PENGEMBANGAN PERMAINAN MOJI (MONOPOLI HAJI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII DI MTS UNGGULAN ISMUL HAQ MOJOKERTO

SKRIPSI

Oleh:

MAZIDA DWI SRI RAHMAWATI
NIM. D91217056

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA

2021

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Mazida Dwi Sri Rahmawati
NIM	:	D91217056
Perguruan Tinggi	:	Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Alamat	:	Dsn. Jatirejo, RT. 01/ RW. 01, Ds. Jatirejo, Kec. Jatirejo, Kab. Mojokerto

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"Pengembangan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto"** adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 10 Agustus 2021

Saya yang menyatakan,

Mazida Dwi Sri Rahmawati

NIM. D91217056

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama	:	**Mazida Dwi Sri Rahmawati**
NIM	:	**D91217056**
Judul	:	**PENGEMBANGAN PERMAINAN MOJI (MONOPOLI HAJI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII DI MTS UNGGULAN ISMUL HAQ MOJOKERTO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 11 Agustus 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum, M.Pd	**H. Moh. Faizin, M.Pd.I**
NIP. 197708062014111001	NIP. 197208152005011004

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Mazida Dwi Sri Rahmawati** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 12 Agustus 2021

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I

NIP. 197402072005012006

Penguji II,

Fathur Rohman, M.Ag

NIP. 197311302005011005

Penguji III,

Dr. Muhammad Fahmi, M.Hum, M.Pd

NIP. 197708062014111001

Penguji IV,

H. Moh. Faizin, M.Pd.I

NIP. 197208152005011004

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: Mazida Dwi Sri Rahmawati
NIM	: D91217056
Fakultas/Jurusan	: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam
E-mail address	: dwimazida@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGEMBANGAN PERMAINAN MOJI (MONOPOLI HAJI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN FIQIH KELAS VIII DI MTS UNGGULAN ISMUL HAQ MOJOKERTO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Agustus 2021

Penulis

(Mazida Dwi Sri Rahmawati)

ABSTRAK

Mazida Dwi Sri Rahmawati. D91217056. 2021. Pengembangan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto.

Pembimbing: 1. Dr. Muhammad Fahmi, S.Pd.I, M.Hum., M.Pd.I

2. Moh. Faizin, M.Pd.I

Kata Kunci: Moji (Monopoli Haji), Hasil Belajar Siswa, Submateri Haji

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto. Dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1)Bagaimana pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?. 2)Bagaimana kelayakan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?. 3)Bagaimana keefektifan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?.

Penelitan ini dilakukan di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto dengan kegiatan uji coba kepada 15 siswa kelas VIII. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan dengan menggunakan model ASSURE. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu metode dokumentasi, observasi, tes dan angket. Data yang diperoleh berupa hasil validasi media dan butir pertanyaan, hasil belajar siswa dan respon siswa. Data berupa peningkatan hasil belajar siswa dianalisi dengan *gain score.*

Hasil akhir menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan media pembelajaran berupa Moji (Monopoli Haji) yang memiliki komponen-komponen tambahan yang disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian submateri haji kepada siswa yaitu dengan memodifikasi peraturan permainan dan menambahkan kartu pertanyaan dan buku kunci jawaban submateri haji. 2) Permainan Moji (Monopoli Haji) mendapat nilai validitas fisik media sebesar 3,71% yang dikategorikan sangat valid dan nilai validitas isi butir pertanyaan permainan Moji (Monopoli Haji) sebesar 97,8% yang dikategorikan sangat layak. 3) Permainan Moji (Monopoli Haji) mendapat rata-rata perolehan nilai *Gain Score* sebesar 0,71% yang dikategorikan tinggi dan rata-rata hasil respons siswa sebesar 97% yang dikategorikan sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media belajar permainan Moji (Monopoli Haji) sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada submateri haji kelas VIII di MTs Ismul Haq Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRACT

Mazida Dwi Sri Rahmawati. D91217056. Development of Moji Game (Monopoly Hajj) to Improve Student Learning Outcomes in Class VIII Fiqh Subjects at MTs Unggul Ismul Haq Mojokerto.

