Di SMK N 1 Jenangan Ponorogo” (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020).

⁹ Khairunnisa Arfahmi et al., “Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Siswa SMP Swasta Pusaka,” *Journal on Education* 05, no. 04 (2023): 17429–34.

¹⁰ Abdussyukur Abdussyukur et al., “Learning Process for Islamic Religious Education Based on Minimum Service Standards for Education,” *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 4, no. 3 (2023): 458–72, <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i3.536>.

¹¹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

¹² Suarni, S., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei, S. (2023). Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Siswa SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 15(1), 79-86.

menguasai. Arti dari menguasai permainan adalah menguasai materi yang di ajarkan oleh guru”.¹³ Salah satu media yang menyenangkan dan dapat memberikan kegiatan belajar yang menarik dan tidak hanya monoton saja juga dapat menambah suasana belajar menjadi menyenangkan adalah permainan monopoli.¹⁴

Sejauh ini pembelajaran bahasa didalam kelas menggunakan metode ceramah sebagai modal utama guru untuk memberikan wawasan kepada siswanya. Padahal cara tersebut menjadikan siswa gampang merasa bosan dan mengantuk pada penyampaian, untuk itu perlu adanya sebuah pendekatan atau teknik yang dapat menarik minat peserta didik untuk lebih fokus dalam belajar Bahasa Arab agar tidak mudah bosan terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Adapun cara yang tepat adalah dengan menerapkan monopoli pada mata pelajaran tersebut, untuk mengukur ketangkapan siswa terhadap penyampaian materi yang telah dipaparkan. Bahasa Arab adalah salah satu bahasa semitik yang paling tua dan masih aktif digunakan hingga kini, terutama di wilayah Timur Tengah dan negara-negara islam. Para ahli bahasa memberikan definisi yang menekankan berbagai aspek dari bahasa Arab, seperti fungsi komunikatif, struktur morfologis, warisan budaya, hingga kekayaan kosakatanya. Menurut Ibrahim Anis, bahasa Arab merupakan alat komunikasi dan pemahaman dikalangan bangsa Arab yang memiliki kekayaan dalam kosakata dan struktur kalimat yang memungkinkan penyampaian secara tepat dan rinci.¹⁵

Bahasa Arab menjadi salah satu fokus utama di MTS Darut Taqwa 02, mengingat keistimewaannya sebagai bahasa yang digunakan dalam Al-Qur'an untuk menyampaikan pesan-pesan ilahiyah. Bahasa Arab dikenal kaya akan kaidah, struktur, dan kosa kata, menjadikannya salah satu bahasa tertua dan paling kompleks di dunia. Selain itu, sebagai bahasa internasional, Bahasa Arab memiliki peran penting dalam literatur Islam klasik serta dalam kehidupan umat Muslim di seluruh dunia. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Arab di madrasah ini tidak hanya bertujuan untuk membangun kemampuan linguistik, tetapi juga memperdalam pemahaman ajaran agama Islam dan menguatkan hubungan spiritual peserta didik.¹⁶ MTS Darut Taqwa 02 Purwosari adalah salah satu madrasah yang berada di bawah naungan Pondok Pesantren Ngalah, Purwosari. Sekolah ini merupakan bagian dari delapan satuan pendidikan yang didirikan oleh Yayasan Darut Taqwa, lembaga pendidikan yang diprakarsai oleh Romo Kyai H. M. Sholeh Bahrudin di Sengonagung, Purwosari, Pasuruan, Jawa Timur. Dengan visi pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman, MTS Darut Taqwa 02 hadir untuk mendukung pengembangan potensi generasi muda melalui pendidikan agama dan ilmu pengetahuan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penerapan media pembelajaran monopoli Bahasa Arab serta dampaknya terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa.¹⁷ Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin menggali secara komprehensif pengalaman, tanggapan, dan perubahan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media monopoli. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas MTs Darut Taqwa Pasuruan, khususnya pada kelas yang telah mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan media monopoli Bahasa Arab. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, dengan mempertimbangkan siswa yang aktif dalam proses pembelajaran serta guru mata pelajaran Bahasa Arab sebagai informan kunci.¹⁸

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung saat proses pembelajaran berlangsung untuk melihat interaksi siswa, tingkat fokus, serta dinamika kelas saat media monopoli diterapkan. Wawancara dilakukan terhadap guru Bahasa Arab dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi lebih dalam mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, hasil karya siswa, serta perangkat pembelajaran yang digunakan. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan

¹³Siti Ulfaeni, “Pengembangan Media Monerghi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd,” *Profesi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2017): 136–44

¹⁴ Febi Tria, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung” 5, no. 4 (2024).

