
Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Fikih (Mojafi) Pada Materi Salat Jum'at Dan Salat Sunah Di Kelas IV MI

Ashilah Khansa Habiba¹, Ersila Devy Rinjani², Fitria Martanti³

Universitas Wahid Hasyim, Semarang, Indonesia

Universitas Wahid Hasyim, Semarang, Indonesia

Universitas Wahid Hasyim, Semarang, Indonesia

*Corresponding Author ; ersiladevy28@gmail.com

ABSTRACT

Learning media is very important for madrasah ibtidaiyah students who are still 7-12 years old on average, where the age vulnerable in the learning process students need learning media that can make it easier to think and understand lessons. This research was conducted with the aim of knowing the needs, validity, and effectiveness of fiqh learning media (mojafi) on the material of Friday prayers and sunnah prayers in class IV MI Permata Belia. The media development model uses ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The validity of the mojafi game material based on the results of the material expert validator assessment with a percentage of 96% or very valid. The validity of the mojafi game media based on the results of the assessment of media expert validators with a percentage of 84% or very valid. The effectiveness of getting the results of the average value of the pre-test 58.71 and post-test 89.63. Based on calculations using the normality test, the sample is normally distributed, t-test Sig. (2-tailed) 0.00 and the N-Gain Test obtained an average result of 0.76 with a percentage of 76% so that it entered the effective category and the response of students obtained a result of 88% in the very good category.

Keywords: Development, Learning Monopoly, Jurisprudence.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk (1) Mengetahui analisis kebutuhan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) kelas IV di MI Permata Belia; (2) Mengetahui kevalidan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) kelas IV di MI Permata Belia; (3) Mengetahui keefektifan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) kelas IV di MI Permata Belia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE). Penelitian ini dilaksanakan di MI Permata Belia. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini menggunakan observasi, penyebaran angket dan dokumentasi. Teknik analisis daata yang digunakan adalah deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) telah dihasilkan sebuah produk media permainan monopoli pembelajaran fikih (Majofi) pada materi sholat Jum'at dan sholat sunah; (2) kevalidan materi permainan mojafi berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi dinilai sangat valid; (3) kevalidan media permainan mojafi berdasarkan hasil penilaian validator ahli media dinilai sangat valid; (4) media permainan monopoli efektif untuk digunakan dalam pembelajaran fikih (mojafi) pada materi salat jum'at dan salat sunah.. Media permainan monopoli pembelajaran fikih (Mojafi) ini efektif pada materi sholat Jum'at dan sholat sunah dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 dan presentase 76%.

Kata Kunci: Pengembangan, Monopoli Pembelajaran, Fikih.

Pendahuluan

Kunci utama kemajuan dan peradaban suatu negara adalah Pendidikan. Setiap individu memerlukan pendidikan sebagai upaya memperkaya pengetahuan dan membentuk kepribadian serta pengembangan keterampilan. Pendidikan merupakan salah satu proses

mengarahkan atau memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap pembelajar melalui pengajaran seorang pengajar yang sangat dibutuhkan oleh manusia (Azizah Dwi Ardhani dkk, 2021:170-170).

Prinsip-prinsip dalam proses belajar mengajar salah satunya prinsip belajar sambil bermain (Susanto, 2016). Belajar sambil bermain dirasa efektif digunakan untuk pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyyah (MI) karena mengingat anak - anak Madrasah Ibtidaiyyah adalah masa peralihan anak - anak menjadi remaja yang notabeneanya masih senang bermain. Hasil dari observasi prapenelitian di MI Permata Belia ditemukan bahwa dalam pembelajaran fikih di kelas 4 guru hanya menjelaskan materi dengan cara ceramah, belum adanya media pembelajaran untuk pembelajaran fikih terutama bab salat jum'at dan salat sunah. Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian di toko-toko alat peraga belum ditemukan media pembelajaran fikih yang berbasis permainan.