Supervisor: 1. Dr. Muhammad Fahmi, S.Pd.I, M.Hum., M.Pd.I

2. Moh. Faizin, M.Pd.I

Keywords: Moji (Hajj Monopoly), Student Learning Outcomes, Hajj Submaterial

This research was conducted to produce a game device Moji (Monopoli Haji) to improve student learning outcomes in the subject of Fiqh class VIII at MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto. With the formulation of the problem as follows: 1) How is the development of the Moji game (Monopoly Haji) to improve student learning outcomes in Fiqh class VIII at MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?. 2) How is the feasibility of the Moji game (Monopoly Hajj) to improve student learning outcomes in the VIII class Fiqh subject at MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?. 3) How is the effectiveness of the Moji game (Monopoly Haji) to improve student learning outcomes in Fiqh class VIII at MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?.

This research was conducted at MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto with trial activities for 15 students of class VIII. The type of research carried out is developing research using the ASSURE model. The method used in data collection is the method of documentation, observation, tests and questionnaires. The data obtained are the results of media validation and question items, student learning outcomes and student responses. Data in the form of increasing student learning outcomes were analyzed with a gain score.

The final results show that: 1) The development carried out by researchers resulted in learning media in the form of Moji (Monopoly Hajj) which has additional components that are tailored to the needs of delivering Hajj sub-materials to students, namely by modifying game rules and adding question cards and answer key books for Hajj sub-materials. 2) The Moji game (Monopoly Hajj) got a media physical validity value of 3.71%, which was categorized as very valid and the content validity value of the question items of the Moji game (Monopoly Hajj) was 97.8% which was categorized as very feasible. 3) The Moji game (Monopoly Haji) got an average gain score of 0.71%, which was categorized as high and the average student response result was 97% which were categorized as very effective. This shows that the learning media of the Moji game (Monopoli Haji) are very effective for use in learning, especially in the VIII grade Hajj submaterial at MTs Ismul Haq Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....**Error! Bookmark not defined.**
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....**Error! Bookmark not defined.**
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....**Error! Bookmark not defined.**
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....vi
MOTTO vi
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB IPENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 16
B. Rumusan Masalah 22
C. Tujuan Penelitian 22
D. Kegunaan Penelitian 23
E. Penelitian Terdahulu 24
F. Asumsi Penelitian 27
G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian 28
H. Definisi Istilah dan Operasional 28
I. Sistematika Penulisan 30
BAB II KAJIAN PUSTAKA
A. Kajian Tentang Pengembangan Media Permainan Moji (Monopoli Haji) 32
1. Pengertian Media Pembelajaran 32
2. Pemanfaatan Media Pembelajaran 35
3. Macam-Macam Media Pembelajaran 38
4. Permainan dan Macam-Macam Permainan 39
5. Permainan sebagai Media Pembelajaran 43
6. Monopoli sebagai Salah Satu Media Pembelajaran 47
7. Permainan Moji (Monopoli Haji) 50
B. Kajian Tentang Hasil Belajar Siswa 57
1. Pengertian Hasil Belajar 57
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 59
C. Kajian Tentang Kelayakan dan Keefektifan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa 61
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis dan Rancangan Penelitian 65
1. Jenis Penelitian 65
2. Rancangan Penelitian 65
B. Tempat dan Waktu Penelitian 71
C. Populasi dan Sampel 71
D. Instrumen Penelitian 72

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Teknik Pengumpulan Data 73
F. Uji Validitas..... 75
G. Teknik Analisis Data 75
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian..... 80
1. Identitas Madrasah..... 80
2. Visi dan Misi Madrasah..... 83
B. Hasil dan Pembahasan..... 84
1. Pengembangan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto 85
2. Kelayakan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto 95
3. Keefektifan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto 102
BAB V PENUTUP
A. Simpulan..... 115
B. Saran 116
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

