

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

SyifaKhairunnisa*, Ahmad Hakam, Amaliyah

Universitas Negeri Jakarta

*Email: syifakhairunnisa_LAI13@mahasiswa.unj.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a monopoly game learning media on the subject of Pendidikan Agama Islam – PAI (Islam Religion Education) in the topic about the Prophet's da'wah in Madinah and to find out the response of students of class X MIPA 2 in SMA Negeri 12 Jakarta after using monopoly game learning media in the PAI class. The type of study is research and development (R&D). The model used in developing this learning media is the Borg and Gall model. This instructional media product was tested to students of class X MIPA 2 in SMAN 12 Jakarta and got the average score on student test as a whole of 82% which means the product is categorised very good. The results of this study indicate that the learning media of monopoly game in PAI in subtopic of the Prophet's da'wah in Madinah developed in class X MIPA 2 SMAN 12 is worthy of use.

Keywords: *Learning Media, Monopoly game, Islamic Religion Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah dan untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI. Jenis penelitian ini adalah research and development (R&D). Model yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah model Borg and Gall. Produk media pembelajaran ini diujicobakan kepada siswa kelas X MIPA 2 di SMAN 12 Jakarta dan mendapat rata-rata skor pada uji coba siswa secara keseluruhan sebesar 82% yang berarti produk dikategorikan sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah yang dikembangkan di kelas X MIPA 2 SMAN 12 Jakarta adalah layak digunakan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, PAI*

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar karena media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran saat ini mengalami pengembangan yang sangat drastis. Berawal dari penggunaan media berbasis manusia hingga berkembang sampai media yang sangat kompleks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Walaupun demikian, sukar bagi guru untuk memilih media apa yang paling serasi pada setiap mata pelajaran, khususnya media pembelajaran untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Banyak kalangan siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran PAI adalah mata pelajaran menjemukan dan kurang membuka ruang bagi siswa untuk lebih kritis dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Kejenuhan yang dialami siswa dalam mata pelajaran PAI tersebut paling banyak disebabkan karena guru kurang dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa.

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 12 Jakarta, dipilihlah kelas X MIPA 2 untuk dilakukan penelitian.

menggunakan power point sebagai media pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, diantaranya masih ada siswa yang sedang mengerjakan tugas pelajaran lain dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Ada pula siswa yang malah asyik bermain *smartphone*, banyak juga siswa yang masih mengobrol dengan temannya.

Dari fakta lapangan tersebut, jelas bahwa siswa merasa jenuh pada saat proses pembelajaran PAI berlangsung karena membuat siswa tidak fokus dan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Sehingga nampaknya dibutuhkan kegiatan belajar yang aktif, bervariasi, menyenangkan, dan tidak membosankan untuk siswa kelas X MIPA 2 tersebut. Ada banyak teknik permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya adalah permainan monopoli. Permainan monopoli sudah bersifat merakyat dan tidak asing lagi bagi semua orang. Alasan mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli adalah karena permainan monopoli merupakan permainan yang cara permainannya sudah banyak diketahui oleh siswa, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas. Media pembelajaran permainan monopoli tersebut dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ajar pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas X tingkat SMA, yakni materi tentang Sejarah Perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah sebagai sampelnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini merupakan penelitian *research and development* (R & D). Dalam penelitian dan pengembangan ini, prosedur yang digunakan adalah modifikasi dari Borg and Gall. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan. Mengingat keterbatasan waktu dan dana, maka langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dibatasi dalam: 1) analisis kebutuhan, 2) pengembangan produk (perencanaan, pembuatan produk awal), 3) validasi dan uji coba, 4) produk akhir.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara,

dan kuesioner. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, serta pendapat siswa mengenai media yang sebelumnya telah digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yaitu data penilaian dari hasil pengisian angket berupa kualitas materi dan media yang didapat dari ahli materi, ahli media, dan siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli ini.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Tujuannya adalah agar data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan berdasarkan lembar kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dimulai dari observasi ke Sekolah Menengah Atas Negeri 12 Jakarta dan melakukan pengamatan di kelas X MIPA 2. Peneliti ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran di kelas tersebut dan mengamati tingkah laku siswa selama proses pembelajaran PAI berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa fakta diantaranya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Guru masih sering menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan power point sebagai media pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan

pelajaran, diantaranya masih ada siswa yang sedang mengerjakan tugas pelajaran lain dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Drs. Masrukhi, M.pd.I selaku guru PAI yang mengajar di kelas X MIPA 2. wawancara yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengumpulkan data tentang pengetahuan dan pengalaman guru tersebut dalam penggunaan media pembelajaran dan untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan menjadi subjek uji coba. Dari wawancara tersebut, peneliti berasumsi bahwa pengetahuan guru PAI tentang media pembelajaran masih kurang, sehingga guru kurang bisa memanfaatkan media pembelajaran di kelas. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa di kelas X MIPA 2 untuk mengetahui pendapat dan pengalaman siswa tentang media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran PAI di kelas. Dari wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa guru PAI kurang memanfaatkan dan kurang mahir dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga guru PAI terlalu sering menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan media power point yang membuat siswa cepat merasa bosan.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, diperoleh data bahwa perlu dikembangkan suatu inovasi media pembelajaran yang menyenangkan agar kegiatan PAI lebih bervariasi, aktif, kreatif, dan efektif, dan menyenangkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli dalam materi sejarah Islam, yakni perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah.

Langkah berikutnya adalah pengembangan produk. Pengembangan

produk meliputi perencanaan dan pembuatan produk awal. Dalam perencanaan, dilakukan penetapan dan pengkajian materi pembelajaran untuk media yang dikembangkan. Setelah itu, disusun instrumen untuk menilai kelayakan media yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Selanjutnya, Mata pelajaran PAI pada materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku saat ini. Termasuk di dalamnya dikaji sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan di satukan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Setelah menetapkan dan mengkaji materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran permainan monopoli, selanjutnya peneliti menyusun instrument penilaian berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, dan instrumen penilaian uji coba siswa berupa angket. Instrumen tersebut disusun dengan tujuan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI yang peneliti kembangkan. Berikut merupakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket uji coba siswa.

Dalam pembuatan produk awal, media dirancang atau di desain sesuai dengan format awal yang sudah ditentukan. Desain disesuaikan dengan jenis permainan yang dikembangkan yaitu monopoli. Semua bahan-bahan yang telah dikumpulkan, dimasukkan ke dalam produk. Produk media pembelajaran monopoli yang dikembangkan secara keseluruhan membahas tentang materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah, yang di dalamnya memuat kompetensi yang harus dicapai siswa, uraian soal, dan berbagai alat permainan.

Langkah berikutnya adalah validasi dan uji coba. Validasi dilakukan oleh ahli

materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kualitas materi dalam media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen dari Prodi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta yaitu Ibu Sari Narulita, LC., M.Si. Dipilihnya dosen dari Prodi Ilmu Agama Islam sebagai ahli materi karena memiliki kompetensi sesuai dengan pokok bahasan dalam media yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek penyajian materi dan kebahasaan. Dalam pelaksanaannya, ahli materi mempelajari isi media kemudian melakukan penilaian terhadap media. Adapun hasil penilaian ahli materi secara kuantitatif dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1
Hasil Validasi
Aspek Penyajian Materi dari Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√				
2	Kesesuaian soal terhadap materi ajar	√				
3	Ketepatan kunci jawaban dan soal		√			
4	Soal bervariasi	√				
5	Kecukupan jumlah soal	√				
Jumlah		4	1	0	0	0
Jumlah X Skala		20	4	0	0	0
Total Penilaian		24				
Rerata Penilaian		4.8				
Kesimpulan Penilaian		Sangat baik				

Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi ahli materi pada aspek penyajian materi diperoleh hasil yaitu dari seluruh indikator yang berjumlah 5, terdapat 4 indikator yang

dijawab sangat tepat yaitu pada indikator nomor 1, 2, 4 dan 5. Sedangkan terdapat 1 indikator yang dijawab tepat pada indikator nomor 3. Dengan demikian hasil validasi aspek penyajian materi adalah 4 indikator dinyatakan sangat tepat dan hanya 1 indikator yang dinyatakan tepat.

Tabel 2
Hasil Validasi

Aspek Kebahasaan dari Ahli Materi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Struktur kalimat yang digunakan jelas	√				
2	Menggunakan bahas abaku	√				
3	Tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasaan anak SMA	√				
Jumlah		3	0	0	0	0
Jumlah X Skala		15	0	0	0	0
Total Penilaian		15				
Rerata Penilaian		5				
Kesimpulan Penilaian		Sangat baik				

Berdasarkan tabel diatas, validasi ahli materi pada aspek kebahasaan diperoleh hasil yaitu dari seluruh indikator yang berjumlah 3, semuanya dinyatakan sangat tepat. Dengan demikian hasil validasi aspek kebahasaan oleh ahli materi terdapat 3 indikator yang dinyatakan sangat tepat.

