

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran atau instruksional sebagai *segala sesuatu yang dilakukan dengan sengaja untuk memfasilitasi pembelajaran* (Reigeluth & Carr-Chellman, 2009). Fasilitasi mengenai bagaimana pembelajaran dapat terselenggara hingga tercapai tujuan pembelajaran. Tujuan dalam pembelajaran terdapat dalam konstruksi sebagai suatu sistem. Pembelajaran sebagai suatu sistem harus dipahami oleh pengajar atau guru dalam rangka mencapai komponen-komponen pembelajaran dalam suatu sistem. Pembelajaran harus dapat memfasilitasi pembelajaran dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran. Terutama pembelajaran dapat menciptakan sebuah fasilitasi yang optimal, karena guru bertindak sebagai fasilitator pembelajaran yang mengutamakan sistem pembelajaran yang membantu proses pembelajaran.

Pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki berbagai komponen dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dalam suatu sistem memiliki komponen-komponen seperti *input*, proses dan *output* (Qomarudin et al., 2021). Poin pertama pada input berkaitan untuk proses awal bagaimana masukan dalam pembelajaran terkait peserta didik, desain pembelajaran materi, media, metode, teknik. Kedua tahapan proses menekankan pada aktivitas dalam pembelajaran yang terpengaruh dari *input* yang diproses seperti pemrosesan informasi kepada peserta didik. Ketiga *output* untuk tahapan akhir dalam kerangka pendidikan sebagai suatu sistem yang berupa prestasi belajar, hasil belajar, sikap, hingga spiritual yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran.

Upaya mencapai tujuan pembelajaran yang optimal pada abad 21 ini menjadi tantangan bagi sekolah dan guru untuk mempersiapkannya. Tuntutan yang harus dicapai guru dalam pembelajaran harus memfasilitasi pembelajaran secara inovatif dalam mengembangkan peserta didik (Boang Manalu et al., 2022). Umumnya yang dilakukan guru sebagai fasilitator melakukan pengembangan desain pembelajaran, media ajar dan metode pembelajaran

interaktif. Desain pembelajaran secara luas merupakan seperangkat teori desain yang berkaitan dengan berbagai aspek instruksi seperti analisis, perencanaan dan pengembangan. Sedangkan dalam media ajar dan metode interaktif menjadi salah satu strategi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar seperti dalam penerapan *multimedia learning*. Tujuannya dalam rangka transfer informasi dan pemrosesan informasi peserta didik yang akan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Masalah umum yang menjadi problematika guru dalam mengembangkan media ajar dan metode interaktif, karena guru belum menetapkan *instructional goals* dalam menggunakan media dan metode yang efektif. Umumnya pembelajaran tradisional masih digunakan oleh guru dalam pembelajaran abad 21 seperti satu arah yang belum berpusat pada peserta didik (Raihany et al., 2022). Penyebab hal itu terjadi karena guru merasa sibuk administrasi, keterbatasan biaya, tidak tersedianya fasilitas sekolah dan minimnya pengarahan (Alwi, 2017; (Raihany et al., 2022). Hal itu, ditambah lagi dengan penerapan kurikulum Merdeka yang dibebankan dengan *Platform* Merdeka Belajar (PMM) yang tidak memecahkan masalah beban administrasi sekolah. Dampaknya pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran seperti dalam pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran sejarah adalah proses kegiatan belajar-mengajar dengan materi sejarah untuk menanamkan nilai-nilai lokal yang bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan karakter (Jati, 2015; Tricahyono, 2020). Masalah umum pembelajaran sejarah di sekolah banyak dilakukan monoton dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran sejarah, guru menjadi sentral (satu arah) dalam pembelajaran sehingga peserta didik masih kurang dalam partisipasi belajar (Raihany et al., 2022). Namun hal itu harus segera dilakukan upaya untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, mengingat dinamika pembelajaran di abad 21. Penggunaan media dan metode belajar yang inovatif dapat memacu perkembangan peserta didik dalam kemampuannya. Guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang kreativitas melalui pengembangan media pembelajaran, supaya pembelajaran menarik dan dapat dipahami peserta didik (Alvionita, 2015; (Raihany et al., 2022).