3.1` Analisis Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran..... 68
3.2 Kriteria Interpretasi Skor Validitas MediaPermainan Moji (Monopoli Haji)..... 77
3.3 Kriteria Interpretasi Skor Validitas Butir Pertanyaan Permainan Moji (Monopoli Haji)..... 78
3.4 Kriteria Tingkat *Gain Score*..... 79
3.5 Kriteria Interpretasi Skor Validitas Respons Siswa..... 80
4.1 Fungsi Komponen Media Permainan Moji (Monopoli Haji)..... 91
4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Permainan Moji (Monopoli Haji) Sebagai Media Belajar..... 98
4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Butir Pertanyaan Permainan Moji (Monopoli Haji)..... 100
4.4 Rekapitulasi Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode *Gain Score*..... 103
4.5 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Setelah Menggunakan Permainan Moji (Monopoli Haji)..... 109
4.6 Kritik dan Saran Siswa Terhadap Permainan Moji (Monopoli Haji)..... 113

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1 RPP..... 121
2 Komponen-Komponen Moji (Monopoli Haji)..... 130
3 Panduan Menggunakan Moji (Monopoli Haji)..... 132
4 Pemetaan Soal Moji (Monopoli Haji)..... 136
5 Kunci Jawaban Moji (Monopoli Haji)..... 143
6 Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Siswa..... 147
7 Soal Tes Siswa *(Pre-Test)*..... 152
8 Soal Tes Siswa *(Post-Test)*..... 155
9 Lembar Angket Respons Siswa..... 158
10 Lembar Validasi Media Moji (Monopoli Haji)..... 159
11 Lembar Validasi Butir Pertanyaan Moji (Monopoli Haji)..... 167
12 Hasil Validasi Media Moji (Monopoli Haji)..... 172
13 Hasil Validasi Butir Pertanyaan Moji (Monopoli Haji)..... 176
14 Dokumentasi Lembar Pengerjaan *Pre-Test*..... 181
15 Dokumentasi Lembar Pengerjaan *Post-Test*..... 183
16 Dokumentasi Angket Respons Siswa..... 185
17 Rekapitulasi Ketercapaian Indikator Berdasarkan Hasil *Post-Test*... 186
18 Surat Izin Penelitian..... 187
19 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian..... 188
20 Surat Tugas Pembimbing..... 189
21 Dokumentasi Penelitian..... 190
22 Biodata Penulis..... 192

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman mengenai segala sesuatu. Membicarakan pendidikan tentu tak dapat dilepaskan dari adanya dua subjek utama yang terlibat secara langsung dalam proses pendidikan yaitu guru (pendidik) dan siswa (peserta didik). Dalam menentukan keberhasilan siswa, guru diharuskan memenuhi standar kompetensi agar dapat mencapai tujuan pendidikan secara optimal, efektif, dan efisien. Sebagaimana yang telah termaktub dalam Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bab VI pasal 28 (3), yang berbunyi :

> "Kompetensi sebagai agen pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan anak usia dini meliputi: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, dan kompetensi sosial".[1]

Berdasarkan undang-undang tersebut di atas maka sudah seyogyanya seorang guru sebagai pendidik memenuhi semua kompetensi untuk menunjang kelancaran dalam proses belajar mengajar. Di antara keempat kompetensi tersebut, salah satunya terdapat kompetensi pedagogik. Kualitas guru tidak hanya dilihat dari kemampuan menguasai metode pembelajaran dan materi saja, melainkan juga harus mampu menggunakan sistem pembelajaran yang tepat dan menyediakan media pembelajaran yang tepat

[1] Republik Indonesia, *Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen* (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), h. 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pula bagi siswanya sebagai salah satu cara atau strategi untuk dapat menciptakan suasana kelas yang mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa nyaman dan senang berada di kelas.[2]