Total Penilaian yang didapat dari ahli materi ditinjau dari aspek penyajian materi dan kebahasaan adalah 39 dengan 8 indikator. Sehingga secara keseluruhan rerata hasil penilaian adalah 4.88. Dari data tersebut, penilaian ahli materi adalah **sangat baik** yang berarti materi dalam media

pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan.

Selain melakukan penilaian, ahli materi juga memberikan data kualitatif berupa saran dan komentar. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk revisi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan analisis validasi ahli materi secara kualitatif.

Tabel 3

Analisis Kualitatif Validasi Ahli Materi

No	Saran
1	Kunci jawaban tidak boleh ada yang kosong
2	Soal kognitif berupa uraian harus tetap disediakan kunci jawaban
3	Soal dan pertanyaan meliputi aspek kognitif dan afektif

Dari tabel analisis validasi ahli materi secara kualitatif diatas, dijelaskan bahwa produk media monopoli yang dikembangkan harus ada perbaikan pada daftar jawaban, yakni setiap daftar pertanyaan kognitif tidak boleh terdapat kunci jawaban yang kosong, walaupun pertanyaannya berupa perintah untuk menjelaskan. Selain itu, Soal dan pertanyaan dalam media tak hanya meliputi aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif (penilaian diri).

Validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen dari Jurusan Teknologi Pendidikan sekaligus Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yakni Ibu Dr. Ika Lestari S.Pd, M.Si. Dipilihnya dosen tersebut sebagai ahli media karena memiliki kompetensi dalam bidang media. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek tampilan, penulisan, dan

keterlaksanaan. Dalam pelaksanaannya, ahli media mencermati produk media kemudian memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi yang berkaitan dengan media. Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media secara kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4
Hasil Validasi
Aspek Tampilan dari Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Tampilan gambar			√		
2	Kesesuaian gambar yang mendukung materi			√		
3	Komposisi ukuran gambar			√		
4	Ketepatan pemilihan gambar			√		
5	Gambar menarik perhatian			√		
6	Pengaturan tata letak			√		
7	Komposisi warna			√		
8	Kerapih desain	√				
Jumlah		1	0	7	0	0
Jumlah X Skala		5	0	21	0	0
Total Penilaian		26				
Rerata Penilaian		3.25				
Kesimpulan Penilaian		Cukup				

Berdasarkan tabel diatas, validasi ahli media pada aspek tampilan diperoleh hasil yaitu dari seluruh indikator yang berjumlah 8, terdapat 7 indikator yang dijawab cukup tepat yaitu pada indikator nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6 dan 7. Sedangkan terdapat 1 indikator yang dijawab sangat tepat pada indikator nomor 8. Dengan demikian hasil validasi aspek tampilan oleh ahli media adalah 7 indikator dinyatakan cukup tepat dan hanya 1 indikator yang dinyatakan sangat tepat.

Tabel 5
Hasil Validasi
Aspek Penulisan dari Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Pemilihan jenis huruf	√				
2	Ukuran huruf yang digunakan	√				
3	Kesesuaian jenis huruf dengan konsep tampilan	√				
4	Keterbacaan teks	√				
5	Kesesuaian warna teks dengan background			√		
6	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) pada teks	√				
Jumlah		5	0	1	0	0
Jumlah X Skala		25	0	3	0	0
Total penilaian		28				
Rerata Penilaian		4.6				
Kesimpulan Penilaian		Sangat baik				

Berdasarkan tabel diatas, validasi ahli media pada aspek penulisan diperoleh hasil yaitu dari seluruh indikator yang berjumlah 6, terdapat 5 indikator yang dijawab sangat tepat yaitu pada indikator nomor 1, 2, 3, 4, dan 6. Sedangkan terdapat 1 indikator yang dijawab tepat pada indikator nomor 5. Dengan demikian hasil validasi aspek penulisan oleh ahli media adalah 5 indikator dinyatakan sangat tepat dan hanya 1 indikator yang dinyatakan cukup tepat

Tabel 6
Hasil Validasi Aspek Keterlaksanaan
dari Ahli Media

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Keefektifan dalam penggunaan		√			
2	Kemudahan penggu	√				

	naan media					
3	Ketepatan memilih media	√				
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media	√				
Jumlah		3	1	0	0	0
Jumlah X Skala		15	4	0	0	0
Total penilaian		19				
Rerata Penilaian		4.75				
Kesimpulan Penilaian		Sangat baik				

Berdasarkan tabel diatas, validasi ahli media pada aspek keterlaksanaan diperoleh hasil yaitu dari seluruh indikator yang berjumlah 4, terdapat 3 indikator yang dijawab sangat tepat yaitu pada indikator nomor 2, 3, dan 4. Sedangkan terdapat 1 indikator yang dijawab sangat tepat yaitu pada indikator nomor 1. Dengan demikian hasil validasi aspek keterlaksanaan oleh ahli media adalah 3 indikator dinyatakan sangat tepat dan hanya 1 indikator yang dinyatakan tepat.

