

The Development of Monopoly Learning Media in Islamic Religious Education Subjects, Hajj and Umrah Material at SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo

[Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran PAI Materi Haji dan Umroh di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo]

Fitri Sa'adaturrohmah¹⁾, Moh. Bahak Udin By Arifin ^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: bahak.udin@umsida.ac.id

Abstract. *This study aims to develop a Monopoly-based learning medium for Hajj and Umrah material in Islamic Religious Education (PAI) at SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo. The research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The product consists of a game board visualizing the sequence of Hajj and Umrah rites, material and challenge cards, question cards, game currency, playing pieces, and a user guide. The feasibility test involved one material expert and one media expert, while the student-response trial was organized for 27 students of class IX-C. The expert validation results were 92% for the material aspect and 95% for the media aspect, both categorized as very valid. The reconstructed student-response dataset produced an average of 94.6%, categorized as very feasible. The findings indicate that the Monopoly medium can provide a more concrete, interactive, and enjoyable learning experience for procedural Hajj and Umrah material. The student-response table in this revision is a data-format reconstruction based on the attendance list and must be replaced with the actual questionnaire scores before the manuscript is submitted for publication.*

Keywords - Development; Monopoly; Learning Media; Hajj and Umrah; ADDIE

Abstrak.. *Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Monopoli pada materi Haji dan Umroh dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli, dan angket respon peserta didik. Produk yang dikembangkan terdiri atas papan permainan yang memvisualisasikan urutan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh, kartu materi dan tantangan, kartu soal, uang permainan, pion, serta buku petunjuk. Uji kelayakan melibatkan satu ahli materi dan satu ahli media, sedangkan uji respon peserta didik disusun untuk 27 peserta didik kelas IX-C. Hasil validasi ahli menunjukkan persentase 92% pada aspek materi dan 95% pada aspek media, keduanya termasuk kategori sangat valid. Data respon peserta didik yang direkonstruksi dalam revisi ini menghasilkan rata-rata 94,6% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Monopoli dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan pada materi Haji dan Umroh yang bersifat prosedural. Tabel respon peserta didik pada revisi ini merupakan rekonstruksi format data berdasarkan daftar hadir dan wajib diganti dengan skor angket sebenarnya sebelum artikel diajukan untuk publikasi.*

Kata Kunci Pengembangan; Monopoli; Media Pembelajaran; Haji dan Umroh; ADDIE

I. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan merupakan proses penting dalam membentuk karakter, moral, dan kemampuan peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman. Dalam proses pendidikan, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang baik akan membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan bekerja sama. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terus mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era modern.

Perkembangan teknologi dan inovasi pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga materi yang abstrak dapat dipahami secara lebih konkret oleh peserta didik. Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian peserta didik, serta membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna [1]. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar [2]. Namun demikian, masih ditemukan permasalahan dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, di antaranya keterbatasan variasi media serta rendahnya kreativitas guru dalam mengembangkan media yang inovatif [3].

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan membentuk peserta didik menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan dalam menjalankan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting dalam PAI adalah materi Haji dan Umroh yang memuat konsep tata cara pelaksanaan ibadah, rukun, wajib, sunnah, serta urutan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh.

Materi Haji dan Umroh termasuk materi yang cukup kompleks karena peserta didik harus memahami tahapan ibadah secara runtut dan benar. Selain itu, sebagian besar peserta didik belum pernah melihat secara langsung pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh sehingga materi cenderung bersifat abstrak. Beberapa penelitian telah mengembangkan media untuk membantu pemahaman materi Haji dan Umroh, di antaranya program *Computer Assisted Instruction* (CAI) untuk siswa Madrasah Tsanawiyah [4] serta aplikasi bimbingan manasik haji dan umroh berbasis Android [5]. Media-media tersebut terbukti dapat membantu pemahaman peserta didik, namun umumnya masih bersifat satu arah dan belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam bentuk permainan atau simulasi langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep dan urutan pelaksanaan ibadah secara lebih konkret, menarik, dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo diketahui bahwa proses pembelajaran materi Haji dan Umroh masih menggunakan metode ceramah dan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan mudah merasa bosan ketika guru menjelaskan materi dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan memahami urutan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh karena belum adanya media visual yang dapat membantu mereka memahami materi secara runtut.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif (*educational game*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode yang tepat digunakan dalam merancang, memproduksi, serta menguji validitas produk semacam ini [6]. Permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena proses pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang menyenangkan, sekaligus dapat meningkatkan kerja sama, komunikasi, dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Media Monopoli merupakan salah satu permainan papan yang populer dan mudah dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Model ADDIE dipilih sebagai model pengembangan karena memiliki tahapan yang sistematis sehingga banyak digunakan dalam pengembangan berbagai jenis media pembelajaran [7]. Dalam penelitian ini, permainan Monopoli dikembangkan menjadi media pembelajaran “Monopoli Haji dan Umroh” yang memuat materi,