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2002:137). Secara umum manfaat hadirnya media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengurangi kemungkinan kesalahpahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, sekaligus untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan interaktif. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik dan tentang taraf berfikirnya. Media monopoli pembelajaran fikih atau dapat disingkat dengan mojafi yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Penggunaan media dengan menggabungkan unsur permainan adalah salah satu solusi inovasi dalam pembelajaran fikih. Monopoli merupakan suatu permainan yang dimainkan lebih dari dua orang dan menekankan pada menguasai materi-materi yang diajarkan oleh guru. Permainan ini dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan sebagai penunjang pembelajaran agar peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 4 MI Permata Belia, peneliti menemukan rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran fikih. Menindaklanjuti temuan tersebut peneliti melakukan pengamatan dalam kelas dan menemukan rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Hal itu terlihat dari aktivitas siswa yang lebih sering bermain sendiri atau berbicara dengan teman sebangkunya. Siswa cenderung pasif bila guru memberikan pertanyaan. Berdasarkan pengamatan dalam kelas peneliti menemukan penyebab rendahnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, yaitu proses pembelajaran pada pelajaran fikih cenderung berjalan monoton, dimana guru tidak memaksimalkan metode-metode pembelajaran dan hanya menggunakan seadanya saja. Hal ini menunjukkan rendahnya pemanfaatan media pada pembelajaran yang dilakukan di kelas 4 MI Permata Belia, yang akibatnya siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran dan akhirnya memperoleh nilai dibawah KKM. Guru sebagai orang yang paling bertanggung jawab dalam kelas belum mampu mengemas pembelajaran yang menarik dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 4 MI Permata Belia, yang menjadi kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah keterbatasan waktu untuk membuat, namun disisi lain guru membenarkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang terjadi pada guru kelas 4 MI Permata Belia tentu menjadi masalah dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dari hasil observasi di kelas 4 MI Permata Belia maka peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran menggunakan permainan monopoli untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran permainan monopoli diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternative yang dapat menghadirkan suasana baru dan menarik serta mampu membantu guru untuk menyampaikan materi yang sulit dijelaskan. Menurut penelitian Arif Susanto, dkk (2012:6-7) yang berjudul "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Peserta didik SMA Kelas XI IPA". Penelitian ini menghasilkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMA Kelas XI IPA Pada Materi sel yang telah mendapatkan kategori sangat layak berdasarkan 4 aspek yaitu : aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86% serta aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%. Ditegaskan penelitian yang dilakukan Budi Adi Prayoga (2017:90) yang berjudul "Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat", telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang awalnya rata - rata kelas 63,85 menjadi 89,19 yang berarti mengalami peningkatan. Ditegaskan pula penelitian yang dilakukan oleh Fatih Mubarak (2021:3) yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist kelas V di Madrasah Ibtida'iyah Salafiyah Gringsing" Penelitian ini menghasilkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas V MI yang telah mendapatkan penilaian dari ahli materi sebagai berikut: aspek pembelajaran 96%, aspek isi 96%, aspek evaluasi 96% presentase rata-rata 96%. Penilaian dari ahli media sebagai berikut: aspek tampilan 98%, aspek pemakaian 96% presentase rata-rata 97%. Terkait pembelajaran kelas 4 MI Permata Belia dengan mata pelajaran fikih, media pembelajaran permainan monopoli yang menghadirkan permainan berisi materi, soal dan rudnag diskusi akan mampu memberikan pengetahuan yang lebih lengkap dan menyenangkan karena disajikan dalam bentuk permainan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode RnD sedangkan model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Brach yang mempunyai 5 tahapan, yaitu *(A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, and (E)valuation* (Sugiyono, 2019). Analisis kebutuhan yang dilakukan guna menemukan masalah. Masalah tersebut kemudian dianalisis guna mendapatkan solusi yang tepat untuk mengembangkan produk pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Hasil analisis kebutuhan selanjutnya digunakan untuk membuat rancangan produk yang akan dikembangkan. Produk pada tahap ini sifatnya masih konseptual. Langkah pengembangan terdiri dari kegiatan membuat serta memodifikasi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Tahap ini terdapat pembuatan instrumen guna

melakukan pengukuran kinerja produk. Langkah ini adalah penggunaan produk yang telah dibuat dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Penerapan dalam pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan *feedback* pada produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk memberikan nilai terhadap program pembelajaran. Hal tersebut dapat dilakukan dengan membandingkan hasil pembelajaran yang telah tercapai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya (Rusmayana, 2021).