Masalah umum yang terjadi dalam pembelajaran di atas menyebabkan peserta didik memiliki kemampuan berpikir sejarah yang rendah. Menurut Murni (2013) dalam Tricahyono & Widiadi (2020) bahwa terdapat beberapa indikator dikatakan peserta didik memiliki kemampuan berpikir sejarah rendah; (1) Peserta didik tidak mampu dalam menggambar peristiwa sejarah dengan bentuk peta sejarah, (2) Peserta didik tidak mampu dalam menyusun kerangka periodisasi sejarah, (3) Peserta didik tidak mampu dalam analisis isu dan menentukan keputusan dan (4) Minimnya kemampuan untuk melakukan analisis dan interpretasi sejarah. Maka sebab itu karena guru memusatkan pembelajaran pada dirinya dan kurang dalam memanfaatkan sumber sejarah yang variatif terutama dalam pembelajaran sejarah.

Dampak dari pembelajaran sejarah yang memusatkan pada guru juga menghambat kemandirian belajar peserta didik. Kemandirian belajar mampu sebagai upaya untuk memberikan kebebasan dan peluang yang ditetapkan peserta didik dalam mengatasi permasalahan tanpa adanya pihak lain (Habibi et al., 2019; Inguva et al., 2021; Lim & Yeo, 2021; Dewanti & Putra, 2022). Masalah di kelas yang terjadi bahwa peserta didik memiliki rendah dalam kemandirian belajar. Karena budaya ketergantungan terhadap teman (menyontek), pada masa pandemi banyak peserta didik tidak menuntaskan belajar dengan baik. Selain itu, pembelajaran masih berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik menjadi pasif sehingga monoton dan kurang partisipatif (Afandi, 2015; Sobri & Moerdiyanto, 2014; Riyanto et al., 2019; Dewanti & Putra, 2022). Maka terjadi masalah dalam proses pembelajaran seperti kurangnya inisiatif dan kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran.

Kasus dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi juga memiliki masalah dalam kurangnya partisipasi dan kejenuhan untuk mata pelajaran sejarah. Guru sejarahnya yaitu Bu Nisa mengatakan bahwa peserta didik dalam pembelajaran sering mengalami kantuk, ketika disajikan materi baik melalui film dokumenter. Walaupun Bu Nisa sudah melakukan pembelajaran yang kreativitas melalui media pembelajaran film dokumenter. Karena memang kecenderungan generasi sekarang (gen z) menyukai media

teknologi seperti *handphone*, rendahnya literasi dan kebiasaan menyontek. Namun gaya belajar peserta didik di SMA Negeri 4 Bekasi sudah dikatakan cenderung kritis (suka bertanya) walaupun kurang pemahaman mendalam dalam kemampuan berpikir sejarah. Dampaknya peserta didik kurang kondusif, kurangnya terarah pemahaman konseptualnya, tidak mampu membuat interpretasi dan kesimpulan dan cenderung terlalu bebas tanpa batasan.

Diharapkan dengan media pembelajaran berbasis permainan *monopoly* dapat menjadi solusi terhadap kemampuan berpikir sejarah dan kemandirian belajar. Berdasarkan penelitian sebelumnya di SMA Negeri 4 Bekasi telah banyak melakukan eksperimen terhadap pengembangan media pembelajaran. Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi pernah dilakukan eksperimen terkait dengan media pembelajaran berbasis game *Uno*. Namun belum pernah diterapkan permainan berbasis *monopoly* dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi. Oleh karena itu, menarik berdasarkan karakteristik dan gaya belajar peserta didik generasi z yang meminati pembelajaran yang aktif melalui *Game Based Learning* (GBL).

Pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran abad 21 dapat dilakukan dengan *Game Based Learning* (GBL). Konsep *Game Based Learning* (GBL) adalah belajar dengan melakukan/memainkan dan dirancang khusus, materi pembelajaran game terstruktur yang dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir dan belajar mandiri di kalangan peserta didik (Azizan et al., 2021). Salah satunya adalah permainan TEMON (*Temple Monopoly*) dalam pembelajaran akan dapat menarik peserta didik dalam memperoleh kemampuan dan pengalaman belajar. TEMON merupakan media edukasi interaktif berbasis permainan *monopoly* yang menekankan pada candi-candi yang termasuk peninggalan sejarah yang dimiliki Indonesia (Alfarez et al., 2021). Permainan melalui TEMON ini dapat dijadikan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah karena mencakup materi sejarah yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir sejarah dan kemandirian belajar.

