

**PENGARUH PERMAINAN *TEMPLE MONOPOLY* (TEMON)
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SEJARAH DAN
KEMANDIRIAN BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DI SMAN 4 BEKASI**



Intelligentia - Dignitas

**SIDQI ALFAREZ
1413823005**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk
Mendapatkan Gelar Magister

**MAGISTER PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

LEMBAR PENGESAHAN TESIS

Penanggung Jawab/ Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Eirdaus-Wajdi, M.A., Ph.D
NIP. 198107182008011016

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

(Ketua/ Koordinator Program Studi S2
Pendidikan Sejarah)

Dr. Abrar, M.Hum
NIP. 196110281987031004



08/07
2025

(Dosen Pembimbing I)

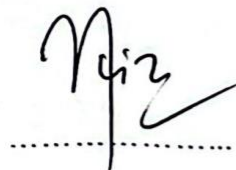
Dr. M. Fakhruddin, M.Si
NIP. 196505081990031005



08/07
2025

(Dosen Pembimbing II)

Dr. Kurniawati, M. Si
NIP. 197708202005012002



08/07
2025

Dosen Penguji I

Dr. Nur aeni Marta, M.Hum
NIP. 197109222001122001



08/07
2025

Dosen Penguji II

Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M
NIP. 196110051987031005



08/07
2025

Tanggal Lulus: 23 Juni 2025

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK
YUDISIUM MAGISTER**

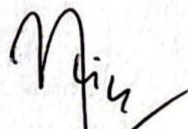
Pembimbing I



Dr. M. Fakhruddin, M.Si
NIP. 196505081990031005

Tanggal: 8 Juli 2023

Pembimbing II



Dr. Kurniawati, M. Si
NIP. 197708202005012002

Tanggal: 8 Juli 2023

Koordinator Program Studi
S2 Pendidikan Sejarah



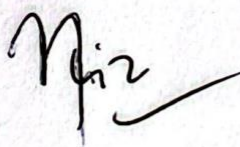
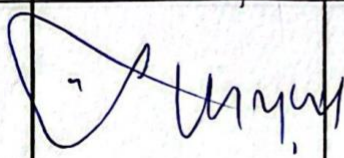
Dr. Abrar, M.Hum
NIP. 196110281987031004

Tanggal: 8 Juli 2023

Nama : Sidqi Alfarez
NIM : 1413823005
Tanggal lulus : 23 Juni 2023
Angkatan : 2023

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS

Nama : Sidqi Alfarez
 No. Registrasi : 1413823005
 Program Studi : S2 Pendidikan Sejarah

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	(Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Sejarah) Dr. Abrar, M.Hum NIP. 196110281987031004		08/07 2025
2.	(Pembimbing I) Dr. M. Fakhruddin, M.Si NIP. 196505081990031005		08/07 2025
3.	(Pembimbing II) Dr. Kurniawati, M. Si NIP. 197708202005012002		08/07 2025
4.	(Penguji I) Dr. Nur aeni Marta, M.Hum NIP. 197109222001122001		08/07 2025
5.	(Penguji II) Dr. Nurzengky Ibrahim, M.M NIP. 196110051987031005		08/07 2025

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Sidqi Alfarez
NIM : 1413823005
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 01 Juli 2001
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengaruh Permainan *Temple Monopoly* (TEMON) Terhadap Kemampuan berpikir Sejarah dan Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi” merupakan karya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 4 Juli 2025

Yang Menyatakan,


Sidqi Alfarez
NIM. 1413823005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-48944221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sidqi Alfarez
NIM : 1413823005
Fakultas/Prodi. : Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum/ Magister Pendidikan Sejarah
Email : sidqi.alfarez@student.unj.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:
☐ Skripsi ☒ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengaruh Permainan *Temple Monopoly* (TEMON) terhadap Kemampuan Berpikir Sejarah dan