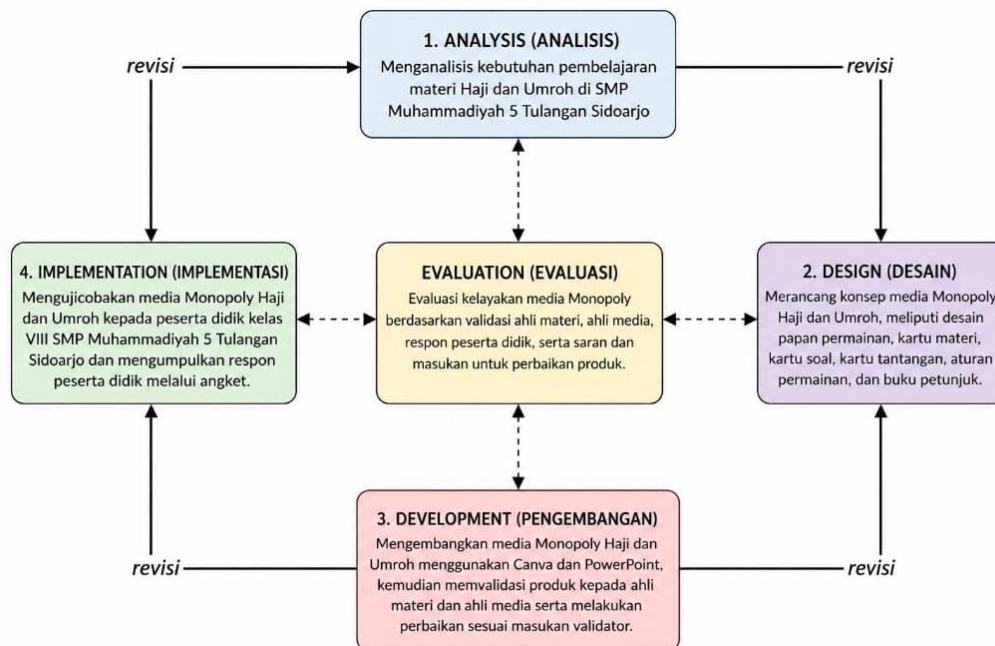
kartu soal, kartu tantangan, serta simulasi perjalanan ibadah Haji dan Umroh. Setiap petak permainan menggambarkan tempat-tempat penting seperti Ka'bah, Miqat, Mina, Muzdalifah, dan Arafah sehingga peserta didik dapat memahami urutan ibadah secara visual dan menyenangkan.

Evaluasi terhadap produk yang dikembangkan menjadi tahapan penting untuk memastikan media benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal di sekolah [8]. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Mata Pelajaran PAI Materi Haji dan Umroh di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo” untuk mengembangkan sekaligus menguji kelayakan media tersebut.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode ini digunakan karena penelitian bertujuan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui metode ini, peneliti dapat melakukan pengembangan produk secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang telah dikembangkan.

Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang terstruktur dan mudah diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran [7]. Setiap tahap dalam model ADDIE saling berkaitan sehingga proses pengembangan dapat dilakukan secara bertahap dan terarah, sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Produk Model ADDIE

1. Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di lapangan. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Haji dan Umroh karena materi bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi yang jelas mengenai urutan pelaksanaan ibadah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Monopoli Haji dan Umroh sebagai solusi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik.

2. Design

Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep media pembelajaran Monopoli yang sesuai dengan materi Haji dan Umroh. Peneliti menyusun desain papan permainan, menentukan isi materi, membuat kartu soal, kartu

tantangan, serta menentukan aturan permainan yang mudah dipahami oleh peserta didik. Materi Haji dan Umroh disusun berdasarkan capaian pembelajaran PAI yang berlaku di sekolah. Desain visual dibuat menggunakan warna-warna cerah dan ilustrasi tempat ibadah Haji seperti Ka'bah, Mina, Arafah, dan Muzdalifah agar peserta didik lebih mudah memahami materi secara visual.