Konsep *Game Based Learning* (GBL) dinilai efektif digunakan dalam pembelajaran menjadi menyenangkan terutama untuk meningkatkan *thinking skill* (kemampuan berpikir) dan *self learning* (kemandirian belajar) di sekolah

kejuruan di Malaysia (Azizan et al., 2021). Khususnya permainan monopoly, menurut terdahulu penelitian dari (Nisa et al., 2021) menyatakan bahwa permainan Monopoly berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir historis di SMA Negeri 1 Tasikmalaya dari hasil independen sampel t-test (ragam homogen) yakni $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,248 > 2,000$. Sedangkan penelitian lain dari (Kurniasari et al., 2022) mengungkap bahwa *Monopoly Game Smart* terdapat perbedaan signifikan terhadap kemandirian belajar di SD Negeri Legok II Sumedang dari hasil *uji paired t-test* didapatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,83406 > 2,0639$. Permainan monopoly itu sama halnya secara konsep dengan *Temple Monopoly* (TEMON), akan tetapi memiliki perbedaan materi, aturan permainan, hingga konsep desain. Dengan itu, dapat dikatakan bahwa permainan *monopoly* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir historis (sejarah) dan kemandirian belajar secara signifikan.

Kemampuan berpikir historis memiliki peran sentral dalam praktik pembelajaran sejarah. Karena kemampuan berpikir historis akan membuat peserta didik mengasah kemampuan berpikir kritis dalam melihat kebenaran sejarah (Gestsdóttir et al, 2001; Robyns, 2018). Kemandirian belajar juga mesti diterapkan dalam pembelajaran abad 21, karena dalam dinamikanya pembelajaran kini dipusatkan kepada peserta didik (*student center*) untuk dapat menciptakan partisipasi belajar yang didukung dalam kurikulum merdeka. Seperti dalam permainan monopoly matematika (MONOTIKA) berguna sebagai panduan untuk peserta didik dapat belajar secara mandiri (Ramadhani, et al., 2022). Dengan itu, penggunaan media permainan monopoly atau *Temple Monopoly* (TEMON) dapat memberikan suasana pembelajaran sejarah yang menyenangkan sehingga berdampak pada pencapaian kompetensi dan kemandirian belajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Bu Nisa sebagai guru sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi suasana dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran sejarah bahwa:

“Anak-anak sih sudah tahu secara konsep mengenai perbedaan sejarah dengan prosa (karya sastra). Karena memahami konsep ruang, manusia, waktu dan periodisasi. Sehingga mereka dapat mengetahui perbedaan cerpen, fabel dan cerita mistis dengan cerita sejarah yang mengutamakan waktu, ruang dan manusia yang jelas. Kemudian dalam

pembelajaran saya banyak memusatkan pembelajaran ke peserta didik mencari sumber sendiri, pembuatan power point di Canva dan membuat video terutama dalam membuat project akulturasi.” (Chairunnisa, Wawancara 28 Mei 2024)

Berdasarkan data wawancara tersebut, dapat dianalisis bahwa karakteristik peserta didik dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi memiliki keingintahuan tinggi dalam pembelajaran, memiliki akses informasi yang banyak dan berjiwa *digital native* layaknya generasi Z. Selain itu, gaya belajar peserta didik juga melakukan pembelajaran sejarah dengan mandiri melalui pembelajaran interaktif terpadu menggunakan media pembelajaran Visual, Audio dan Kinestetik (VAK). Apalagi dalam penerapan kurikulum merdeka yang memberikan keleluasan kepada guru dan peserta untuk melakukan pembelajaran secara merdeka (Devi et al., 2024). Sehingga pembelajaran abad 21 kini diterapkan oleh bu Nissa dengan pembelajaran yang interaktif.