Kemandirian Belajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 4 Bekasi

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 04 Juli 2025

Penulis

(Sidqi Alfarez)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

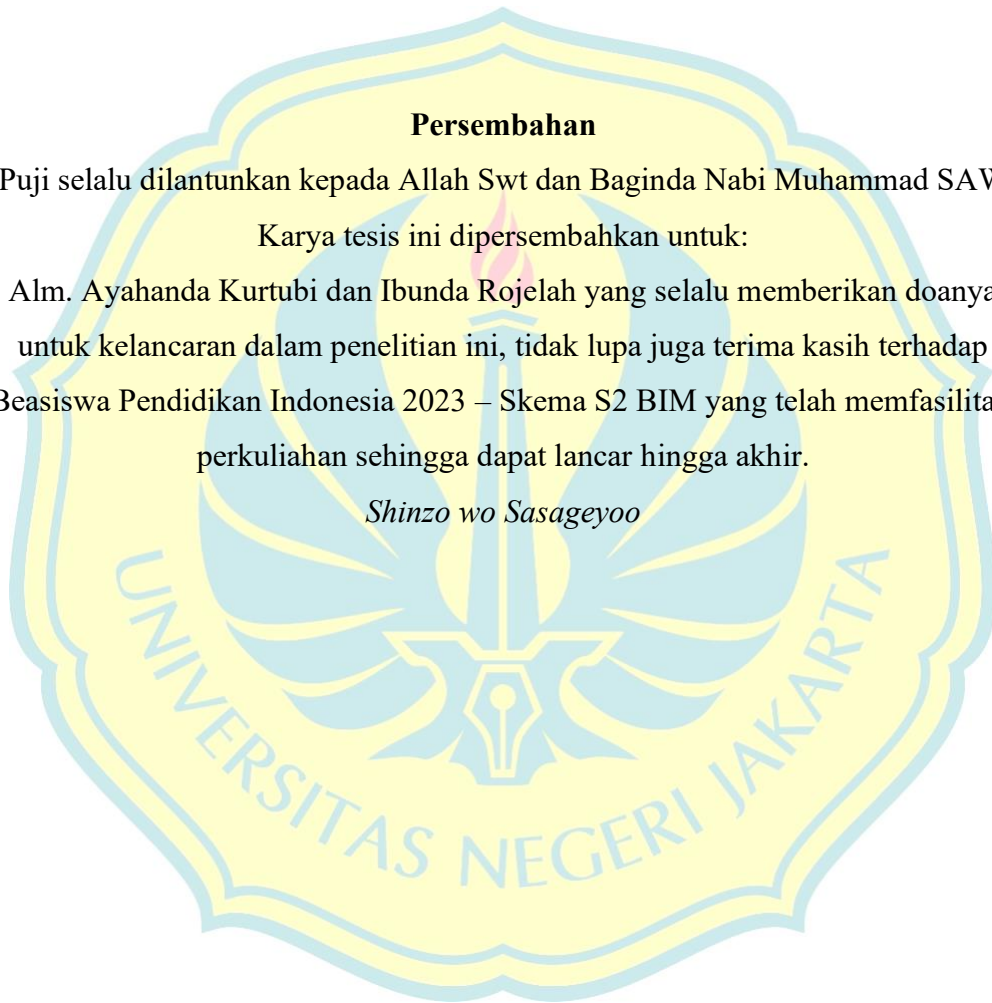
Motto

"Satu-satunya hal yang boleh dilakukan adalah percaya bahwa kita tidak akan menyesali pilihan yang kita buat." - Levi Ackerman
(*Attack on Titan*)

Persembahan

Puji selalu dilantunkan kepada Allah Swt dan Baginda Nabi Muhammad SAW
Karya tesis ini dipersembahkan untuk:
Alm. Ayahanda Kurtubi dan Ibunda Rojelah yang selalu memberikan doanya untuk kelancaran dalam penelitian ini, tidak lupa juga terima kasih terhadap Beasiswa Pendidikan Indonesia 2023 – Skema S2 BIM yang telah memfasilitasi perkuliahan sehingga dapat lancar hingga akhir.