¹⁵ Ibrahim Anis, *Min Asrar al-Lughah [من أسرار اللغة]* (Kairo: Maktabah al-Anjlu al-Miṣriyyah, 1972), hlm. 13.

¹⁶ Fina Marshella, “Implementasi Manajemen Kelas Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al-Amien Prenduan” 10, no. 4 (2024): 4375–84.

¹⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2018).

¹⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011).

dengan memilah data yang relevan dengan fokus penelitian.¹⁹ Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif untuk memudahkan penarikan makna dari temuan di lapangan. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari siswa, guru, dan dokumentasi kegiatan. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan memadukan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar data yang diperoleh lebih objektif dan valid.²⁰

Hasil dan Pembahasan

A. Definisi Pembelajaran Berbasis Monopoli

Pembelajaran adalah proses sistematis yang melibatkan interaksi antara pendidik, peserta didik, materi ajar, dan lingkungan belajar dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik. Menurut Utami menulis dalam bukunya: “pembelajaran adalah komunikasi dua arah yang melibatkan pendidik dan peserta didik untuk membentuk pengalaman belajar secara menyeluruh”.²¹ Sedangkan pembelajaran dalam dunia pendidikan memiliki makna proses yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai sistematis antara pendidik, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam konteks pendidikan formal, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga membangun karakter, pemikiran kritis, dan kemampuan problem solving peserta didik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, “pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar, yang ditandai oleh adanya interaksi siswa dan guru serta komponen pembelajaran lainnya”.²² Sementara menurut Gagne, pembelajaran adalah “suatu proses yang mengorganisasi materi pelajaran sedemikian rupa agar terjadi perubahan perilaku peserta didik secara permanen”.²³ Secara sederhana pengertian dari pembelajaran sendiri dapat disimpulkan bahwa proses interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik yang membentuk sebuah karakter dalam pengalaman belajar secara langsung. Dengan penggunaan metode pada saat pembelajaran diharapkan siswa mampu menerima dan memahami pelajaran dengan baik. Media monopoli merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang diadaptasi dari permainan papan populer, yaitu monopoli. Permainan ini dimodifikasi sedemikian rupa sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukatif yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam praktiknya, media monopoli dirancang dengan menyisipkan materi pelajaran ke dalam elemen-elemen permainan seperti papan, kartu soal, pion, dan dadu, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan.²⁴

Menurut Kusumawati, A “media monopoli merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk permainan papan yang memuat konten Pelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Tujuannya untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.”²⁵ Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan beberapa indikator penting yang merepresentasikan karakteristik media monopoli dalam konteks pembelajaran yakni tentang konten bermuatan pelajaran, interaktivitas, kebahagiaan dalam belajar, makna edukatif dan pengalaman bermain. Penggunaan media monopoli terbukti mampu meningkatkan fokus, keterlibatan, dan semangat belajar siswa. Permainan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, menjawab pertanyaan dengan tepat, sekaligus berinteraksi secara aktif dengan teman-temannya. Karena pembelajaran dilakukan dalam bentuk permainan, siswa cenderung lebih konsentrasi dan menikmati proses belajar, tanpa merasa terbebani oleh materi yang mungkin terasa sulit jika diajarkan secara konvensional. Selain meningkatkan fokus, media monopoli juga bertujuan untuk

¹⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif. Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, Dan Konstruktif* (Bandung: Alfabeta, 2017).

²⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan RD* (Bandung: Alfabeta, 2017).

²¹ Utami, *Desain Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: Deepublish, 2023), hlm. 33.

²² Dimiyati, M., & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm 45.

²³ Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

²⁴ Permana, Riki. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Edukatif pada Mata Pelajaran IPS.” *Jurnal Edukasi*, vol. 8, no. 1, 2020, hlm. 45–52.