Terdapat lima tahapan prosedur pengembangan dalam penelitian. Lima tahapan prosedur pengembangan dalam penelitian dilakukan untuk memenuhi kebutuhan peneliti. Berikut penjelasannya: *Analysis* Pada tahap ini dilakukan analisis secara teoritis dan praktis yang bertujuan mendapat informasi sejauh mana pengembangan media ini dibutuhkan untuk mengoptimalkan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Data ini diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan saat pra-penelitian. Diharapkan berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan di MI Permata Belia produk yang dihasilkan peneliti dalam penelitian pengembangan ini, khususnya adalah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fikih materi salat jum'at dan salat sunah. *Design* Setelah diketahui kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media permainan monopoli pembelajaran (mojafi) pada materi salat jum'at dan salat sunah di kelas IV MI Pemata Belia, *design* media dibuat sesuai dengan kajian teoritis dan praktis. Hasil akhir dari tahap ini adalah berupa produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa diperlukannya media untuk membantu pembelajaran agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Maka dari itu, peneliti membuat rancangan media pembelajaran berupa permainan mojafi yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik agar memudahkan dalam belajar materi salat jum'at dan salat sunah. *Development* Pengembangan mencakup kegiatan memilih serta menentukan media pembelajaran yang sesuai penggunaannya dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Pembuatan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) berdasarkan langkah-langkah sebagai berikut: (a) Menetapkan tujuan pengembangan. Tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini yakni membantu peserta didik dalam belajar mengenai materi salat jum'at dan salat sunah. Mengidentifikasi Kompetensi Dasar.

Pengembangan media pembelajaran perlu untuk melakukan pengembangan indikator berdasarkan kompetensi dasar agar mojafi yang dibuat mampu mencakup keduanya. Berikut rinciannya:

Tabel 1. Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti pembelajaran Fikih Kelas IV (Muniroh, 2020)

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.5 Memahami ketentuan salat Jum'at	3.5 Memahami ketentuan salat Jum'at
2	3.6 Memahami ketentuan salat dhuha	3.6 Memahami ketentuan salat dhuha
3	3.7 Memahami ketentuan salat tahajud	3.7 Memahami ketentuan salat tahajud
4	3.8 Memahami ketentuan salat ida'in	3.8 Memahami ketentuan salat ida'in

Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Sebelum RPP disusun, indikator dan tujuan pembelajaran ditentukan terlebih dahulu. Penyusunan RPP berdasarkan pada Kurikulum 2013. Penerapan media permainan mojafi sebelum digunakan dalam pembelajaran, perlu untuk dilakukan validasi terlebih dahulu. Sehingga pada tahap ini dilakukan validasi media dan revisi media untuk mendapatkan hasil yang valid sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran (Cholid, 2015), berikut rinciannya:

Validasi Ahli ialah kegiatan menilai valid atau tidaknya rancangan produk yang telah dibuat. Dalam hal ini validator ahli media yaitu Ummu Jauharin Farda, S. Pd. I, M. Pd. I dan validator ahli materi yaitu Imam Khoirul Ulumuddin, M. Pd. Validasi yang dilakukan oleh ahli media yakni berkaitan dengan tampilan media dan kesesuaian media. Ahli media yang dipilih berdasarkan kriteria berikut: (1) Memiliki kemampuan dan keahlian dalam bidang pengembangan media, (2) Minimal memiliki ijazah S2. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yakni berkaitan dengan kurikulum serta kesesuaian isi media berdasarkan materi yang akan disampaikan. Ahli materi yang dipilih berdasarkan kriteria berikut: (1) Guru/Dosen Pembelajaran Fikih, (2) Minimal memiliki ijazah S2. Pada tahap ini ahli media dan ahli materi berperan penting dalam menentukan apakah media pembelajaran yang telah dibuat perlu direvisi ataukah sudah sesuai.