Seorang guru diharuskan mampu menciptakan suasana kelas yang menarik dan nyaman bagi siswanya demi kelancaran proses pembelajaran.[3] Terciptanya suasana kelas yang nyaman dan menarik sangat ditunjang oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas kaitannya dengan ide kreatif dan keprofesionalan guru terutama dalam memanfaatkan fasilitas dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Rohwati, media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan penyampaian informasi dari pemberi pesan ke penerima pesan dalam kaitannya menerima suatu konsep atau materi ajar. Salah satu dasar penggunaan media belajar dalam proses pembelajaran dapat ditemukan dalam al Qur'an surah an-Nahl ayat 44 yang berbunyi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

"Kami turunkan kepadamu al Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkannya". (QS. An-Nahl: 44)[4]

Dalam ayat di atas memberikan penjelasan bahwasannya seorang guru dalam menerangkan pada manusia membutuhkan kesiapan. Sehingga guru

[2]M. Rohwati "Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup" *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. 1, No. 1 (2012), h. 75-81.

[3]Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik" *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8, No. 1(2011), h. 19-35.

[4] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya,* (Surabaya: Karya Agung, 2006), h. 370.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perlu memperhatikan kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Guru dapat menyiapkan media pembelajaran untuk mendukung kesiapan siswa menerima materi dengan baik.[5]

Selain itu dalam QS an Nahl ayat 125 yang berbunyi:

ادْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۖ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۖ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk."[6]

Dalam ayat di atas juga dijelaskan mengenai penerapan media pembelajaran. dalam menerapkan media pembelajaran, guru seharusnya memperhatikan perkembangan jiwa anak. Dengan memahami serta memperhatikan perkembangan jiwa anak atau tingkat daya berpikir anak, maka guru semakin mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.[7]

Berdasarkan penjelasan di atas maka dengan adanya media pembelajaran yang tepat dapat tercapainya tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Apabila melihat sisi perkembangan jiwa anak, siswa pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs) masih memiliki kecenderungan yang besar untuk bermain dan berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran di kelas.

---

[5] Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif AlQuran" *Andragogi Jurnal Diklat Teknis,* Vol. 4, No. 2, (Juli-Desember 2018), h. 102.

[6] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya,*h. 383.

[7] M. Ramli, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Hadits", *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah IX Kalimantan,* Vol. 13, No. 23 (April 2015), h. 133-134.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan pembelajaran dapat menarik minat siswa apabila pembelajaran dirasa menyenangkan dan bermakna. Menurut Saptawulan, pembelajaran yang menyenangkan adalah yang dapat membuat siswa nyaman dan tidak takut melakukan kesalahan, diremehkan, ditertawakan, atau merasa terbebani. Pembelajaran yang menyenangkan juga berarti pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga siswa dapat fokus pada pembelajaran yang mereka terima.[8] Berdasarkan hasil penelitian Sugianto diketahui bahwa model pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan nilai N-gain sebesar 0,65 yang dikategorikan sedang.

Pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan oleh siswa agar siswa tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Terlebih pada materi-materi yang membutuhkan konsentrasi tinggi dikarenakan luasnya cakupan materi yang dipaparkan oleh guru. Salah satu pembelajaran yang dapat dilakukan dengan menyenangkan adalah pembelajaran Fiqih yang memiliki materi konsep yang sangat luas. Salah satunya adalah pada submateri haji. Submateri haji memiliki pokok bahasan materi yang secara keseluruhan hampir sama dengan submateri umrah. Kerapkali siswa merasa kebingungan dalam membedakan beberapa materi yang ada dalam submateri haji dan umrah. Dengan begitu diperlukan suatu media yang menyenangkan yang

[8]Aquillaningtyas Saptawulan, "Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui Blog" *Jurnal Pendidikan Penabur, Vol. 11, No. 18* (2012), h. 28-35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat membantu memori siswa lebih kuat terhadap ingatan-ingatan terkait materi.