²⁵ Kusumawati, A. (2020). *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(1), 88–95.

membantu siswa memahami materi pelajaran secara lebih kontekstual. Soal-soal atau tantangan dalam permainan dirancang agar siswa dapat mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari secara langsung. Dengan demikian, media ini dapat memperkuat pemahaman, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat dalam belajar.²⁶

B. Macam-macam Pembelajaran

Pembelajaran dapat dibagi menjadi berbagai kategori yang mencakup berbagai aspek dalam cooperative learning, PBL, flipped classroom, blended learning, personalized, immersive yang semuanya bertujuan untuk menciptakan Solusi baru yang lebih efisien untuk diterapkan ketika pembelajaran berlangsung. Berikut macam-macam pembelajaran dalam table sebagai berikut:

Tabel 2. 1

Macam-macam pembelajaran

Model	Teori Pendukung	Ciri Utama	Manfaat Utama
Cooperative Learning	Konstruktivisme sosial	Kolaborasi dengan scaffolding sosial	Sosial -emotional, akademik, inteeraksi
Inquiry -based / PBL	Konstruktivisme, Experiential	Eksplorasi masalah nyata	Kritis, kreatif, refleksi
Flipped Classroom	Konstruktivisme + Bloom + ZPD	Video mandiri + diskusi & praktik di kelas	Aktif, kemandirian, peningkatan self-efficacy & akademik
Blended Learning	Behaviorisme x Kognitivisme	Kombinasi tatap muka & online	Fleksibel, inklusif, adaptif
Personalized / AI	Teori Pembelajaran Adaptif	Materi disesuaikan secara individu berdasar data & AI	Efisiensi, motivasi, relevansi
Immersive (AR/VR)	Experiential Learning	Dunia simulasi & interkatif	Realistik, kontekstual, mendalam

Tujuan pembelajaran merupakan pernyataan yang menggambarkan hasil belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Tujuan ini mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Ketiga ranah tersebut dirancang untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami materi pelajaran secara teoritis, tetapi juga memiliki sikap positif dan mampu menerapkan keterampilan dalam kehidupan nyata.²⁷ Dalam konteks penelitian ini, tujuan pembelajaran difokuskan pada peningkatan fokus belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa lebih berkonsentrasi dalam memahami materi pelajaran, karena media permainan cenderung menarik perhatian dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, interaktivitas yang ada dalam permainan juga mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.²⁸ Melalui media monopoli, siswa tidak hanya belajar materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang mencakup penguasaan materi, keterlibatan aktif, dan peningkatan fokus belajar dapat tercapai secara optimal. Media ini menjadi alternatif inovatif yang mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas. Tujuan diatas menjelaskan bahwa pembelajaran dapat diciptakan dengan efektif dan berinovasi

²⁶ Fitriani, Dina. "Pengaruh Media Permainan Terhadap Fokus dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, 2023, hlm. 115.

²⁷ Susanto, Ahmad. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana, 2020. 5

²⁸ Fitriani, Dina. "Pengaruh Media Permainan Terhadap Fokus dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, 2023, hlm. 115.

karena pembelajarannya menggunakan media yang tepat. Sehingga menjadikan siswa yang mudah untuk mengerti karena menggunakan metode belajar sambil bermain.

C. Definisi Fokus Belajar

Fokus belajar merupakan kemampuan seseorang untuk memusatkan perhatian, pikiran, dan energi secara penuh terhadap materi atau kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan. Dalam proses belajar, fokus menjadi kunci penting karena, memungkinkan individu untuk memahami informasi dengan lebih mendalam, menyerap pengetahuan secara efektif, serta meminimalisir gangguan dari lingkungan sekitar atau pikiran yang tidak relevan. Bukan hanya tentang duduk diam di meja belajar, tetapi juga mencakup kesadaran mental dan emosional untuk tetap terlibat aktif dalam proses belajar, baik saat membaca, mendengarkan, menulis, maupun berdiskusi. Seseorang yang memiliki fokus belajar yang baik biasanya mampu mengatur waktu, menahan godaan dari distraksi digital, serta mempertahankan konsistensi dalam belajar meskipun menghadapi tantangan.

Fokus belajar dalam dunia pendidikan merujuk pada kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian secara penuh dan berkelanjutan terhadap materi pelajaran, tugas, atau aktivitas pembelajaran tertentu tanpa mudah terdistraksi oleh hal-hal lain. Menurut Slameto “fokus belajar adalah bagian konsentrasi, yaitu kemampuan untuk memusatkan pikiran dan perhatian secara terus-menerus terhadap objek belajar, baik berupa materi, penjelasan guru, maupun tugas yang diberikan”. Fokus belajar sangat menentukan keberhasilan siswa dalam belajar untuk memahami materi, mengingat, dan menerapkan materi pembelajaran. Dalam praktiknya, fokus belajar dipengaruhi oleh kebiasaan, motivasi, lingkungan, dan kondisi psikologis siswa.²⁹ Ciri-ciri siswa yang fokus belajar itu meliputi pada menyimak penjelasan guru dengan seksama, mampu menyelesaikan tugas tanpa terganggu, aktif bertanya dan menjawab, memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi

C. Tujuan Fokus Belajar

Fokus belajar memiliki peran krusial dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Kemampuan untuk memusatkan perhatian terhadap materi yang sedang dipelajari memungkinkan siswa untuk menyerap informasi dengan lebih efektif. Saat siswa mampu menjaga fokusnya, otak akan bekerja lebih optimal dalam mengolah dan menyimpan informasi, sehingga pemahaman terhadap materi pun meningkat secara signifikan. Hal ini selaras dengan pendapat Sudjana yang menyatakan bahwa “siswa yang dapat memusatkan perhatian selama belajar cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik karena, mereka dapat memahami dan mengingat informasi secara lebih mendalam”.³⁰ Selain itu, fokus belajar juga membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu belajar. Dengan konsentrasi yang baik, siswa dapat menyelesaikan tugas-tugas akademik tanpa terganggu oleh distraksi dari lingkungan sekitar maupun dari pikiran yang tidak relevan. Winkel menegaskan bahwa fokus belajar yang tinggi menjadikan proses belajar lebih terarah dan efisien karena, siswa tidak mudah terdistraksi dan dapat menyelesaikan kegiatan belajar dalam waktu yang lebih singkat namun tetap berkualitas.³¹

Di sisi lain, fokus yang terlatih juga dapat menumbuhkan sikap disiplin dan konsistensi dalam belajar. Ketika siswa terbiasa menjaga fokus saat belajar, mereka akan memiliki kebiasaan belajar yang lebih teratur dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik. Slameto menekankan bahwa fokus belajar merupakan bagian penting dalam pembentukan karakter belajar yang disiplin dan mandiri. Lebih jauh lagi, fokus juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Dengan perhatian yang terpusat, siswa cenderung berpikir lebih logis, analitis, dan mendalam saat menghadapi tantangan dalam belajar.³² Tak kalah penting, fokus belajar juga dapat membantu mengurangi kecemasan dan tekanan akademik. Ketika siswa dapat mengarahkan perhatiannya pada tugas yang sedang dikerjakan, mereka tidak mudah terganggu oleh rasa khawatir terhadap hasil atau tekanan dari lingkungan. Selain itu, respon siswa juga bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif dan motivasi belajar. Ketika siswa diberi ruang untuk bereaksi, berpendapat, atau terlibat langsung dalam aktivitas belajar, mereka merasa dihargai

²⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 102.

³⁰ Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019, hlm. 24.

³¹ Winkel, W.S. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi, 2019.

³² Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2020, hlm. 58.

dan lebih termotivasi. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, pengembangan keterampilan berpikir kritis, serta pembentukan karakter siswa dalam proses belajar mengajar.

D. Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas MTS Darut Taqwa

Berdasarkan penjelasan diatas bahwasannya peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai data yang efektif dan valid. Setelah melalui 3 tahapan yang telah dilalui peneliti dan membuktikan bahwa data yang diperoleh sudah efektif dan valid, maka peneliti menyimpulkan inovasi pembelajaran ini dapat mudah diterapkan oleh guru-guru yang lain untuk meningkatkan fokus dan minat belajar siswa. Sehingga peneliti dapat menyajikan data secara deskriptif mengenai pentingnya media pembelajaran berbasis monopoli untuk meningkatkan fokus belajar (studi kasus pada siswa kelas VII-G Mts Darut Taqwa 02). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan fokus belajar siswa. Hal ini tampak jelas dari kondisi kelas yang menjadi lebih kondusif, serta meningkatnya partisipasi aktif siswa saat menjawab pertanyaan dan berinteraksi dengan permianan, bahkan pada sesi pembelajaran disiang hari.³³

Temuan ini selaras dengan teori yang dikemukakan Slameto, yang menyatakan bahwa konsentrasi belajar dipengaruhi minat, suasana lingkungan, dan metode belajar yang sesuai dengan kurikulum. Ketika media pembelajaran dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, maka fokus belajar akan lebih mudah tercapai. Selain itu teori dari Kusumawati juga memperkuat temuan ini. Ia menjelaskan bahwa media monopoli sebagai alat bantu berbentuk permainan papan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, Teori ini berdialog langsung dengan kenyataan yang ditemui di lapangan, Dimana siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses belajar melalui media tersebut. Dengan demikian, dialog antara temuan dan teori menunjukkan adanya kesesuaian yang kuat antara landasan teoritis dan fakta empiris dilapangan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media monopoli tidak hanya efektif secara konsep, tetapi juga terbukti memberi dampak nyata terhadap peningkatan fokus belajar siswa.³⁴