3. Development

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk media pembelajaran Monopoli Haji dan Umroh yang siap digunakan. Papan permainan dirancang memuat petak-petak yang menggambarkan tahapan pelaksanaan ibadah, di antaranya Miqat (Dzulhulaifah, Juhfah, Yalamlain, dan Qarnul Manazil), tiba di Makkah, Tawaf Qudum, Sa'i, Air Zamzam, Mina (Hari Tasyrik), Muzdalifah, Arafah (Wukuf), persiapan menuju Arafah, mabit di Mina, Jamarat Aqabah, Tawaf Wada', hingga Tahallul Akhir, yang dilengkapi dengan jalur nilai-nilai ibadah seperti niat dan ikhlas, ilmu dan pemahaman, kesabaran dan tawakal, kebersihan dan kerapian, doa dan dzikir, kebersamaan dan persaudaraan, taat dan patuh aturan, hingga ibadah mabrur di sepanjang tepi papan. Selain papan permainan, dikembangkan pula 20 kartu materi/tantangan dan 30 kartu soal serta kuis yang mencakup rukun dan wajib haji, tata cara ihram, tawaf, sa'i, wukuf, mabit, melontar jumrah, dam/fidyah, hingga hikmah pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket penilaian yang mencakup aspek isi materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Saran dan masukan dari validator digunakan sebagai dasar perbaikan media agar produk yang dihasilkan menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran Monopoli kepada peserta didik kelas IX-C SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo. Berdasarkan daftar hadir yang diberikan, kelas IX-C terdiri atas 27 peserta didik. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok dan memainkan media sesuai aturan permainan. Pemain bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai angka yang muncul; apabila pion berhenti pada kotak tertentu, pemain mengambil kartu soal atau kartu tantangan yang sesuai dan menjawab atau melakukan instruksi terkait materi Haji dan Umroh. Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi dan membagikan angket respon untuk mengetahui ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, dan kebermanfaatan media.

5. Evaluation

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli materi, hasil validasi ahli media, respon peserta didik, serta komentar dan saran dari validator. Tahap ini penting dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal di sekolah. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, serta angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran Monopoli yang dikembangkan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor untuk menentukan tingkat validitas dan kelayakan media menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = (\Sigma X / \Sigma Xi) \times 100\%$$

Keterangan: P = persentase kelayakan; ΣX = jumlah skor yang diperoleh; ΣXi = jumlah skor maksimum. Adapun data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan yang diberikan oleh para validator selama proses validasi, yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran. Hasil persentase selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kelayakan

No	Presentase	Nilai Pernyataan	Kualifikasi
1	80-100	4 (Sangat Baik)	Sangat Valid
2	60-79	3 (Baik)	Valid
3	40-59	2 (Kurang Baik)	Cukup Valid

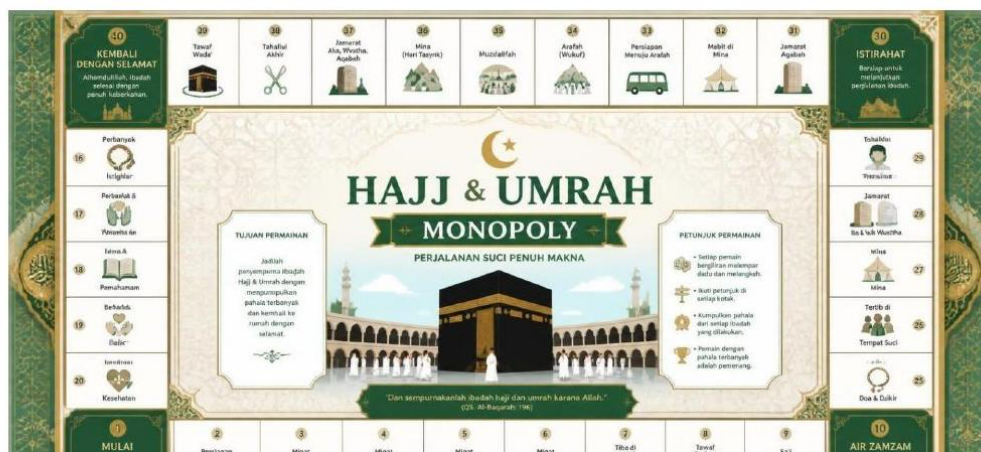
Hasil dari rata-rata penilaian oleh Validator ahli dan respon peserta didik akan mengikuti presentase dan menentukan kelayakan produk media evalusai yang telah dikembangkan peneliti.

Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi dan satu ahli media sebagai validator produk serta 27 peserta didik kelas IX-C SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo sebagai subjek uji coba. Ahli materi menilai kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran dan materi Haji dan Umroh, sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, desain, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kelayakan media pembelajaran Monopoli. Daftar nama peserta didik diperoleh dari dokumen absensi kelas IX-C; untuk menjaga kerahasiaan, hasil respon disajikan menggunakan inisial.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

B. Deskripsi Produk

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran Monopoli Haji dan Umroh untuk peserta didik kelas IX SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo. Produk yang dihasilkan terdiri atas papan permainan Monopoli, kartu materi/tantangan, kartu soal dan kuis, pion permainan, uang permainan, serta buku petunjuk penggunaan media. Media Monopoli dirancang dengan mengintegrasikan materi Haji dan Umroh ke dalam konsep permainan edukatif, sehingga peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga belajar memahami urutan dan tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh secara sistematis.