Total Penilaian yang didapat dari ahli media ditinjau dari aspek tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan adalah 73 dengan 18 indikator. Sehingga secara keseluruhan rerata hasil penilaian adalah 4.05. Dari data tersebut, penilaian ahli media adalah **sangat baik** yang berarti media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan. Selain melakukan penilaian, ahli media juga memberikan data kualitatif berupa saran dan komentar. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk revisi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan analisis validasi ahli media secara kualitatif.

Tabel7

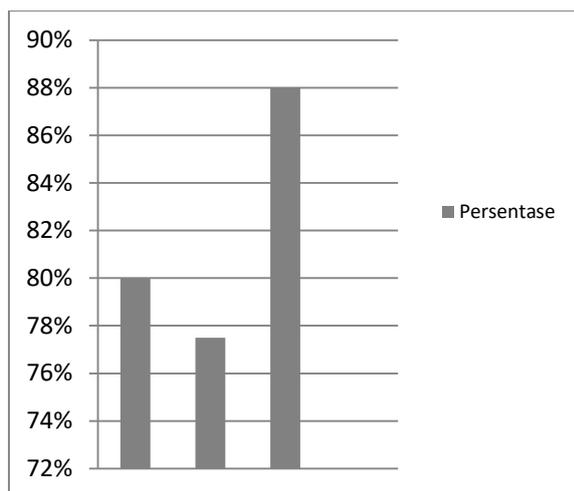
Analisis kualitatif validasi ahli media

No	Saran
1	Tulisan dibuat kontras antara warna dan teks
2	Kartu tugas dan bank soal dibuat

	menarik
3	Beberapa gambar pecah diganti dengan yang lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa
4	Buku panduan dibuat menarik cover nya

Dari tabel analisis validasi ahli media secara kualitatif tersebut, maka produk media monopoli yang peneliti kembangkan harus diperbaiki, antara lain yaitu tulisan yang tertera dalam media harus dibuat kontras antara warna dan teks, kartu tugas dan bank soal dibuat lebih menarik lagi dan diberi keterangan, beberapa gambar yang pecah diganti dengan yang lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa, dan cover dalam buku panduan aturan permainannya dibuat lebih menarik lagi.

Dari validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli dinilai dari aspek tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dengan revisi. Saran dari ahli media adalah pada tulisan dilakukan perbaikan agar kontras dengan warna, kartu tugas dan bank soal dibuat lebih menarik, gambar yang pecah diganti dengan gambar yang lebih jelas, dan cover buku panduan permainan dibuat lebih menarik. Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dilakukan revisi sesuai kebutuhan dan saran dari kedua ahli tersebut. Langkah selanjutnya adalah mengujicobakan media kepada siswa kelas X MIPA 2 di SMAN 12 Jakarta yang terbagi dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berdasarkan uji coba penggunaan media pembelajaran monopoli kepada siswa tersebut, secara keseluruhan media dinyatakan sangat baik.



Gambar 1
Grafik Kolom hasil pengembangan
media pembelajaran permainan
monopoli pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil uji coba kelayakan media oleh siswa, diperoleh persentase sebesar 80% pada uji coba perorangan, 77.5% pada uji coba kelompok kecil, dan 88% pada uji coba lapangan. Sehingga rata-rata skor persentase pada uji coba siswa perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar/lapangan memperoleh persentase sebesar 82%. Dari data tersebut, maka hasil penilaian dari uji coba siswa secara keseluruhan adalah **sangat baik**, yang berarti bahwa media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI yang peneliti kembangkan dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta adalah layak digunakan.

Hasil akhir produk dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI yang membahas tentang materi sejarah, yakni perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta. Tahap uji ini dilakukan untuk memperoleh saran, kritik, komentar dan penilaian kelayakan produk yang telah dikembangkan. Kelayakan

media pembelajaran permainan monopoli ini ditinjau dari aspek tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan. Kelayakan materi dalam media pembelajaran permainan monopoli ini ditinjau dari aspek penyajian materi dan kebahasaan. Dari keseluruhan prosedur pengembangan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, diperoleh hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan kriteria 'sangat baik'.