Indikator yang pertama adalah konten bermuatan pelajaran. Media monopoli yang baik harus memuat materi yang relevan dengan kurikulum dan kompetensi dasar, sehingga kegiatan bermain tidak terlepas dari tujuan pembelajaran. Pertanyaan, tantangan, atau intruksi dalam permainan harus dirancang untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Indikator kedua adalah interaktivitas, yakni sejauh mana media ini mendorong keterlibatan siswa aktif. Melalui interaksi antar pemain, seperti berdiskusi dengan kelompok, mengambil keputusan untuk menjawab, atau bekerja sama, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga peserta aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan semangat pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar. Indikator ketiga adalah kebahagiaan dalam belajar, yang berdampak pada antusiasme siswa saat menggunakan media tersebut. Media monopoli dirancang untuk memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dengan tampilan visual yang menarik perhatian, aturan mudah dipahami, serta elemen kompetitif yang sehat melalui hadiah, poin, atau penghargaan.³⁵

Indikator terakhir adalah makna edukatif dari pengalaman bermain. Aktivitas dalam media monopoli tidak hanya bertujuan menghibur, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini dicapai ketika siswa dapat merefleksikan Pelajaran yang didapat, mengaitkan dengan kehidupan nyata, dan membangun pemahaman secara mendalam dari proses bermain tersebut. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan monopoli sebagaimana dijelaskan oleh Kusumawati tidak hanya menjadi sarana bermain, melainkan juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis monopoli dalam proses belajar mengajar bahasa Arab di kelas VII-G Mts Darut Taqwa 02 dilaksanakan untuk

³³ Abdul Aziz and Khoirul Anam, *Moderasi Beragama: Berlandaskan Nila-Nilai Islam* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, 2021).

³⁴ Upik Nurul Hidayah, "Interaksi Edukatif Antara Guru Dan Peserta Didik Dalam Kitab Ta'lim Al-Muta'allim Dan Implikasinya Di Era Disrupsi Upik," *Http://Repository.Unissula.Ac.Id/27772/* (Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2022).

³⁵ D A N Menyusun and P A I Hots, "Pengembangan Instrumen Asesmen Pengetahuan Dan Menyusun Pai Hots" 8, no. 8 (2024): 148–60.

meningkatkan fokus belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Media ini dirancang dengan memodifikasi permainan monopoli konvensional menjadi alat edukatif yang berisi konten pelajaran, seperti kosa kata dan struktur kalimat bahasa Arab, ataupun teks percakapan pada setiap bab. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, “pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa belajar, yang ditandai oleh adanya interaksi siswa dan guru serta komponen pembelajaran lainnya”.³⁶

Peneliti memfasilitasi siswa dalam kelompok kecil untuk bermain monopoli secara bergantian. Setiap kotak pada papan permainan memuat 2 pilihan pertanyaan seputar materi pelajaran yang harus dijawab siswa ketika pion mereka mendarat di kotak tersebut. Apabila pion mereka mendarat di kotak jackpot mereka akan mendapat bonus ataupun gift yang telah disediakan. Media ini dirancang untuk membangun suasana kompetitif sekaligus kolaboratif dalam kelas.³⁷ Penerapan media ini terbukti mampu menarik perhatian siswa yang sebelumnya kurang fokus. Melalui pengamatan langsung selama proses berlangsung, siswa terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi dalam kelompok, dan menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis permainan seperti monopoli dapat meningkatkan partisipasi serta fokus belajar siswa, terutama pada materi yang dianggap sulit atau monoton.³⁸

Menurut teori belajar konstruktivisme, siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mengalami sendiri kegiatan yang berkaitan dengan materi tersebut.³⁹ Maka dari itu, monopoli sebagai media permainan edukatif dinilai sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif dan kontekstual.⁴⁰ Seperti yang telah dijelaskan pada bab 4 sebelumnya fokus belajar atau konsentrasi belajar merupakan kemampuan individu untuk memusatkan perhatian sepenuhnya pada aktivitas belajar, dengan menyisihkan segala bentuk gangguan baik dari dalam maupun luar diri. Fokus belajar sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memahami, mengingat, dan menerapkan materi pembelajaran. Dalam praktiknya, fokus belajar dipengaruhi oleh kebiasaan, motivasi, lingkungan, dan kondisi psikologis siswa. Slameto menjelaskan bahwa terdapat beberapa indikator yang mencerminkan fokus belajar siswa. Pertama, pembuatan dan pelaksanaan jadwal belajar menjadi indikator utama. Siswa yang mampu mengatur waktu belajar secara terstruktur dan melaksanakannya dengan konsisten menunjukkan konsentrasi belajar yang baik. Jadwal ini hanya membantu mengorganisir waktu, tetapi juga menciptakan kebiasaan belajar yang disiplin.⁴¹