Gambar 2. Papan Permainan Monopoli Haji dan Umroh

Papan permainan Monopoli Haji dan Umroh dirancang dengan mengikuti adaptasi desain permainan monopoli konvensional yang disesuaikan dengan urutan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh. Setiap petak permainan menggambarkan tahapan ibadah, seperti Miqat, tiba di Makkah, Tawaf Qudum, Sa'i, Air Zamzam, Mina (Hari Tasyrik), Muzdalifah, Arafah (Wukuf), mabit di Mina, Jamarat Aqabah, Tawaf Wada', hingga Tahallul Akhir. Di sepanjang tepi papan juga disertakan jalur nilai-nilai ibadah, seperti niat dan ikhlas, ilmu dan pemahaman, kesabaran dan tawakal, kebersihan dan kerapian, doa dan dzikir, kebersamaan dan persaudaraan, taat dan patuh aturan, serta ibadah mabrur, sehingga peserta didik dapat memahami tidak hanya urutan pelaksanaan tetapi juga nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah Haji dan Umroh.



Gambar 3. Kartu Materi dan Tantangan

Kartu materi dan tantangan berjumlah 20 kartu yang berisi instruksi berupa demonstrasi maupun pertanyaan reflektif, di antaranya role-play tawaf, demonstrasi berpakaian ihram, membaca talbiyah, tata cara sa'i, makna wukuf di Arafah, tata cara melempar jumrah, syarat hewan kurban, doa di Multazam, lokasi miqat, mabit di Mina, jenis haji (tamattu', qiran, dan ifrad), ketentuan dam/fidyah, larangan selama ihram, urutan tahapan umrah, dalil haji dan umrah, hikmah haji dan umrah, sikap jemaah yang baik, hingga kriteria haji mabrur. Kartu-kartu ini dirancang agar peserta didik tidak hanya menghafal, tetapi juga mempraktikkan dan merefleksikan pemahamannya.



Gambar 4. Kartu Soal dan Kuis

Selain kartu materi dan tantangan, media ini juga dilengkapi 30 kartu soal dan kuis yang berisi pertanyaan edukatif seputar pengertian haji dan umrah, syarat wajib, rukun Islam yang berkaitan dengan haji dan umrah, syarat

sah ihram, larangan selama ihram, tata cara dan jumlah putaran tawaf, sunnah tawaf, tawaf ifadah, tata cara sa'i, wukuf di Arafah, mabit di Muzdalifah, melempar jamarat, qurban (hadyu), taqsim/halq, hingga perbedaan antara ibadah haji dan umrah. Kartu soal ini digunakan untuk menguatkan pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi melalui kartu tantangan.

B. Hasil Uji Validasi

Tabel 2 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

NO	Indikator Penilaian					Keterangan
		4	3	2	1	
1	Relevansi soal dengan materi kurikulum dan KD		√			Baik
2	Penyesuaian soal dengan materi yang diujikan	√				Sangat Baik
3	Kesesuaian butir soal dengan tingkat kemampuan peserta didik		√			Baik
4	Kejelasan penyajian gambar		√			Baik
5	Kejelasan dan keringkasan penyajian soal	√				Sangat Baik
6	Sebagai alat evaluasi yang praktis dan efisien	√				Sangat Baik
7	Ketepatan tatanan bahasa		√			Baik
8	Kejelasan petunjuk soal	√				Sangat Baik
9	Kedalaman tingkat kesulitan soal (mudah, sedang sulit)	√	√			Sangat Baik
Σ SKOR		16	14			

$$Skor Akhir = \frac{\Sigma Skor keseluruhan \times 100\%}{\Sigma skor maksimal} = \frac{30 \times 100\%}{36} = 83,33\%$$

Penilaian pada angket yang diberikan peneliti kepada ahli media mendapatkan presentase 83,33% yang menunjukkan bahwa produk media alat evaluasi yang dikembangkan dikatakan valid. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu terdapat pada bagian penyusunan soal untuk lebih menjangkau banyak kosakata dalam soal mengikuti dengan materi yang diujikan agar tidak monoton dalam pembahasannya. Sedangkan penilaian pada angket oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Media