Setelah ahli media dan ahli materi melakukan penilaian, maka akan diketahui kelemahan. Kelemahan yang ditemukan tersebut selanjutnya akan dilakukan perbaikan sesuai dengan evaluasi, komentar dan saran yang terdapat pada instrumen validator. Revisi dilakukan hingga mencapai tingkat valid yang diharapkan. *Implementation* Langkah ini adalah penggunaan produk dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan utama dari tahap ini ialah membimbing peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. *Evaluation* yang dilakukan bertujuan guna mengetahui efektivitas media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) pada materi salat jum'at dan salat sunah di kelas IV MI Permata Belia. Pada tahap penelitian dilakukan dengan dengan metode *one group pretest-posttest*. Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dilakukan guna mengetahui perbedaan perolehan hasil belajar sebelum pembelajaran dan setelah pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli pembelajaran fikih.

Keefektifan media permainan monopoli pembelajaran fikih dapat diketahui dari hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut. Jika terdapat peningkatan antara hasil *pre-test* dan *post-test* maka dapat dikatakan memenuhi kriteria keefektifan. Angket respon diberikan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi). Jika hasil yang didapatkan memenuhi kriteria yang telah ditentukan maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menarik dan bermanfaat bagi peserta didik

Produk yang dikembangkan perlu untuk dilakukan validasi. Validasi produk akan dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media yaitu Ummu Jauharin Farda, M. Pd dan validator ahli materi yaitu Imam Khoirul Ulumuddin, M. Pd Validasi ini penting dilakukan agar dapat menjamin bahwa produk yang dikembangkan sudah valid. Data merupakan fakta yang merupakan penggambaran dari kejadian yang terjadi dengan sebenarnya pada waktu tertentu. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yakni sebagai berikut: Observasi, Analisis kebutuhan peserta didik, Bahan pembelajaran fikih

materi materi salat Jum'at, salat sunah dhuha, salat sunah tahajud, dan salat sunah ida'in, Validasi ahli materi, Validasi ahli media, Tes, Responden produk, Dokumentasi

Sumber data merupakan informasi yang diberikan oleh subjek penelitian mengenai kebutuhan pengembangan media permainan monopoli pembelajaran fikih materi salat Jum'at, salat sunah dhuha, salat sunah tahajud, dan salat sunah ida'in. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut: Sumber data primer didapatkan dari hasil angket kebutuhan peserta didik, validasi ahli materi, validasi ahli media, tes dan respon produk, Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh dari dokumen atau buku yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas di penelitian ini seperti hasil observasi, bahan pembelajaran fikih materi materi salat Jum'at, salat sunah dhuha, salat sunah tahajud, dan salat sunah ida'in dan hasil dokumentasi.

Instrumen pengumpulan data yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai pendukung sebuah penelitian. Data yang dapat dikumpulkan pada penelitian pengembangan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) pada materi salat jum'at dan salat sunah ini adalah non-tes dan tes. Instrumen non-tes berupa kuesioner (angket), wawancara, observasi dan dokumentasi. Instrumen tes berupa latihan soal. Instrumen Non-tes

Hasil dan Pembahasan

Tahap pengembangan media pembelajaran dimulai dengan validasi ahli baik media maupun materi. Ahli akan menilai dan memberikan masukan terhadap produk awal. Berdasarkan hasil uji Validitas ahli materi, diperoleh hasil 100% untuk aspek kesesuaian materi, untuk kelayakan materi diperoleh hasil 90%, untuk aspek penyajian materi diperoleh 96%. Berdasarkan hasil penilaian ahli media diperoleh hasil sebesar 84% sehingga masuk pada kriteria sangat valid. Selanjutnya yaitu pengujian ahli media Hasil yang didapatkan ialah 80% untuk aspek kesesuaian media, untuk aspek tampilan media diperoleh hasil 84%, untuk aspek kualitas bahan 100% dan untuk aspek penyajian media diperoleh hasil 80%. Dari hasil tersebut maka produk media yang dikembangkan dalam klasifikasi layak atau jika dikonversi termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil penelitian keefektifan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) pada materi salat jum'at dan salat sunah dikelas IV MI diperoleh dari hasil *pre-test post-test* dan angket respon peserta didik yang dilakukan pada tahap implementasi.