Kedua, indikator fokus belajar tampak dari aktivitas membaca dan mencatat. Ketika siswa membaca dengan seksama dan mencatat informasi penting, hal ini menunjukkan bahwa mereka sedang memusatkan perhatian pada materi yang dipelajari. Kegiatan mencatat juga memperkuat daya serap siswa terhadap informasi yang diperoleh. Ketiga, pengulangan atau repetisi materi juga menjadi indikator penting. Dengan mengulang materi yang telah dipelajari, baik melalui latihan soal maupun membaca ulang catatan, siswa dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat. Aktivitas ini menunjukkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar yang fokus dan berkesinambungan. Keempat, keseriusan dalam mengerjakan tugas-tugas pembelajaran juga menjadi indikator fokus belajar. Siswa yang menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh, memperhatikan instruksi, dan memberikan usaha terbaiknya dalam setiap aktivitas pembelajaran menunjukkan keterlibatan mental yang tinggi terhadap tujuan belajar. Terakhir, kemampuan menjaga konsentrasi secara internal, yaitu memfokuskan pikiran hanya pada kegiatan belajar, tanpa terdistraksi oleh hal-hal lain disekitarnya. Ini mencerminkan control diri siswa terhadap distraksi seperti suara bising, pikiran melayang, atau gangguan dari media sosial.

Secara keseluruhan, indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa fokus belajar bukan hanya soal duduk diam didepan buku, melainkan keterlibatan penuh baik secara mental maupun perilaku dalam

³⁶ Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 45.

³⁷ Sari, N. R. “Pemanfaatan Media Monopoli dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS.” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 12(1), 2021, hlm. 47

³⁸ Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010, hlm. 66

³⁹ Sanaky, H. Ahmad. *Media Pembelajaran: Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013, hlm. 134

⁴⁰ Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017, hlm. 25

⁴¹ Baiq Marzukah, “Pengaruh Pembelajaran Akidah Ahlak Berbasis Pengalaman Terhadap Perubahan Sikap Siswa Dalam Kehidupan Sehari Hari,” *Jurnal Al-Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 01 (2025).

proses pembelajaran. Dengan memahami dan mengukur indikator ini, guru dapat lebih mudah mengevaluasi kesiapan belajar siswa serta memberikan intervensi yang tepat untuk meningkatkan konsentrasi belajar mereka. Pembelajaran bahasa Arab adalah pembelajaran yang membosankan bagi siswa yang kurang minat untuk mendalami pelajaran. Oleh karena itu, peneliti memberikan suatu inovasi yang akan diterapkan kepada siswa yang ada di Mts Darut Taqwa 02 supaya mereka lebih tertarik untuk memulai pelajar dan tidak mudah untuk merasa bosan. Salah satu contohnya yaitu, dengan menerapkan media pembelajaran berbasis monopoli untuk meningkatkan fokus belajar sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya. Menurut Slameto “fokus belajar adalah bagian konsentrasi, yaitu kemampuan untuk memusatkan pikiran dan perhatian secara terus-menerus terhadap objek belajar, baik berupa materi, penjelasan guru, maupun tugas yang diberikan”.⁴²

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Benjamin S. Bloom dalam taksonominya, tujuan pembelajaran dibagi ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴³ Media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa dalam menguasai ketiga ranah tersebut secara optimal. Dalam ranah kognitif, Bloom menyusun tingkatan berpikir mulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi hingga mencipta. Dengan dukungan media yang sesuai, guru dapat memfasilitasi pembelajaran dari tingkat berpikir rendah ke tingkat berpikir tinggi (*higher-order thinking skills*). Misalnya, penggunaan media visual dan interaktif terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta mempermudah proses berpikir analitis dan kreatif. Selain itu, media pembelajaran juga mendukung pengembangan sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotorik) siswa melalui metode pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Dengan demikian, media bukan hanya alat bantu, tetapi juga komponen strategis dalam mencapai tujuan pembelajaran yang holistik dan efektif.⁴⁴