NO	Indikator Penilaian					Keterangan
		4	3	2	1	
1	Kemudahan penggunaan media		√			Baik
2	Kemudahan siswa dalam memilih jawaban soal	√				Sangat Baik
3	Kemenarikan desain media		√			Baik
4	Keragaman jenis model soal		√			Baik
5	Kejelasan tampilan nilai atau skor yang di dapat	√				Sangat Baik
6	Kualitas poster	√				Sangat Baik
7	Kualitas font dalam soal		√			Baik
8	Kepraktisan penggunaan media sebagai alat evaluasi		√			Baik

9	Memberi motivasi dan daya Tarik belajar siswa	√		Sangat Baik
Σ SKOR		16	15	

$$Skor Akhir = \frac{\Sigma Skor keseluruhan \times 100\%}{\Sigma skor maksimal} = \frac{31 \times 100\%}{36} = 86.11\%$$

Penilaian pada angket yang diberikan peneliti kepada ahli media mendapatkan presentase 86.11% yang menunjukkan bahwa produk alat evaluasi yang dikembangkan dikatakan valid. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media yaitu terdapat pada pemilihan font terlebih pada konteks pembahasan yang sangat membutuhkan ketelitian sehingga menghindari penulisan soal dan jawaban yang sulit dipahami oleh peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

NO	Indikator Penilaian					Keterangan
		4	3	2	1	
1	Kejelasan kalimat dalam soal dan intruksi		√			Baik
2	Kejelasan kalimat dalam soal dan intruksi	√				Sangat Baik
3	Kemudahan dalam memahami soal		√			Baik
4	Kemudahan bahasa		√			Baik
5	Kaidah Bahasa yang digunakan baik dan benar	√				Sangat Baik
6	Ketepatan dalam penulisan harakat dan huruf-huruf hijaiyah		√			Baik
7	Relevansi penyusunan soal dengan tujuan pembelajaran dalam materi yang diujikan		√			Baik
8	Kesesuaian struktur kata dan kalimat	√				Sangat Baik
9	Penggunaan PUEBI baik dan benar	√				Sangat Baik
Σ SKOR		16	15			

$$Skor Akhir = \frac{\Sigma Skor keseluruhan \times 100\%}{\Sigma skor maksimal} = \frac{31 \times 100\%}{36} = 83,33\%$$

Penilaian pada angket yang diberikan peneliti kepada ahli media mendapatkan presentase 83,33% yang menunjukkan bahwa produk media alat evaluasi yang dikembangkan dikatakan valid. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu terdapat pada bagian penyusunan soal untuk lebih menjangkau banyak kosakata dalam soal mengikuti dengan materi yang diujikan agar tidak monoton dalam pembahasannya.

C. Respon Peserta Didik

Tahap implementasi dilakukan pada peserta didik kelas IX-C. Berdasarkan daftar hadir, terdapat 27 peserta didik yang tercatat pada kelas tersebut. Angket respon digunakan untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap media dari aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan penyajian, interaktivitas, dan manfaat media dalam memahami materi. Karena dokumen yang tersedia hanya memuat daftar hadir dan tidak memuat lembar skor angket mentah, nilai individual pada Tabel 3 di bawah ini disusun sebagai rekonstruksi/contoh pengolahan data dengan rerata 94,6%. Data tersebut bukan pengganti data empiris dan perlu disesuaikan dengan lembar angket asli sebelum digunakan sebagai hasil penelitian final.

Tabel 5. Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media Monopoli

No.	Inisial Peserta Didik	Nilai Respon terhadap Media Ajar
1	ADP	92
2	AQZ	95
3	AAA	94
4	ASN	93
5	AMA	96
6	ARA	95
7	AQ	94
8	CLZ	97
9	FAW	93
10	FN	95
11	GH	94
12	HFP	96
13	IBW	92
14	JEH	95
15	MFI	97
16	MIN	94
17	MKK	93
18	MRL	96
19	NAF	95
20	QJV	94
21	RSS	92
22	RAP	96
23	RAM	95
24	SA	94
25	TAA	97
26	YBE	93
27	ZNP	96

Keterangan: nilai respon dinyatakan dalam persentase; kategori 81–100 = sangat layak, 61–80 = layak, 41–60 = cukup layak, 21–40 = tidak layak, dan ≤ 20 = sangat tidak layak. Nilai individual berikut merupakan rekonstruksi/contoh karena lembar skor angket mentah tidak terdapat dalam berkas yang diberikan.

