

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

Oleh:

Fitri Sa'adaturrohman

Moh Bahak Udin By Arifin

Progam Studi Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

September, 2026

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.

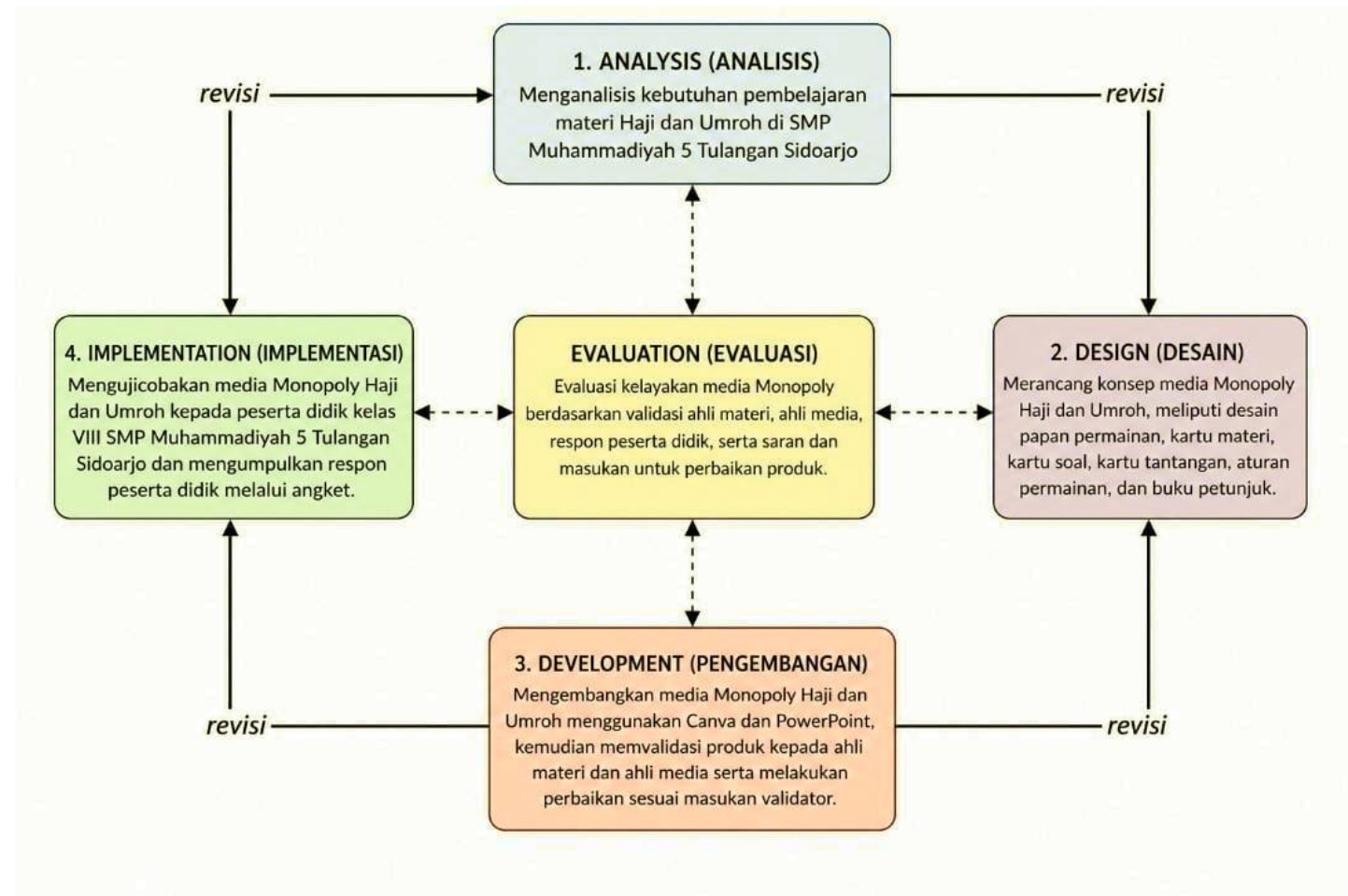
Perkembangan teknologi dan inovasi pendidikan memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga materi yang abstrak dapat dipahami secara lebih konkret oleh peserta didik. Penggunaan 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].

