

# Media Monopoli Dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Juz 30 Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Oleh:

Aisyah Rachmawati Avivah

Ainun Nadlif

Progam Studi Pendidikan Agama Islam  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
Desember, 2023



# Pendahuluan

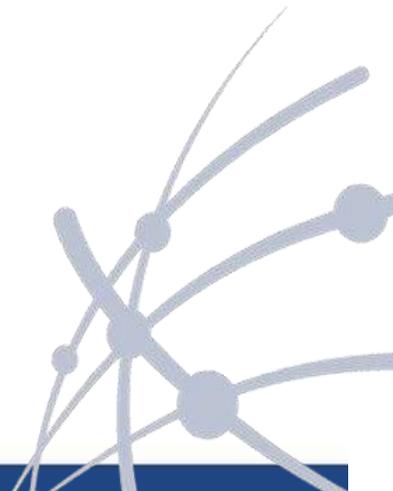
1. Permasalahan dalam menghafal Al-Qur'an

2. Pendidik dituntut untuk menciptakan media pembelajaran menyenangkan

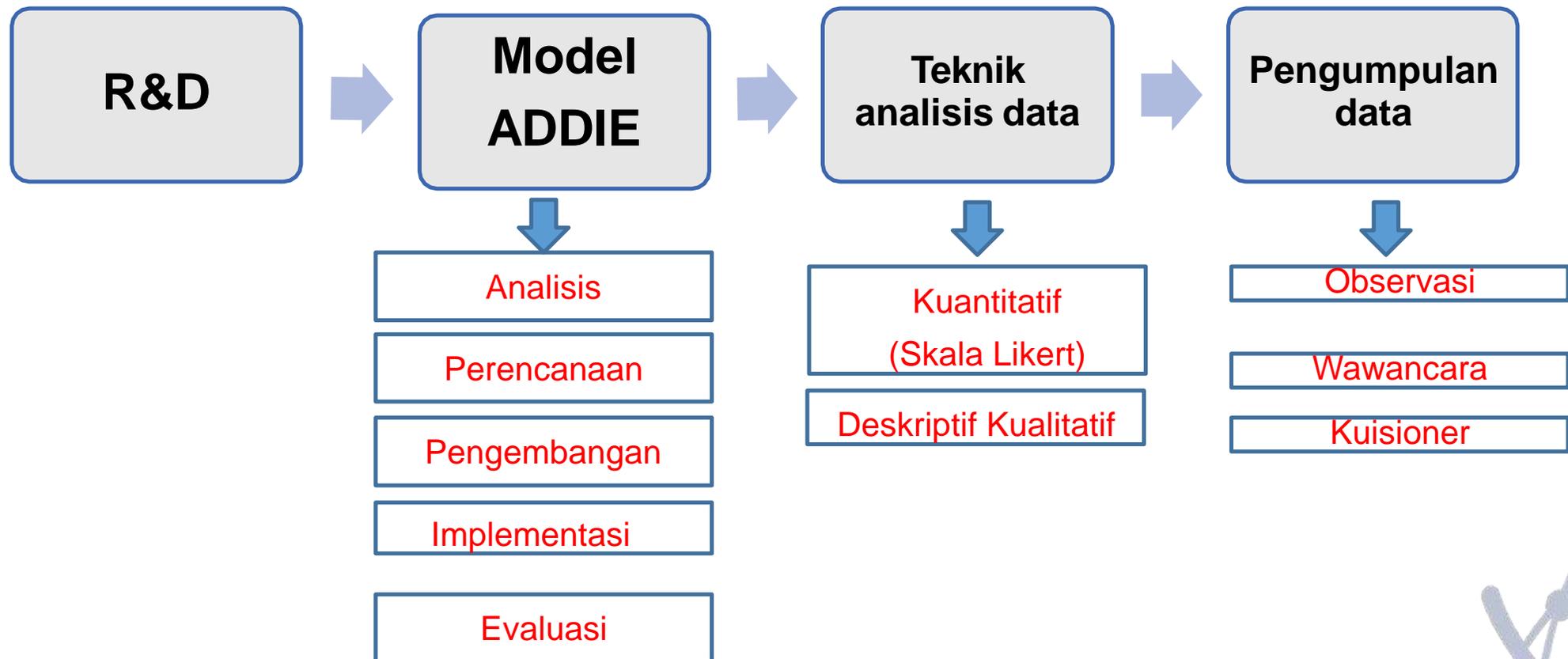
3. Media Monopoli

# Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

1. Bagaimana pengembangan media monopoli dalam pembelajaran hafalan al-qur'an juz 30 pada sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan media monopoli dalam pembelajaran hafalan al-qur'an juz 30 pada sekolah dasar?