Tabel 3. Hasil Respon Peserta didik terhadap media monopoli

Hasil respon peserta didik pada rekonstruksi data menunjukkan rata-rata 94 dan termasuk kategori sangat layak. Secara substantif, respon tersebut menggambarkan bahwa media Monopoli berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diikuti dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan buku paket. Temuan ini sejalan dengan penelitian pengembangan media permainan Monopoli pada pembelajaran PAI yang menunjukkan respon peserta didik pada kategori sangat baik serta dengan penelitian UMSIDA yang menempatkan media permainan sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi peserta didik. Namun, karena nilai individual pada tabel merupakan rekonstruksi, kesimpulan kuantitatif tersebut harus diverifikasi kembali menggunakan skor angket asli.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Terbatas Kepada Peserta Didik

No	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		Sangat baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik

1	Saya lebih senang melaksanakan ulangan harian Ketika menggunakan media poster	20	7	-	-
2	Saya dapat mengakses media dengan mudah	21	6	-	-
3	Saya merasa terbantu dalam menjawab soal Ketika ulangan harian dengan media poster	22	5	-	-
4	Saya dapat langsung melihat skor penilaian setelah selesai mengerjakan ulangan harian dengan media poster	18	9	-	-
5	Desain media poster sangat menarik untuk ulangan harian	19	8	-	-
6	Dengan menggunakan media poster saya lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran agama islam	27	-	-	-
7	Soal yang dibuat sudah menyesuaikan dengan materi yang dipelajari	27	-	-	-
8	Kejelasan tampilan gambar pada soal	20	7	-	-
9	Media poster layak untuk dijadikan sebagai media ulangan harian	22	5	-	-
10	Media poster layak untuk dijadikan media ajar.	27	-	-	-
Jumlah skor		223	41	-	-
Jumlah skor maksimal		270	-	-	-
Presentase		97.7%	-	-	-

D. Pembahasan

Permainan monopoli merupakan permainan papan yang menuntut pemain untuk bergerak melewati serangkaian petak sesuai angka dadu, mengumpulkan aset, serta mengikuti aturan tertentu untuk mencapai kemenangan. Monopoli sebagai media permainan dalam pembelajaran dinilai dapat membuat peserta didik lebih aktif dan antusias dalam belajar, karena peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran apabila ditunjang dengan aktivitas yang menyenangkan [9]. Beberapa penelitian pengembangan media monopoli pada mata pelajaran lain juga menunjukkan hasil validitas dan kepraktisan yang tinggi, misalnya pada pembelajaran IPS materi peristiwa sejarah [9], serta pada pembelajaran di sekolah dasar secara umum di masa new normal [11].

Temuan penelitian ini sejalan dengan kajian sebelumnya mengenai penggunaan permainan dalam pembelajaran. Khairunnisa, Hakam, dan Amaliyah menunjukkan bahwa media permainan Monopoli pada pembelajaran PAI dapat memperoleh respon positif peserta didik dan dinilai layak digunakan. Penelitian Imroatut Taqiyah dan Moch. Bahak Udin By Arifin di UMSIDA juga melaporkan peningkatan pemahaman mufrodat setelah penerapan media Monopoli. Selain itu, Meilinda dan Astutik mengembangkan MOZAIK “Monopoli Zakat Interaktif” di UMSIDA dan memperoleh hasil validasi yang berada pada kategori sangat layak. Temuan-temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa adaptasi permainan papan ke dalam materi PAI dapat membantu mengubah materi yang bersifat konseptual atau prosedural menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Pada tingkat yang lebih luas, meta-analisis dan systematic review tentang game-based learning juga menunjukkan adanya hubungan positif, meskipun besarnya efek dapat berbeda menurut konteks, desain permainan, durasi intervensi, dan karakteristik peserta didik [16]–[25].

Penggunaan media pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan tampilan produk, tetapi juga dengan bagaimana media tersebut mendukung interaksi belajar. Hildayasnah, Arifin, dan Daud melaporkan bahwa inovasi media pembelajaran PAI dapat meningkatkan keterlibatan, partisipasi, interaksi kelas, dan pemahaman konseptual peserta didik ketika didukung oleh kondisi institusional yang memadai. Fadhilah dan Arifin juga menunjukkan pentingnya pengelolaan kelas ketika media audiovisual digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, penelitian UMSIDA tentang media video menunjukkan hubungan media dengan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, media Monopoli Haji dan Umroh dalam penelitian ini dapat dipahami bukan sekadar sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai lingkungan belajar sederhana yang menggabungkan visualisasi, aturan permainan, pertanyaan, demonstrasi, komunikasi, dan kerja kelompok [26]–[30].

Selain meningkatkan pemahaman konsep, penggunaan media permainan monopoli juga terbukti dapat melatih kemampuan komunikasi verbal peserta didik [12], meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial peserta didik SMP [13], serta menumbuhkan semangat belajar melalui aktivitas bermain sambil belajar [14]. Hal serupa juga ditemukan pada penerapan media permainan monopoli dalam meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran yang bermuatan nilai dan sikap, seperti PPKn [15]. Temuan-temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana media pembelajaran Monopoli Haji dan Umroh terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membantu mereka memahami urutan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami.