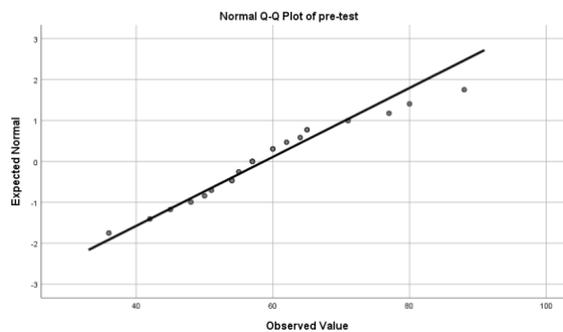
Media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil *one group pre-test post-test* dan hasil respon peserta didik yang sesuai dengan kriteria. Pada proses sebelumnya telah diketahui gambaran statistik data deskriptif, selanjutnya akan dilakukan uji normalitas terhadap skor rata-rata sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan SPSS statistic 26. Pengujian ini akan menggunakan uji Shapiro wilk dengan taraf signifikansi 0.05. setelah data diolah menggunakan program SPSS maka terdapat hasil tampilan output yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tebel 2. Tests Of Normality

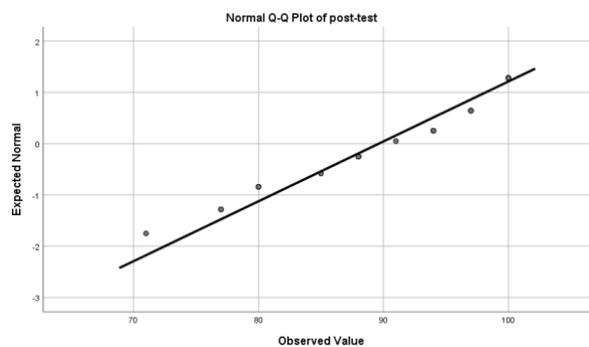
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre-test	.141	24	.200*	.962	24	.477
post-test	.154	24	.148	.919	24	.057

Berdasarkan pada hasil perhitungan menggunakan uji shapiro wilk pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat signifikasi data skor *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* 0,477 dan *post-test* 0,057. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut adalah sampel yang berdistribusi normal dengan alasan tingkat signifikasi lebih dari 0,05. Pemaparan hasil data signifikasi tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa pada *pre-test post-test* adalah sampel yang berdistribusi normal.

Selain menggunakan uji Shapiro-Wilk, uji normalitas juga dilakukan dengan uji plots (Q-Q plots). Berikut hasil yang diperoleh dari uji tersebut:



Gambar 1. Uji normalitas dengan Q-Q Plot untuk Skor Pre-test



Gambar 2. Uji normalitas dengan Q-Q Plot untuk Skor Post-test

Menurut Santoso (2013) pada uji normalitas menggunakan Q-Q Plots dapat dikatakan normal apabila data tersebar di sekeliling garis. Pada gambar 1 dan 2 menunjukkan bahwa data skor pada *pre-test* dan *post-test* menyebar di sekitar garis tersebut. Dapat diartikan bahwa data skor *pre-test* dan *post-test* adalah sampel yang berdistribusi normal.

Uji *paired sample t Test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang berpasangan. Uji *paired sample t Test* dihitung menggunakan SPSS statistic 26. Persyaratan dalam uji *paired sample t Test* adalah data berdistribusi normal. Uji

paired sample t Test dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah “Bagaimana keefektifan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) pada materi salat jum’at dan salat sunah di kelas IV MI Permata Belia?”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, uji *paired sample t Test* dilakukan terhadap data *pre-test* dan *post-test*.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre-test	58.7083	24	11.87427	2.42382
	post-test	89.6250	24	8.56084	1.74747

Gambar 3. Paired Sample t Test

Dapat dilihat pada gambar 4.26 bahwa terdapat mean pada *pre-test* sebesar 58,71 dan *post-test* sebesar 89,63. Nilai tersebut dapat diartikan pada rata-rata *post-test* lebih tinggi apabila dibandingkan dengan rata-rata pada *pre-test*.