# Metode



## Analisis

- Observasi di Sekolah

- Pembelajaran monoton
- Membutuhkan media pembelajaran

## Desain

- Menyiapkan Perancangan Media Monopoli

- Menyusun Materi
- Menyiapkan media monopoli

## Pengembangan

- Memproduksi media monopoli
- Memvalidasi media monopoli pada para ahli

- Validasi ahli media
- Validasi ahli materi
- Validasi ahli praktisi pembelajaran (Guru)

## Implementasi

- Uji Coba Terbatas

- Perorangan (4 siswa)
- Kelompok Kecil (8 siswa)

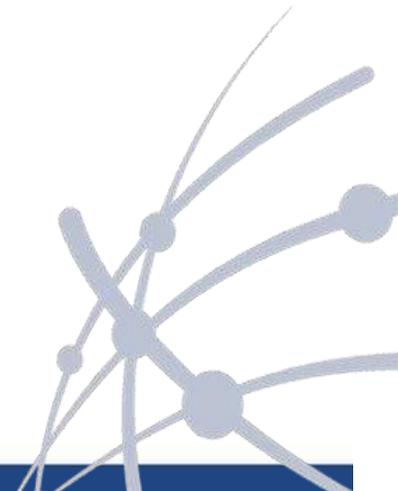
## Evaluasi

- Evaluasi tahap sebelumnya

- Hadirnya media monopoli pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

# Hasil

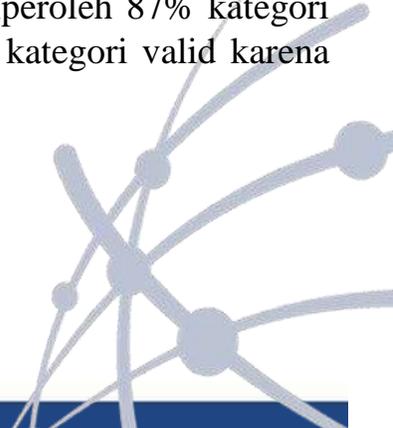
No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1.	Ahli Materi Pelajaran	88,6%	Sangat Valid
2.	Ahli Media Pembelajaran	87,3%	Sangat Valid
3.	Ahli Praktisi Pembelajaran	92%	Sangat Valid
4.	Uji Coba Perorangan	87%	Sangat Valid
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	77%	Valid



# Pembahasan

Hasil dari penelitian diperoleh bahwa pemakaian media pembelajaran monopoli cocok dan efektif sehingga layak diimplementasikan dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an juz 30 untuk kelas 5 sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran monopoli layak digunakan dalam pembelajaran karena memudahkan siswa belajar. Media monopoli ini mampu menjadikan siswa yang antusias dan mampu memahami materi lebih menari. materi yang disajikan, sesuai keistimewaan peserta didik sehingga membantu siswa mempermudah materi. Validasi yang diberikan oleh ahli materi menunjukkan 88,6% kategori sangat valid karena isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media Monopoli dapat tujuan pembelajaran yang spesifik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kedua, media pembelajaran monopoli layak digunakan dalam pembelajaran karena memfasilitasi siswa belajar. Sketsa gambar yang dibuat dengan berbagai warna cerah akan membuat siswa tertarik, dadu, pion, kartu monopoli dan buku bank soal jawaban. Validasi yang diberikan oleh ahli media pembelajaran menunjukkan 87,3% kategori sangat valid Karena tampilan media menarik dan komponen sudah lengkap. Media pembelajaran penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa.

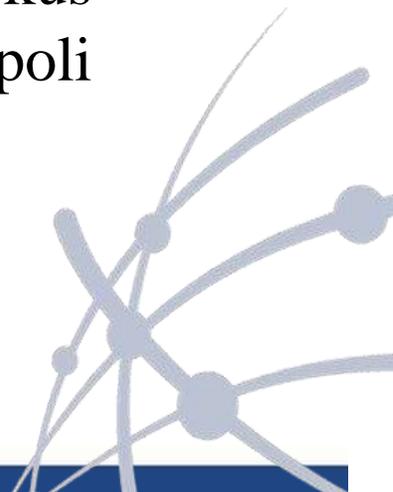
Monopoli adalah salah satu media permainan yang sangat interaktif. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi siswa terlibat aktif dalam bermain. Kegiatan ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, media monopoli juga melibatkan banyak keterampilan kognitif, seperti analisis, perencanaan, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Siswa harus memutuskan strategi yang baik dalam memenangkan permainan sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa monopoli dimainkan secara kelompok sehingga memungkinkan untuk berkolaborasi dan belajar bekerja sama. Ketiga, media pembelajaran monopoli layak digunakan dalam pembelajaran karena memotivasi siswa belajar. Validasi yang diberikan oleh ahli praktisi pembelajaran 92% kategori sangat valid karena dengan adanya media monopoli ini siswa tidak mudah jenuh dalam menghafal. Pada respon penilaian perorangan dan kelompok kecil siswa terhadap media pembelajaran monopoli, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan kuisisioner. uji coba perorangan siswa diperoleh 87% kategori sangat valid karena siswa tertarik dalam belajar sambil bermain dan uji coba kelompok kecil berjumlah delapan siswa diperoleh 77% kategori valid karena mereka terlatih konsentrasi untuk menjawab pertanyaan maupun tantangan sehingga pembelajaran menjadi aktif.