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

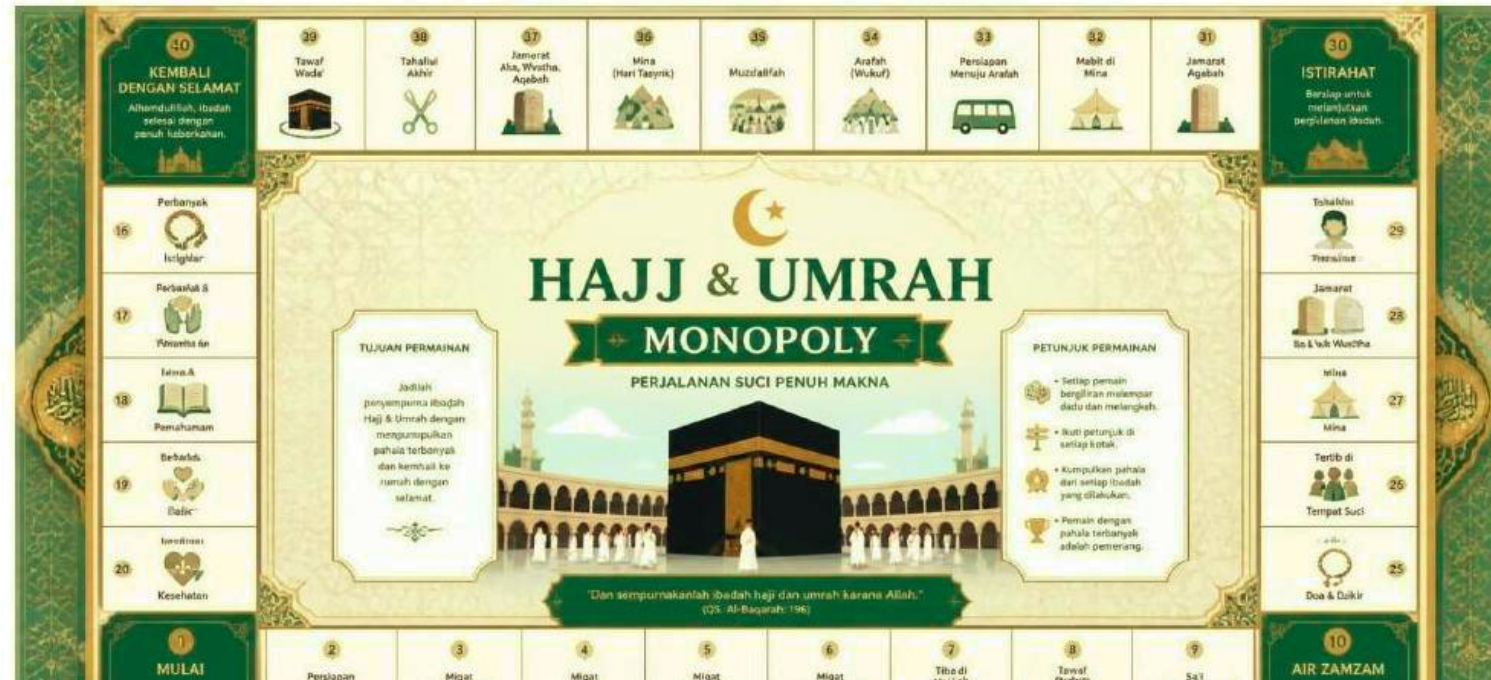
Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis permainan edukatif (educational game). Penelitian dan pengembangan (Research 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].

Metode



Hasil



Pembahasan

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.

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, "Problematika 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. Ghufon, "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. Dessty, "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/jpcb.v10i1.1415.