Penelitian ini membuktikan bahwa pentingnya pembelajaran berbasis monopoli untuk meningkatkan fokus belajar dapat diterapkan di Mts Darut Taqwa 02. Pendekatan ini sesuai dengan teori Bloom yang menjelaskan bahwa kemampuan menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari mempunyai dampak seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami Pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa atau sejauh mana siswa memahami serta mengerti apa yang siswa baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang siswa rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang siswa lakukan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pentingnya pembelajaran berbasis monopoli untuk meningkatkan fokus belajar yang berupa banner sablon yang telah di edit oleh peneliti berhasil menciptakan suasana yang seru dalam pembelajaran. Siswa cenderung lebih aktif dan antusias untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar pembelajaran bahasa Arab. Mereka lebih fokus pada pembelajaran karena, pemikiran mereka lebih suka belajar sambil bermain dari pada pembelajaran yang monoton sehingga menjadikan mereka mudah bosan dan mengantuk saat belajar.

Permainan ini dimainkan dengan perlengkapan seperti banner monopoli, 4 pion yang dibuat dari kertas buffalo, 1 dadu besar dari kertas buffalo, dan 40 kertas pertanyaan dan 20 soal jackpot. Langkah pertama, peneliti yakni mengelompokkan 29 orang untuk dijadikan 4 kelompok yang mana masing-masing terdiri dari 7 orang karena ganjil dan tersisa satu maka, salah satu kelompok ada yang 8 orang kemudian melakukan suit untuk penentuan pion-pion yang telah disediakan. Setelah penentuan kelompok peneliti mengarahkan seperti apa cara memainkannya kemudian, mereka akan maju secara bergilir 2 orang dari masing-masing kelompok kemudian melemparkan dadu dan maju kedepan sesuai dengan angka dadu dimulai dari start. Di setiap kotak terdapat 2 kode soal A & B mereka akan berhenti disalah satu kotak dengan pilihan jawaban dari 2 soal tersebut. Apabila salah satu dari kelompok mereka dapat berhenti di kotak jackpot mereka akan mendapatkan berbagai bonus ataupun gift yang telah disediakan. Ketika salah satu dari kelompok ada yang memasuki kotak masuk penjara maka kelompok tersebut harus menunggu teman kelompok yang lain melewati garis start 1x atau bisa menukar kartu jackpot untuk terbebas dari penjara.

⁴² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, hlm. 102.

⁴³ Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain* (New York: David McKay Company, 1956), hlm. 18.

⁴⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi (Jakarta: Rajawali Pers, 2021), hlm. 15.

Pendekatan ini membuktikan bagaimana antusias mereka pada saat maju memainkan permainan yang didepan. Mereka sangat kondusif ketika menjawab pertanyaan pada kode soal yang ada. Hal ini juga menambah wawasan siswa bahwasannya pembelajaran tidak hanya dipaparkan dengan metode yang membosankan saja. Penelitian membuktikan bahwa mereka tidak memerlukan teknologi canggih untuk dapat memahami pembelajaran karena, dengan kreativitas yang telah dipaparkan peneliti dapat membuktikan bagaimana antusias, fokus pembelajaran, pemahaman materi yang diterapkan pada saat belajar sambil bermain. Inovasi ini dapat mengatasi masalah pada saat pembelajaran mengenai tentang fokus belajar yang awalnya sangat kurang efektif menjadi efektif. Karena, siswa yang cenderung ingin mengetahui sesuatu akan dapat mudah menerima pembelajaran dengan metode yang benar dan tepat.. Dengan demikian, pembelajaran berbasis monopoli untuk meningkatkan fokus belajar siswa yang awalnya tidak fokus menjadi lebih fokus pada saat pembelajaran meskipun waktu yang diterapkan pada siang hari. Pembelajaran berbasis monopoli ini selaras dengan teori-teori yang ada pada kurikulum pendidikan, tidak hanya untuk pembelajaran bahasa Arab saja guru-guru mata pelajaran yang lain bisa menerapkan permainan ini dengan menyesuaikan pembelajarannya saja.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya media monopoli Bahasa Arab, memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap proses maupun hasil belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya menjadi alternatif yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi strategi efektif dalam mengatasi kejenuhan dan menurunnya konsentrasi belajar di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran, siswa cenderung lebih antusias, terlibat aktif, dan menunjukkan respon yang positif ketika media monopoli digunakan. Hal ini terjadi karena permainan monopoli Bahasa Arab dikemas dengan pendekatan yang komunikatif dan interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, berdiskusi, dan berkompetisi secara sehat. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup dan kondusif, di mana guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat perhatian, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan dan proses belajar siswa. Siswa merasa lebih nyaman dan bebas berekspresi, yang secara langsung berkontribusi pada meningkatnya keberanian mereka dalam berbicara, bertanya, dan menjawab dalam Bahasa Arab. Media ini juga memberi kesempatan bagi siswa untuk mengulang kosakata, struktur kalimat, dan bentuk-bentuk ungkapan Bahasa Arab secara berulang melalui aktivitas permainan, tanpa mereka sadari bahwa sesungguhnya mereka sedang melakukan proses pembelajaran yang intensif. Selain itu, media monopoli ini secara signifikan meningkatkan konsentrasi belajar siswa, karena permainan menuntut perhatian penuh terhadap instruksi, giliran bermain, dan pemahaman soal atau perintah yang berkaitan dengan materi Bahasa Arab. Dengan terlibat aktif dalam permainan, siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah terdistraksi oleh hal-hal di luar pembelajaran. Mereka juga merasa memiliki tanggung jawab terhadap kelompoknya dalam permainan, sehingga termotivasi untuk memperhatikan dan menyelesaikan tantangan dengan serius.