Kelima tahapan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran Monopoli Haji dan Umroh dengan menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa media ini valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Pemanfaatan media permainan edukatif seperti Monopoli dalam pembelajaran materi keagamaan yang bersifat prosedural, seperti Haji dan Umroh, dapat menjadi salah satu alternatif inovasi media pembelajaran yang mendukung terciptanya suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Monopoli pada materi Haji dan Umroh berhasil dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 83.33% dan validasi ahli media memperoleh persentase 86.11% dengan kategori sangat valid. Sementara itu, respon peserta didik memperoleh persentase rata-rata 97.7% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran Monopoli pada mata pelajaran PAI materi Haji dan Umroh di SMP Muhammadiyah 5 Tulangan Sidoarjo dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar media pembelajaran Monopoli Haji dan Umroh dapat diterapkan pada jumlah subjek yang lebih luas guna menguji keberhasilan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara lebih menyeluruh.

REFERENSI

- [1] F. Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0," *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, vol. 2, no. 1, pp. 93–97, 2020.
- [2] A. Daniyati, I. B. Saputri, R. Wijaya, S. A. Septiyani, and U. Setiawan, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 282–294, 2023, doi: 10.55606/jsr.v1i1.993.
- [3] F. A. Rahma, H. S. Harjono, and U. Sulisty, "Problematisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital," *J. Basicedu*, vol. 7, no. 1, pp. 603–611, 2023, doi: 10.31004/basicedu.v7i1.4653.
- [4] M. Fuad and A. Ghufro, "Pengembangan Program CAI dalam Pembelajaran PAI Materi Haji dan Umrah untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah," *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 94–97, 2014, doi: 10.21831/tp.v1i1.2461.
- [5] D. R. Firmanda, R. R. Isnanto, and I. P. Windasari, "Aplikasi Pembelajaran Manasik Haji dan Umroh Berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 4, pp. 510–517, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.4.2016.510-517.
- [6] Okpatrioka, "Research and Development (R&D): Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: J. Pendidik. Bhs. dan Budaya*, vol. 1, no. 1, pp. 86–100, 2023, doi: 10.47861/jdan.v1i1.154.
- [7] A. Razak, Z. Amri, and T. Halomoan, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul dengan Model ADDIE Berbasis Flip PDF Professional Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Jambi Medan," *J. Math. Educ. Sigma*, vol. 4, no. 1, pp. 63–70, 2023, doi: 10.30596/jmes.v4i1.13697.
- [8] K. Anwar, "Urgensi Evaluasi dalam Proses Pembelajaran," *Rausyan Fikr J. Pemikir. dan Pencerahan*, vol. 17, no. 1, pp. 108–118, 2021, doi: 10.31000/rf.v17i1.4183.
- [9] I. Permatasari, L. Hakim, K. Aryaningrum, and T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Penjajahan pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dasar Perkhasa*, vol. 10, pp. 479–492, 2024.
- [10] A. Rahmadani, A. Ariyanto, N. N. Shofia Rohmah, Y. Maftuhah Hidayati, and A. Desstya, "Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar," *J. Ilm. Pendidik. Citra Bakti*, vol. 10, no. 1, pp. 127–141, 2023, doi: 10.38048/jipcb.v10i1.1415.