Dikatakan oleh (Azizan et al., 2021) pembelajaran berbasis game dapat merangsang pengembangan kemampuan berpikir (*historical thinking*) dan kemandirian belajar (*self-learning*) di kalangan peserta didik. Selaras dengan penerapan kurikulum Merdeka yang mengedepankan kebebasan dalam pembelajaran maka pembelajaran berbasis permainan dapat diterapkan di kelas. Karena generasi z kini juga sangat terbuka dengan kegiatan pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir Sejarah dan kemandirian belajar dalam pembelajaran Sejarah. Dengan itu, penelitian ini mengusung judul “Pengaruh Permainan *Temple Monopoly* (TEMON) Terhadap Kemampuan berpikir Sejarah dan Kemandirian Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas bahwa dapat diidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut:

1. Tantangan perubahan kurikulum pada tingkat pembelajaran di kelas
2. Kemampuan adaptasi yang kurang dari pihak guru dan peserta didik dalam kurikulum Merdeka

3. Belum optimalnya penggunaan media dan metode yang efektif dalam pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka
4. Belum optimalnya penerapan *student center* dalam pembelajaran sejarah
5. Rendahnya kemampuan berpikir historis peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi
6. Rendahnya kemampuan kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka peneliti menentukan batasan masalah untuk diteliti seputar:

1. Tantangan kurikulum Merdeka dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi
2. Kemampuan adaptasi yang kurang dari pihak guru dan peserta didik dalam kurikulum Merdeka
3. Belum optimalnya penggunaan media dan metode yang efektif dalam pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka
4. Belum optimalnya penerapan *student center* dalam pembelajaran sejarah
5. Rendahnya kemampuan berpikir historis peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi
6. Rendahnya kemampuan kemandirian belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ditentukan oleh peneliti, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Permainan Temple Monopoly (TEMON) Terhadap Kemampuan berpikir Sejarah peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Permainan Temple Monopoly (TEMON) Terhadap Kemandirian Belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Menganalisis pengaruh penggunaan Permainan Temple Monopoly (TEMON) Terhadap Kemampuan berpikir Sejarah peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi
2. Menganalisis pengaruh penggunaan Permainan Temple Monopoly (TEMON) Terhadap Kemandirian Belajar peserta didik dalam pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Bekasi

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini berkaitan dengan masalah pembelajaran, maka dengan solusi media pembelajaran berbasis permainan untuk pembelajaran menggunakan *Temple Monopoly* (TEMON). Dengan itu, diharapkan media tersebut dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat bersumbangsih bagi pengembangan *game-based learning* tingkat lanjut untuk pembelajaran
 - b. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media interaktif dalam pembelajaran
2. Manfaat Praktis
 - a. Penelitian ini dapat berguna bagi peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dan kemandirian belajar
 - b. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dalam melakukan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis permainan
 - c. Penelitian ini dapat berguna bagi pengembang/developer untuk dapat membuat permainan dalam pembelajaran.

G. *State of Art* (Kebaharuan Penelitian)

Penelitian ini mengkaji terkait dengan permainan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran seperti monopoly. Beberapa kajian terdahulu telah melakukan pengembangan dan eksperimen terkait dengan permainan monopoly dalam pembelajaran. Tujuan utama dalam penerapan media pembelajaran berbasis permainan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menarik minat, kompetensi/hasil belajar dan kemandirian belajar. Permainan Monopoly ini khususnya dapat memiliki manfaat bagi pengembangan berpikir kritis, hasil belajar, hingga kemandirian belajar.

Sebelumnya dalam melakukan perencanaan penelitian ini melakukan pengembangan penelitian (RnD) terkait dengan permainan monopoly pada tahun 2019 – 2020. Penelitian itu berjudul Temon (Temple Monopoly): Pengenalan Candi Berbasis *Games Augmented Reality* Untuk Tuna Daksa yang diterbitkan di Jurnal Swadesi. Umumnya pengembangan memang untuk dapat membantu tuna daksa, karena keterbasannya untuk ke objek percampian maka dibuatkan AR terkait dengan permainan monopoly. Berdasarkan penelitian pengembangan itu, saya ingin melakukan penerapan terutama pemanfaatan permainan monopoly sebagai media pembelajaran sejarah.

Teori mengenai permainan dalam pembelajaran dikenal dengan *Game Based Learning* (GBL). Permainan dapat digunakan dalam pembelajaran karena memiliki daya tarik, interaktif dan partisipatif. Permainan menjadi learning materials yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir dan kemandirian belajar (Azizan et al., 2021;). Karakteristik permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah: (1) permainan memori, (2) permainan simulasi, (3) interaktif, (4) permainan kuis, (5) teka-teki, (6) permainan strategi dan (7) permainan pengujian realitas (Dimitra et al., 2020). Contohnya dalam permainan *monopoly* memiliki karakteristik interaktif, strategi dan simulasi games. Dengan itu, permainan monopoly dapat dijadikan media pembelajaran.