Shinzo wo Sasageyoo



**PENGARUH PERMAINAN *TEMPLE MONOPOLY* (TEMON) TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR SEJARAH DAN KEMANDIRIAN BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 4 BEKASI**

BY:
Sidqi Alfarez
1413823005

ABSTRAK

Penelitian ini mencoba untuk melakukan eksperimen dengan permainan *Temple Monopoly* (TEMON) terhadap pembelajaran sejarah. Upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran di abad ke-21 menjadi tantangan bagi sekolah dan guru untuk memfasilitasi belajar di kelas. Masalah umum di Indonesia yang terjadi, terutama dalam pembelajaran Sejarah, adalah masih satu arah (*teacher center*) atau model pendidikan konvensional, sehingga kelas tidak interaktif, siswa tidak mandiri dan berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik.

Metode yang digunakan adalah *Pre-Experiment Design* dengan pendekatan kuantitatif dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kelas 10 SMAN 4 Bekasi. Jenis Pra-Eksperimental yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Static Group Comparison Study*. Hipotesis penelitian berdasarkan analisis data menemukan bahwa hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Penemuan eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan berpikir historis dan kemandirian belajar di kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan rata-rata kelas kontrol. Kesimpulannya, hasil uji-T menunjukkan bahwa hasilnya adalah $4.750 > 1.990$ yang TEMON berdampak pada kemampuan berpikir sejarah, kemudian kemandirian belajar dari peserta didik menunjukkan hasil T-Test adalah $1.970 > 1.664$ di SMA Negeri 4 Bekasi. Sama halnya dengan TEMON berdampak pada kemandirian belajar. Gamifikasi dengan TEMON ini juga memiliki kaitannya dengan *deep learning*, Dimana menekankan pada aspek *mindful learning*, *meaningful learning* dan *joyful learning*.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, *Temple Monopoly* (TEMON), kemampuan berpikir sejarah dan kemandirian belajar

**THE IMPACT OF TEMPLE MONOPOLY (TEMON) GAMES ON HISTORICAL
THINKING SKILLS AND LEARNING INDEPENDENCE IN HISTORY
LEARNING AT SMAN 4 BEKASI**

**BY:
Sidqi Alfarez
1413823005**

ABSTRACT

The objective of research trying to experiment with Temple Monopoly (TEMON) games on history learning. Efforts to enhanced learning goals in 21 century which become challenge for school and teacher to facilitate learning at the class. Common issue at Indonesia occurs especially in history learning are using one-way direct teaching (teacher center) or konvensional education model, therefore the class not interactive, the students were'nt independen, and impact for the students's result.

The method is using Pre-Experiment Design with quantitative approach in experiment groups and control groups at grade 10 SMAN 4 Bekasi. The type of experiment that using in this research is static group comparison study. Furthermore, hipoteses of research finding based analysis of data that alternative hipoteses was accepted and zero hipoteses was declined.

The experimental findings showed that the average historical thinking ability and learning independence in the experimental class differed significantly from the average of the control class. In conclusion, the results of the T-test showed that the results were $4,750 > 1,990$ which TEMON had an impact on historical thinking skills, then the learning independence of the students showed that the results of the T-Test were $1,970 > 1,664$ at SMA Negeri 4 Bekasi. Similarly, TEMON has an impact on learning independence. Gamification with TEMON is connecting for deep learning that was focussing on *mindful learning, meaningful learning and joyful learning*

Keywords: Game Based Learning, Temple Monopoly (TEMON), Historical Thinking Skills and Learning Independence

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia – Nya sehingga penulis dapat menulis tesis untuk penelitian ini yang berjudul **“Pengaruh Permainan *Temple Monopoly* (TEMON) Terhadap Kemampuan berpikir Sejarah dan Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi.”** Adapun tujuan pembuatan tesis ini guna memenuhi syarat memperoleh gelar pendidikan sebagai tugas akhir. Maka dengan itu, saya mengucapkan Syukur dan terima kasih terhadap pihak pihak yang berkontribusi, antara lain:

1. Segenap Civitas akademika Universitas Negeri Jakarta yang memfasilitasi kegiatan perkuliahan dalam menuntut ilmu
2. Segenap Civitas Fakultas Ilmu Sosial UNJ yang membantu dalam layanan akademik
3. Prodi Pendidikan Sejarah UNJ yang memberikan ilmu dengan wawasan yang luas dalam mengembangkan keilmuwan Sejarah pendidikan
4. Pembimbing I yang terhormat Dr. M. Fakhruddin. M. Si yang memberikan arahan dalam menyusun tesis
5. Pembimbing II yang terhormat Dr. Kurniawati, M. Si yang membantu dalam memperbaiki kesalahan penyusunan Tesis
6. Sekolah SMA Negeri 4 Bekasi yang memberikan izinnya untuk melakukan penelitian Tesis
7. Ibu/Bapak Guru Pendamping dalam mapel Sejarah yaitu Pak Samsul dan Bu Nisa yang menjadi pendamping dalam melakukan penelitian
8. Keluarga Besar H. Kurtubi dan sanak keluarga yang serta memberikan doanya untuk kelancaran
9. Orang Istimewa yaitu Andika Saputra yang membantu support finansial maupun emosional
10. Bestie yang selalu memberikan dukungan yang lebih
11. Segenap teman-teman Angkatan yang sama-sama berjuang untuk menuntaskan Tesis

12. Peserta didik SMA Negeri 4 Bekasi yang bersedia menjadi responden dalam penelitian

Tesis ini berupaya dalam mengaplikasikan media belajar berupa games dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik dapat tercapai. Media ini berupa TEMON yang sudah dibuatkan Rnd nya dan metode STAD (*Student Team Achievement Division*) dalam pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, ingin dilakukan sebuah eksperimental research untuk mencari pengaruh dari beberapa variabel penelitian.

Saya menyadari bahwa dalam pembuatan rancangan ini masih terdapat kekurangan, maka dari itu penulis terbuka dalam menerima kritik dan saran dari para pembaca, promotor, pihak sekolah dan teman-teman pendidikan sejarah agar dalam penulisan rancangan ini menjadi lebih baik. Penulis berharap dengan dibuatnya rancangan ini dapat membantu berkontribusi terhadap pengembangan media dan sarana komunikasi dalam pembelajaran tentang **“Pengaruh Permainan *Temple Monopoly* (TEMON) Terhadap Kemampuan berpikir Sejarah dan Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi”**. Terima kasih

Jakarta, 4 Juli 2025

Sidqi Alfarez
NIM. 1413823005

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TESIS.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER.....	iii
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS	iv
SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS KARYA ILMIAH	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. <i>State of Art</i> (Kebaharuan Penelitian).....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 13
A. Landasan Teori.....	13
1. Permainan <i>Temple Monopoly</i> (TEMON)	13
2. Kemampuan berpikir Sejarah	21
3. Kemandirian Belajar	30
4. Pembelajaran Sejarah	39
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	44
C. Kerangka Berpikir	47
D. Hipotesis	48

BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Jenis Penelitian	49
B. Desain Penelitian	49
C. Definisi Operasional Variabel.....	50
D. Penentuan Populasi dan Sampel.....	52
E. Teknik Pengumpulan Data.....	53
F. Instrumen Penelitian	54
G. Uji Instrumen	69
H. Uji Persyaratan.....	70
I. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	73
A. Deskripsi Data.....	73
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	84
C. Pengujian Hipotesis	92
D. Pembahasan Hasil Penelitian	98
BAB V KESIMPULAN	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Implikasi	108
C. Saran	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN LAMPIRAN	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pengembangan Media TEMON	15
Gambar 2. Desain Papan Permainan TEMON.....	19
Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir	48
Gambar 4. Desain Penelitian.....	50
Gambar 5. Bagan Variabel Operasional.....	50
Gambar 6. Logo SMA Negeri 4 Bekasi	74
Gambar 7. Grafik Jenis Kelamin Responden	77
Gambar 8. Bagan Variabel Penelitian	92
Gambar 9. Logo TEMON	99
Gambar 10. Kelas Eksperimen.....	101
Gambar 11. Kelas Kontrol	102
Gambar 12. Pembelajaran di Kelas Eksperimen.....	104
Gambar 13. Pembelajaran Kelas Kontrol.....	105
Gambar 14. Kondisi Kelas X-6	228
Gambar 15. Penerapan TEMON di Kelas X-6.....	229
Gambar 16. Pengisian Post-Test Kelas X-6.....	230
Gambar 17. Kondisi Kelas X-2.....	231
Gambar 18. Pengisian Post-Test di Kelas X-2.....	232
Gambar 19. Kondisi Kelas X-5.....	233
Gambar 20. Pengisian Post-Test di Kelas X-5.....	234
Gambar 21. Kondisi Kelas X-1	235
Gambar 22. Pengisian Post-Test Kelas X-1	236