Daftar Pustaka

- Abdussyukur, Abdussyukur, Mursyidi Mursyidi, Djone Georges Nicolas, Syarfuni Syarfuni, and Siti Muflihah. "Learning Process for Islamic Religious Education Based on Minimum Service Standards for Education." *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* 4, no. 3 (2023): 458–72. <https://doi.org/10.31538/tijie.v4i3.536>.
- Annisa, Fatwa Mega, and Widya Nusantara. "Implementasi Kegiatan Parenting 'Home Activities' Pada Kelompok Bermain Nusa Indah Di Masa Pandemi Covid-19." *J+ Plus Unesa* 10, no. 2 (2021): 139–50.
- Arfahmi, Khairunnisa, Zulfahmi Lubis, Willem Iskandar, Pasar V Medan, Kec Percut Sei, Tuan Kabupaten, Deli Serdang, and Sumatera Utara. "Penerapan Ice Breaking Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Meningkatkan Fokus Belajar Siswa SMP Swasta Pusaka." *Journal on Education* 05, no. 04 (2023): 17429–34.
- Arianti, Okta Fitri. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Di Jam Siang Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Studi Kasus Di SMKN 1 Semende Darat Laut)." *Skripsi IAIN Curup*, 2019, 139.
- Aziz, Abdul, and Khoirul Anam. *Moderasi Beragama: Berlandaskan Nila-Nilai Islam*. Jakarta:

- Direktoral Jendral Pendidikan Islam, 2021.
- Faridah, Siar Ni'mah, and Kusnadi. "Metode Dakwah Dalam Al-Qur'an." *Jurnal Kajian Al-Quran & Tafsir* 6, no. 2 (2021): 159–71.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Harahap Tuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Hidayah, Upik Nurul. "Interaksi Edukatif Antara Guru Dan Peserta Didik Dalam Kitab Ta'lim Al-Muta'allim Dan Implikasinya Di Era Disrupsi Upik." [Http://Repository.Unissula.Ac.Id/27772/](http://Repository.Unissula.Ac.Id/27772/). Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2022.
- Juniar, Nurhidayanti. "Studi Literatur: Pengaruh Self Regulated Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa." *Jendela: Jurnal Pendidikan Elaborasi Athirah* 1, no. 1 (2024): 17–24.
- Lestari, F A. "Upaya Guru PAI Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa Kelas XI Melalui Kegiatan Keagamaan Harian Di SMKN 1 Jenangan Ponorogo." Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020.
- Marshella, Fina. "Implementasi Manajemen Kelas Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di Pondok Pesantren Al-Amien Prenduan" 10, no. 4 (2024): 4375–84.
- Marzukah, Baiq. "Pengaruh Pembelajaran Akidah Ahlak Berbasis Pengalaman Terhadap Perubahan Sikap Siswa Dalam Kehidupan Sehari Hari." *Jurnal At-Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 01 (2025).
- Menyusun, D A N, and P A I Hots. "Pengembangan Instrumen Asesmen Pengetahuan Dan Menyusun Pai Hots" 8, no. 8 (2024): 148–60.
- Purnomo, Indu Indah. "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Technologia* 11, no. 2 (2020). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif. Untuk Penelitian Yang Bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif, Dan Konstruktif*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- . *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan RD*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Tria, Febi. "Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Berbantuan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 003/IX Senaung" 5, no. 4 (2024).
- Ulfaeni, Siti. "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Sd." *Profesi Pendidikan Dasar* 4, no. 2 (2017): 136–44. <https://doi.org/10.23917/ppd.v4i2.4990>.