Media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI untuk kelas X tersebut di desain menggunakan aplikasi Adobe *Photoshop* CS 6 dan diformat dalam bentuk jpg. Media ini dicetak dengan menggunakan bahan kertas *Art Carton* ukuran A3 (42 cm × 29.7 cm). Peraturan permainan dalam media pembelajaran ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan sesuai materi yang disediakan di dalam permainan ini. Media ini dilengkapi dengan alat permainan yang meliputi :

- Sebuah papan permainan monopoli yang dilengkapi dengan petak-petak menerangkan petunjuk materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah.
- Batu dadu 2 buah.
- Miniaturn/bidak permainan.
- Kartu BANK SOAL berjumlah 16 dan kartu TUGAS berjumlah 12.
- Buku panduan yang berisi aturan permainan.
- Daftar pertanyaan yang berisi daftar pertanyaan runtut sesuai dengan petak monopoli. Dalam daftar pertanyaan ini juga terdapat kunci jawaban.

Semua alat permainan tersebut terdapat dalam media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang dikembangkan.

Media pembelajaran monopoli ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran monopoli ini di desain untuk mata pelajaran PAI.
- b. Media pembelajaran monopoli ini dirancang dengan menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh di dalam kelas.
- c. Dengan adanya media pembelajaran monopoli ini, siswa menjadi aktif dan interaktif dalam belajar.

Selain memiliki kelebihan, penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran permainan monopoli ini tidak terlepas dari adanya kekurangan. Kekurangan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli ini antara lain:

- a. Pengembangan media yang dirancang pada mata pelajaran PAI ini hanya terbatas materi sejarah, yakni perjuangan dakwah Rasulullah saw di madinah.
- b. Media monopoli ini hanya membahas soal-soal yang berkaitan dengan materi.
- c. Penggunaan media monopoli ini jika digunakan dalam alokasi waktu yang lama dan berulang-ulang, maka akan membuat siswa menjadi jenuh.
- d. Penggunaan media pembelajaran permainan monopoli ini hanya digunakan untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta.
- e. Produk media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan kondisi yang ada di kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI untuk kelas X yang membahas tentang materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah telah dikembangkan sesuai dengan

prosedur pengembangan media pembelajaran yang meliputi analisis kebutuhan, pengembangan produk (perencanaan dan pembuatan produk awal), validasi dan uji coba, serta produk akhir. Kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI ini telah ditinjau dari berbagai aspek diantaranya aspek penyajian materi, kebahasaan, tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan. Media pembelajaran ini mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan siswa secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli yang dihasilkan pada mata pelajaran PAI untuk kelas X telah dirancang dengan perencanaan yang mendalam sesuai dengan materi yang akan dipelajari sehingga memberikan implikasi bahwa siswa akan lebih aktif, interaktif, dan mempunyai pengalaman baru yang bervariasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu Produk media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa. Sebaiknya dalam mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli tidak hanya mengacu pada satu materi saja, bila perlu mengacu pada beberapa materi mata pelajaran PAI dan soal dalam media pembelajaran monopoli sebaiknya mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Sebaiknya media pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk digital dan dapat dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran bagi siswa. Uji coba produk sebaiknya dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media

pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas. Untuk penelitian yang akan datang, peneliti berharap ada penelitian lanjutan mengenai pengembangan media berbasis mikroprosesor dalam pembelajaran PAI terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arif S dkk. 2011. *Media Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Felicia, Patrick (ed.) 2014. *Game-Based Learning: Challenges and Opportunities*. Cambridge Scholars Publishing: Newcastle upon Tyne.
- Dickey, Michele D. 2015. *Aesthetics and Design for Game-based Learning*. Oxon: Taylro& Francis.
- Romero, Margianda (eds.) 2017. *Game-Based Learning Across the Lifespan: Cross-Generational and Age-Oriented Topics*. Quebec: Springer International Publishing.
- Ifenthaler, Dirk (eds.) *Assessment in Game-Based Learning: Foundations, Innovations, and Perspectives*. New York: Springer.
- Chang, Maiga (eds.) *Learning by Playing: Game-based Educaation System and Development 40th International Conference on E-Learning and Games, Edutainment 2009 Proceedings*. Berlin: Springer.
- Rooney, Paulin& Nicola Whiton. 2016. *Game-Based Learning and the Power of Play: Exploring Evidence, Challenges and Future Directions*. Cambridge Scholars Publishing.
- Farber, Matthew. 2017. *Gamify Your Classroom: A Field Guide to Game-Based Learning*. Peter Lang AG International Academic Publishers.