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Matriks Penelitian Sebelumnya	10
Tabel 2. Elemen Kemampuan berpikir Sejarah	23
Tabel 3. Elemen Kemandirian Belajar	31
Tabel 4. Elemen Keterampilan Mata Pelajaran Sejarah.....	43
Tabel 5. Penelitian Relevan 1	44
Tabel 6. Penelitian Relevan 2.....	45
Tabel 7. Penelitian Relevan 3.....	46
Tabel 8. Definisi Operasional Variabel.....	51
Tabel 9. Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan berpikir Sejarah.....	55
Tabel 10. Kisi-Kisi Instrumen Kemandirian Belajar	63
Tabel 12. Kelas Kontrol dan Eksperimen	77
Tabel 13. Data Hasil Ujian Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 14. Data Hasil Ujian Kelas Kontrol	80
Tabel 15. Hasil Jawaban Kuesioner	82
Tabel 16. Kategori Tingkat Kesukaran	85
Tabel 17. Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	85
Tabel 18. Kriteria Daya Pembeda Soal.....	86
Tabel 19. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	86
Tabel 20. Hasil Uji Validitas Kuesioner	87
Tabel 21. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner	89
Tabel 22. Hasil Uji Normalitas	90
Tabel 23. Interpretasi Hasil Uji Normalitas	90
Tabel 24. Hasil Uji Homogenitas.....	91
Tabel 25. Interpretasi Hasil Uji Homogenitas.....	91
Tabel 26. Interpretasi Uji T Test Independen	93
Tabel 27. Hasil Rataan Y1 untuk 2 sampel.....	94
Tabel 28. Hasil Uji T Test Independen Y1	95
Tabel 29. Hasil Rata-Rata Skor Kuesioner	96
Tabel 30. Hasil Uji T Test Independen Y2	97
Tabel 31. Pembagian Kelas.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat Hidup.....	114
Lampiran 2. Surat Izin Observasi.....	114
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	115
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian	116
Lampiran 5. Lembar Deskripsi Permainan	118
Lampiran 6. Lembar Jawaban Peserta Didik	132
Lampiran 7. Dokumentasi Observasi.....	133
Lampiran 8. Pertanyaan Kuis (Kartu Pertanyaan dan Pengetahuan)	151
Lampiran 9. Penelitian Relevan	194
Lampiran 10. Sebaran Data Y1	198
Lampiran 11. Sebaran Data Y2.....	202
Lampiran 12. Kisi-Kisi Soal	219
Lampiran 13. Kisi-Kisi Instrumen	227
Gambar 14. Kondisi Kelas X-6.....	228
Gambar 15. Penerapan TEMON di Kelas X-6.....	229
Gambar 16. Pengisian Post-Test Kelas X-6.....	230
Gambar 17. Kondisi Kelas X-2.....	231
Gambar 18. Pengisian Post-Test di Kelas X-2.....	232
Gambar 19. Kondisi Kelas X-5.....	233
Gambar 20. Pengisian Post-Test di Kelas X-5	234
Gambar 21. Kondisi Kelas X-1	235
Gambar 22. Pengisian Post-Test Kelas X-1	236