# Temuan Penting Penelitian

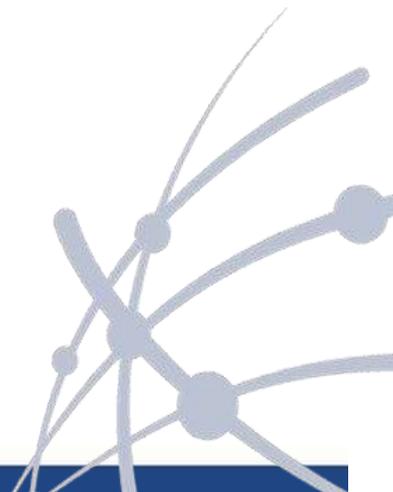
Temuan sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media monopoli selain memiliki kelebihan melatih keterampilan siswa dalam berpikir, media ini juga memiliki kekurangan yaitu kurang cocok digunakan untuk siswa yang mempunyai tipe belajar auditif dan dalam permainan ini harus didampingi oleh guru untuk mengkoreksi jawaban.

Berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu berfokus pada bagaimana media dikembangkan dan kelayakan dari media monopoli dalam hafalan al-qur'an juz 30.



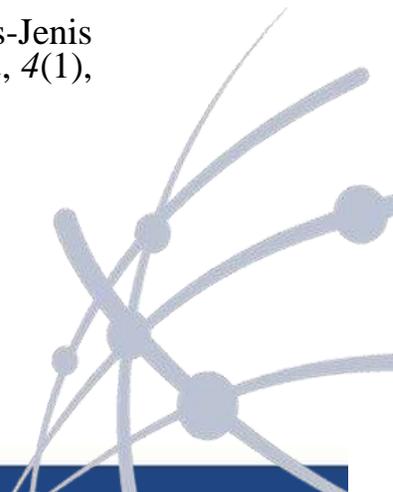
# Manfaat Penelitian

Sebagai inovasi baru guru dalam menggunakan media pembelajaran hafalan Al-Qur'an menggunakan media pembelajaran monopoli yang lebih menyenangkan. Untuk itu dalam penelitian pengembangan media monopoli sebagai pembelajaran yang menyenangkan serta mengajak siswa untuk bermain sambil belajar agar pembelajaran hafalan tidak menjadi pembelajaran yang terkesan menakutkan. Penelitian dalam media monopoli ini mendasari untuk pembelajaran sambil bermain kepada siswa, sehingga membantu proses penghafalan Al-Qur'an kepada siswa dengan baik.



# Referensi

- Ainia, W., Badruli Martati, & Aristiana Prihatining Rahayu. (2021). Analisis Metode Menghafal Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini Di Tahfidzhul Anak Usia Dini (Taud Saqu) Pondok Pesantren Karangasem Paciran Lamongan. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 21–35. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3340>
- Andriyani, K. P., Wisanti, & Isnawati. (2016). Pengembangan Monopoli Protista Sebagai Media Permainan Edukatif Untuk Siswa Kelas X. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 460–466.
- Angraini, S., Fitria, H., & Setiawan, A. A. (2021). The Effect of Teacher Performance and Learning Media on Learning Outcomes of Elementary School Students. *Journal of Social Work and Science Education*, 2(2), 137–146. <https://doi.org/10.52690/jswse.v2i2.237>
- Ariep Hidayat, Maemunah Sa'diyah, & Santi Lisnawati. (2020). Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliyah di Kota Bogor. *Édukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 73–74. <https://doi.org/10.30868/ei.v9i01.639>
- Arifin, Z. (2019). Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur`an. *Jurnal Penelitian*, 13(2), 197–214. <https://doi.org/10.21043/jp.v13i2.6239>
- Ariya, M., & Whindi Arini, N. (2021). Media Monopoli Sains MONOIN Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 268. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v9i2.37888>
- Aslam, Mimin Ninawati, & Anita Noviani. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>



- Buchori, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2017). The Development of A Learning Media for Visualizing the Pancasila Values Based on Information and Communication Technology. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(3), 502–521. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i3.12748>
- Cindy, N. L. C. R., I Wayan Sujana, & Ni Nyoman Ganing. (2023). Media Pop-Up Book Berbasis Literasi Muatan IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 449–465. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.58022>
- Desyawati, K., Maria Goreti Rini Kristiantari, & I Gusti Agung Oka Negara. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>
- Hamidah, A., & Simatupang, N. D. (2020). Pengembangan Buku Panduan Teka-Teki Silang Pada Pemecahan Masalah Anak Kelompok B. *PAUD teratai*, 09(01), 1–15.
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solfiah, Y. (2021). Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.42>
- Irhas, M., Muchammad Eka Mahmud, & Rumainur Rumainur. (2021). *Peningkatan Kualitas Hafalan Al-Quran Melalui Media Audio Speaker Al-Quran Di Hsg Khoiru Ummah Loa Janan Ilir Samarinda*. 1(1), 55–75. <https://doi.org/10.21093/bjpe.v1i1.3133>
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>
- Kasanah, F. K., Yuniasih, N., & Sulistyowati, P. (2019). Pengembangan Media Monopoly Smart Games (Msg) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 3, 149–157.