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre-test-post-test	-30.91667	11.72109	2.39256	-35.86605	-25.96728	-12.922	23	.000

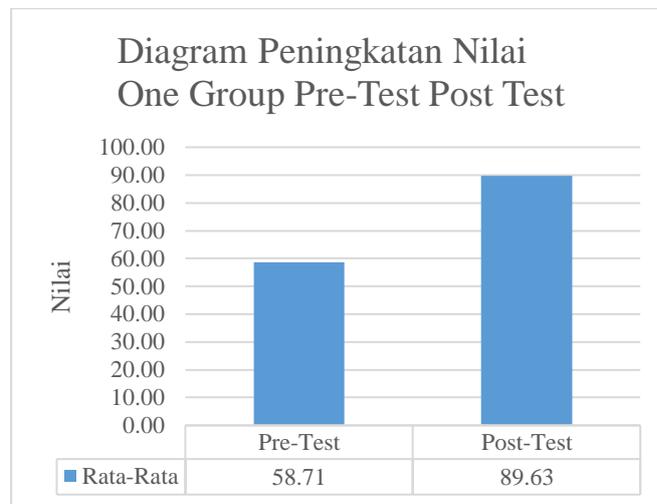
Gambar 4. Uji Paired Sample t- Test

Interpretasi gambar di atas yakni berdasarkan *output pair 1* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa untuk kelas *pre-test* dan *post-test*. Dari paparan tersebut maka dapat disimpulkan jika: H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan monopoli pembelajaran fikih pada materi salat jum’at dan salat sunah di kelas IV MI Permata Belia. H_1 : Adanya perbedaan rata-rata pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan monopoli pembelajaran fikih pada materi salat jum’at dan salat sunah di kelas IV MI Permata Belia

Dari hasil pemaparan di atas diperoleh Sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan monopoli pembelajaran fikih (mojafi) pada materi salat jum’at dan salat sunah di kelas IV MI Permata Belia. Hal ini dihitung mean tiap sumber adalah sebesar 58,71 dan 89,63.

Uji *N-Gain one group pre-test post-test* Terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran. Langkah selanjutnya yakni menghitung peningkatan rata-rata *pretest posttest* menggunakan uji *N-Gain* dengan berbantuan SPSS. Hasil rekap nilai *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada diagram batang berikut : Berdasarkan hasil *pre-test* didapatkan hasil rata-rata sebesar 58,71 hanya ada 3 peserta didik

yang tuntas dalam penilaian tersebut. Hasil *post-test* didapatkan hasil rata-rata sebesar 89,63 dengan adanya 1 peserta didik yang masih belum tuntas dari total 24 peserta didik. Berikut penyajian hasil *pre-test* dan *post-test* dalam diagram batang



Gambar 5. Diagram Batang Peningkatan Nilai One Group Pre-test Post-test

Berdasarkan diagram batang di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan *pre-test* dan *post-test* sebesar 30,83. Perolehan hasil *pre-test* dan *post-test* selanjutnya dianalisis dengan rumus *N-Gain*. Hasil perhitungan persentase *N-Gain* yang diperoleh yakni sebesar 76% sehingga masuk dalam kategori “Efektif”. Perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* selanjutnya dihitung dengan menggunakan uji *N-Gain* dengan berbantuan *Microsoft Excel 2019*. Hasil penelitian yang diperoleh yakni nilai rata-rata *pretest* sebesar 52,00 dan nilai rata-rata *post test* adalah 89,54. Jika dihitung dengan menggunakan rumus *N-Gain* maka didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Rekap *N-Gain*

Rata-rata		<i>N-Gain</i>	Persentase	Keterangan
<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>			
58,71	89,63	0,76	76%	Efektif