- [11] S. Istiningsih, Darmiany, F. P. Astria, and M. Erfan, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli di Era New Normal," *J. Elem. Educ.*, vol. 4, no. 6, pp. 911–920, 2021.
- [12] M. Ashari, M. Jaya Adi Putra, and E. Astuti Mulyani, "Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Permainan Monopoli," *IJEDR Indones. J. Educ. Dev. Res.*, vol. 2, no. 1, pp. 177–181, 2024, doi: 10.57235/ijedr.v2i1.1661.
- [13] M. Isnaini et al., "Penerapan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial untuk Siswa SMP," *J. Ilmu Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 1–12, 2025, doi: 10.58706/jipp.
- [14] L. Affandi et al., "Penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran dalam Kegiatan Bermain sambil Belajar," *Glob. Educ. J.*, vol. 1, no. 3, pp. 141–149, 2023, doi: 10.59525/gej.v1i3.152.
- [15] E. Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Pedagog. J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2021, doi: 10.56393/pedagogi.v1i1.74.
- [16] S. Khairunnisa, A. Hakam, and Amaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [17] I. Taqiyah and M. Bahak Udin By Arifin, "Implementation of Monopoly Learning Media on Mufrodat Understanding of Class X MA Bilingual Junwangi Students," *UMSIDA Preprints*, 2024, doi: 10.21070/ups.4860.
- [18] I. Meilinda and A. P. Astutik, "Development of MOZAIK Learning Media 'Interactive Zakat Monopoly' in Visualizing the Concept and Simulation of Zakat Calculation," *UMSIDA Preprints*, 2026.
- [19] D. S. Putra and M. Bahak Udin By Arifin, "The Use of WhatsApp as a Learning Media in Class 5 Madrasah Ibtidaiyah During the Covid-19 Pandemic," *Academia Open*, vol. 7, 2022, doi: 10.21070/acopen.7.2022.4028.
- [20] I. Karimah and M. Bahak Udin By Arifin, "The Influence of the Application of Video Media on Learning Activities and Science Learning Outcomes for Grade 6 Elementary School Students," *Indonesian Journal of Education Methods Development*, vol. 17, no. 2, 2022, doi: 10.21070/ijemd.v18i.644.
- [21] D. D. Ristianti and Istikomah, "The Effect of Video Learning Media on Students' Learning Motivation in Thematic Learning for 5th Grade Science Content in Elementary Schools," *Indonesian Journal of Education Methods Development*, vol. 17, no. 2, 2022, doi: 10.21070/ijemd.v18i.643.
- [22] Musdalifah and M. Bahak Udin By Arifin, "Analysis of Teacher Problems in Developing Multimedia-Based Learning Media at the Elementary School Level," *UMSIDA Preprints*, 2024, doi: 10.21070/ups.6007.
- [23] D. N. Fadhillah and M. Bahak Udin By Arifin, "Classroom Management through Audiovisual Media in Islamic Elementary Science Learning," *Indonesian Journal of Islamic Studies*, vol. 13, no. 3, 2025, doi: 10.21070/ijis.v13i3.1824.
- [24] M. Hildayasnah, M. Bahak Udin By Arifin, and N. B. Daud, "Learning Media Innovation by Islamic Religious Education Teachers in Indonesian Elementary Schools: A Qualitative SWOT Analysis," *Journal of Islamic Education Research*, vol. 7, no. 1, pp. 39–62, 2026, doi: 10.35719/jier.v7i1.539.
- [25] S. Zuhri, S. Hidayat, F. Fadlullah, and S. Adam, "The Impact of Educational Games on Learning: Systematic Review of Literature and Field Studies," *Al-Tarbawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 2, 2025, doi: 10.24235/tarbawi.v10i2.20045.
- [26] P. A. Nurlatifah and T. Purniati, "Systematic Literature Review: Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika," *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 4, no. 1, 2025, doi: 10.56916/jp.v4i1.1418.
- [27] H. Lei, M. M. Chiu, D. Wang, C. Wang, and T. Xie, "Effects of Game-Based Learning on Students' Achievement in Science: A Meta-Analysis," *Journal of Educational Computing Research*, vol. 60, no. 6, 2022, doi: 10.1177/07356331211064543.
- [28] U. Tokac, E. Novak, and C. G. Thompson, "Effects of Game-Based Learning on Students' Mathematics Achievement: A Meta-Analysis," *Journal of Computer Assisted Learning*, 2019, doi: 10.1111/jcal.12347.
- [29] M. Sailer and L. Homner, "The Gamification of Learning: A Meta-analysis," *Educational Psychology Review*, vol. 32, pp. 77–112, 2020, doi: 10.1007/s10648-019-09498-w.
- [30] K. Wouters, C. van Nimwegen, H. van Oostendorp, and E. D. van der Spek, "A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games," *Journal of Educational Psychology*, vol. 105, no. 2, pp. 249–265, 2013, doi: 10.1037/a0031311.
- [31] R. E. Clark, E. E. Tanner-Smith, and S. S. Killingsworth, "Digital Games, Design, and Learning: A Systematic Review and Meta-Analysis," *Review of Educational Research*, vol. 86, no. 1, pp. 79–122, 2016.
- [32] J. L. Plass, B. D. Homer, and C. K. Kinzer, "Foundations of Game-Based Learning," *Educational Psychologist*, vol. 50, no. 4, pp. 258–283, 2015.

- [33] D. Dicheva, C. Dichev, G. Agre, and G. Angelova, "Gamification in Education: A Systematic Mapping Study," *Educational Technology & Society*, vol. 18, no. 3, pp. 75–88, 2015.
- [34] R. M. Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- [35] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- [36] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [37] S. Thiagarajan, D. S. Semmel, and M. I. Semmel, *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minneapolis: Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota, 1974.
- [38] W. Dick, L. Carey, and J. O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, 8th ed. Boston: Pearson, 2015.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.