Beberapa literatur lain juga dikumpulkan terutama mengenai permainan monopoly ini. Berdasarkan penelitian kuantitatif eksperimen terdapat penelitian berjudul Pengaruh Media Permainan Monopoly Terhadap Kemampuan berpikir Historis Siswa Kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya yang diterbitkan

di Jurnal Pendidikan Sejarah (Sinta 3). Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan monopoly memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir historis. Kedua, penelitian lain berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Jurnal Lensa Pendas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan monopoly memiliki pengaruh terhadap kemandirian dan hasil belajar. Terakhir dari penelitian RnD sebuah media Monopoly yang berjudul *The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII* menyatakan bahwa MONOTIKA *eligible* dapat berguna untuk *student independent* (Kemandirian Belajar) peserta didik.

Tabel 1. Matriks Penelitian Sebelumnya

Matriks Temuan Penelitian Sebelumnya			
Judul	Pengaruh Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Kemandirian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS	The Development of MONOTIKA (Monopoly Mathematics) Learning Media in Algebraic Material for Junior High School Students in Grade VII	Pengaruh Media Permainan Monopoly Terhadap Kemampuan berpikir Historis Siswa Kelas XI MIPA 8 SMA Negeri 1 Tasikmalaya
Peneliti	Ria Kurniasari	Shafira Ramadhani (1), Muh. Aripin Nurmantoro (2), Juliana M. Sumilat (3), Leonard	Ulfah Khoerun Nisa, Oka Agus Kurniawan Shavab, Iyus Jayusman
Jurnal/ Vol/ Sinta /Scopus	Jurnal Lensa Pendas: Volume 7 Nomor 1, Bulan	Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, March	Jurnal Pendidikan Sejarah Vol 9 No 2 Tahun 2020 (Sinta 3)

Matriks Temuan Penelitian Sebelumnya			
	Februari Tahun 2022	2022, 12 (1): Sinta 2	
Metode	Kuantitatif Eksperimen	RnD	Kuantitatif Eksperimen
Kesimpulan	Berdasarkan analisis data skor menggunakan uji paired t-test ($\alpha=5\%$) diperoleh skor rata-rata hasil belajar pada pretest 61,2 dan posttest 75,2. Kemudian diperoleh skor rata-rata observasi kemandirian yaitu 11,78 untuk pretest dan 20,79 untuk posttest	The results of the development of un grade VII are valid and eligible for use student indenpenden, build motivation, and achievement competencies	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan monopoly di kelas XI MIPA 8 berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis. Berdasarkan hasil analisis data bahwa nilai t hitung > t tabel (6,248 > 2,000) atau nilai Sig (2-Tailed) 0,00 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima
Perbedaan	Penelitian ini melakukan uji pengaruh Monopoly terhadap kemandirian dan hasil belajar siswa.	Penelitian pengembangan terkait dengan MONOTIKA menghasilkan pengaruh terhadap student	Penelitian ini melakukan eksperimen permainan monopoly terhadap kemampuan berpikir historis

Matriks Temuan Penelitian Sebelumnya			
	Berbeda dengan penelitian saya bahwa ingin melihat pengaruh monopoly (TEMON) dengan desain baru terhadap kemampuan berpikir sejarah dan kemandirian belajar	indenpenden, build motivation, and achievement competencies Berbeda dengan penelitian ini dengan desain TEMON yang memiliki pengaruh terhadap kemandirian belajar dan kemampuan berpikir sejarah	Berbeda dengan penelitian saya bahwa ingin melihat pengaruh monopoly (TEMON) dengan desain baru terhadap kemampuan berpikir sejarah dan kemandirian belajar

Ketiga penelitian tersebut menjadi rujukan dalam melakukan eksperimen permainan monopoly juga terutama *Temple Monopoly* (TEMON). Karena dari konsep permainan memiliki kesamaan, namun dari segi desain permainan memiliki perbedaan. Dilihat dari perbedaan materi, aturan bermain dan penilaian permainan. Karena kebaruan TEMON sendiri pertama terintegrasi dengan *Augmented Reality* (AR) dan memiliki materi terkait dengan percandian di Indonesia yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah. Maka disitu letak dari kebaruan atau *state of art* dalam penelitian ini. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan monopoly memiliki pengaruh terhadap kemampuan berpikir sejarah, hasil belajar dan kemandirian belajar dalam kegiatan pembelajaran.