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa nilai *N-Gain* sebesar 0,76 dengan persentase 76% dengan kategori “efektif”. Simpulan yang dapat diambil yakni bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media permainan monopoli pembelajaran fikih dapat dikatakan efektif. Berkaitan dengan hasil penelitian ini maka mendukung penelitian yang dilakukan oleh Arif Susanto, dkk (2012:6-7) yang berjudul “Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi Sel Pada Peserta didik SMA Kelas XI IPA”. Penelitian ini menghasilkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk peserta didik SMA Kelas XI IPA Pada Materi sel yang telah mendapatkan kategori sangat layak berdasarkan 4 aspek yaitu : aspek format media 90%, aspek visual 94%, aspek fungsi/kualitas media 92,86% serta aspek kejelasan media dalam penyajian konsep 88,33%.

Ditegaskan penelitian yang dilakukan Budi Adi Prayoga (2017:90) yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika pada kelas

II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat”, telah memenuhi kriteria layak digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas karena mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik yang awalnya rata – rata kelas 63,85 menjadi 89,19 yang berarti mengalami peningkatan. Ditegaskan pula penelitian yang dilakukan oleh Fatih Mubarok (2021:3) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid dalam pembelajaran Al-Qur’an Hadist kelas V di Madrasah Ibtida’iyah Salafiyah Gringsing” Penelitian ini menghasilkan media permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas V MI yang telah mendapatkan penilaian dari ahli materi sebagai berikut: aspek pembelajaran 96%, aspek isi 96%, aspek evaluasi 96% presentase rata-rata 96%. Penilaian dari ahli media sebagai berikut: aspek tampilan 98%, aspek pemakaian 96% presentase rata-rata 97%.

Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti valid dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran permainan sering dikaitkan dengan kegiatan belajar berkelompok karena dituntut untuk saling berinteraksi. Konsekuensinya adalah media pembelajaran harus komprehensif sehingga peserta didik bisa memahami bidang studi dalam bahan ajar untuk dapatkan keterampilan dan kompetensi yang ditargetkan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media permainan monopoli pelajaran fikih (Mojafi) diperoleh kesimpulan berikut (1) Analisis kebutuhan media menurut guru dan peserta didik adalah membutuhkan media permainan yang berbentuk monopoli pembelajaran yang menjelaskan tentang salat jum’at dan salat sunah dengan menggunakan bahan berupa MMT; (2) Media pembelajaran yang dihasilkan adalah media permainan monopoli untuk pelajaran fikih kelas 4 MI Permata Mulia yang dilakukan dengan tahap berikut: (a) Kevalidan media permainan monopoli pembelajaran fikih berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi memperoleh hasil sangat valid atau sangat layak yakni dengan persentase 96% dan rata-rata skor 4,8; (b) Kefektifan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Fikih memperoleh hasil efektif karena terjadi peningkatan pre-test dan post-test sebesar 30,83. Perolehan hasil pre-test dan post-test selanjutnya dianalisis dengan rumus N-Gain. Hasil perhitungan persentase N-Gain yang diperoleh yakni sebesar 76% .

Daftar Pustaka

- Ardhani, Azizah Dwi Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA.” *Jurnal Pijar Mipa* 16, no. 2 (2021): 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mubarok, Fatih. “Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas V Di Madrasah Ibtida’iyah Salafiyah Gringsing.” Universitas Wahid Hasyim Semarang, 2021.
- Muniroh, Siti Nurul Anjumil. *Fikih Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. Diedit oleh Mahbib Khoiron. Direktorat KSKK Madrasah, 2020.
- Prayogo, Budi Adi. “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Peserta didik Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat.”

- Universitas Negeri Semarang, 2017. <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31363>.
- Rusmayana, Taufiq. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Diedit oleh Rudi Hartono. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group, 2016.
- Susanto, Arif, Raharjo, dan Muji Sri Prastiwi. "Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Sub Materi sel pada peserta didik SMA Kelas XI." *Jurnal UNESA* 1, no. 1 (2012).