Di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto, penggunaan media yang menyenangkan masih dalam skala yang perlu untuk semakin dikembangkan. Sebelumnya belum pernah diujicobakan penggunaan media berbasis permainan tradisional untuk menarik perhatian dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto. Permainan Moji (Monopoli Haji) adalah suatu bentuk permainan monopoli yang di dalamnya berisi pengetahuan-pengetahuan seputar haji sesuai dengan materi bab 6 kelas VIII jenjang Madrasah Tsanawiyah. Permainan Moji (Monopoli Haji) adalah hasil modifikasi dari permainan monopoli yang memiliki peraturan bermain, cara bermain yang sudah dimodifikasi dan ditambahkan dengan pertanyaan yang disesuaikan dengan informasi-informasi pada submateri haji.

Permainan Moji (Monopoli Haji) dipilih sebagai salah satu alternatif media belajar karena penggunaan permainan Moji (Monopoli Haji) dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik sehingga dapat memacu siswa belajar secara aktif dan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien, yang mana dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan Moji (Monopoli Haji) juga memuat pertanyaan-pertanyaan mengenai submateri haji yang dapat membantu siswa mempermudah dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengidentifikasi dan memahami mengenai konsep terkait submateri haji yang disampaikan. Permainan Moji (Monopoli Haji) memuat gambar-gambar visual kegiatan-kegiatan selama haji yang dapat memungkinkan siswa belajar dengan visualisasi. Menurut Arsyad berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, memori atau ingatan dengan menggunakan media belajar berupa lambang visual dapat bertahan lebih lama daripada menggunakan lambang kata.[9]

Permainan Moji (Monopoli Haji) termasuk permainan edukatif tradisional yang memiliki berbagai manfaat, seperti memiliki desain yang sederhana, tahan lama, aman, dapat digunakan oleh anak-anak, dapat merangsang otak dan menumbuhkan interaksi sosial pada anak yang terjalin antar teman. Bermain Moji (Monopoli Haji) tidak hanya menyenangkan saja, tetapi memiliki sisi mengedukasi siswa untuk dapat lebih memahami materi dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan partisipasi anak secara langsung. Dengan demikian, anak juga merasa dihargai dengan keberadaannya di dalam kelas atau pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan usulan yang telah dijelaskan, peneliti merasa tertarik dan penting untuk melaksanakan sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto". Penelitian ini diharapkan mampu menjadi terobosan baru bagi pihak sekolah dan dapat menjadi acuan

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah untuk dapat mengembangkan dan menerapkan media belajar lain yang lebih menarik, efektif dan efisien sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?
2. Bagaimana kelayakan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?
3. Bagaimana keefektifan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Mengetahui kelayakan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto.
3. Mengetahui keefektifan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna antara lain sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis
   a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa permainan monopoli sebagai salah satu media pembelajaran dan hasil belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran.
   b. Memberikan sumbangan informasi baru terkait penggunaan permainan monopoli sebagai salah satu media baru yang dapat digunakan siswa baik pada mata pelajaran Fiqih atau mata pelajaran lain.
2. Kegunaan Praktis
   a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan kepada peneliti mengenai langkah-langkah pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII dan dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menjadi hal baru serta bekal bagi peneliti untuk dapat terjun dengan baik ke dunia pendidikan.

b. Bagi guru, memberikan pengalaman dan keterampilan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan membuat siswa aktif untuk mengikuti pembelajaran sebagai bentuk pengembangan dan penerapan media pembelajaran dalam bentuk permainan monopoli pada submateri haji mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto.

c. Bagi siswa, penerapan permainan Moji (Monopoli Haji) pada mata pelajaran Fiqih dapat meningkatkan ketertarikan, motivasi dan semangat belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih.

d. Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi acuan sekolah untuk dapat mengembangkan dan menerapkan media belajar lain yang lebih menarik, efektif dan efisien sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan.

E. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki perbedaan maupun kesamaan topik dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Beberapa penelitian terdahulu akan dipaparkan, bertujuan untuk menentukan letak perbedaan dan kesamaannya serta sebagai pembanding. Dengan demikian dapat dilakukan penelitian yang dapat ditunjukkan keaslian atau orisinilitasnya. Beberapa penelitian terdahulu di antaranya adalah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh saudari Indah Permata Sari, mahasiswi Universitas Negeri Semarang pada tahun 2019 dengan judul "Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang". Penelitian yang dilakukan saudari Indah ini menunjukkan hasil penilaian kelayakan yaitu sangat layak untuk media monopoli yang diberikan dengan prosentase 97,5% dan penyajian submateri dengan prosentase 91,25%. Penggunaan media monopoli *game* interaktif yang digunakan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar dengan peningkatan sebesar 0,55 dengan kriteria sedang yang dapat menyimpulkan efektifitas penggunaan media monopoli tersebut. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada subjek penelitiannya. Pada skripsi Indah Permata Sari penelitian dilakukan di SDN Pudakpayung 01 pada mata pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian ini dilakukan di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto pada mata pelajaran Fiqih submateri haji.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh saudari Annisa Nur Isnaini, mahasiswi Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2016 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016". Penelitian yang dilakukan saudari Annisa Nur Isnaini ini menunjukkan hasil penilaian "sangat layak" untuk kelayakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media monopoli yang digunakan sebagai media pembelajaran siswa. Berdasarkan perhitungan menggunakan *gain test*, media pembelajaran monopoli akuntansi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 0,22 yang masuk dalam kategori rendah karena nilai gain < 0,3. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang diterapkan kepada siswa. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, mata pelajaran, dan variabel. Pada skripsi Annisa Nur Isnaini penelitian dilakukan di kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten pada mata pelajaran Akuntasi, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto pada mata pelajaran Fiqih submateri haji, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh saudara Dedek Irwan, mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh pada tahun 2017 dengan judul "Pengembangan Media Permainan *(Game)* Monopoli pada Pembelajaran Fisika Submateri Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)". Penelitian yang dilakukan saudara Dedek Irwan ini menunjukkan hasil penilaian "layak" untuk kelayakan media monopoli digunakan sebagai media pembelajaran dan diterapkan kepada siswa. Dilihat dari aspek isi dan tujuan menunjukkan hasil sangat baik dengan prosentase 91% sehingga layak dikembangkan menjadi media pembelajaran. Respons guru dan siswa sangat baik terhadap pengembangan permaianan monopoli yang digunakan sebagai media belajar dengan menciptakan peningkatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajar dan motivasi siswa. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengembangan permainan monopoli sebagai media pembelajaran yang diterapkan kepada siswa. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, mata pelajaran, dan variabel. Pada skripsi Dedek Irwan penelitian dilakukan di kelas VII/6 di SMP Negeri 6 Banda Aceh pada mata pelajaran Fisika. Sedangkan pada penelitian ini dilakukan di kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto pada mata pelajaran Fiqih submateri haji.

Adanya penelitian-penelitian terdahulu seperti yang telah dijelaskan di atas dimaksudkan memberikan kejelasan posisi penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Memiliki perbedaan dalam aspek subjek dan objek penelitian, mata pelajaran beserta materi yang diteliti, serta variabelnya . Penelitian yang peneliti lakukan dengan mengembangkan permainan Moji (Monopoli Haji) pada siswa kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

F. Asumsi Penelitian

Secara umum asumsi dalam penelitian ini yaitu dalam pelaksanaan pengembangan dengan menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) yang diterapkan pada siswa kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto dapat mengatasi permasalahan-permasalahan terkait kejenuhan dan kebingungan siswa terhadap pemahaman konsep submateri haji dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Untuk memfokuskan kajian penelitian dan menghindari adanya perluasan permasalahan maka diperlukan adanya batasan masalah. Batasan masalah yang ditetapkan peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Moji (Monopoli Haji) disusun sebagai media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di dalam dan di luar kelas oleh siswa kelas VIII MTs sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Submateri yang digunakan dalam pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa terbatas pada submateri haji.
3. Kegiatan uji coba permainan Moji (Monopoli Haji) terbatas pada 15 siswa kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto yang dilaksanakan pada kegiatan penyampaian submateri haji.
4. Uji coba dilakukan terbatas untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.
5. Penelitian hanya mengarah pada Kompetensi Dasar 3.6 karena permainan Moji (Monopoli Haji) difokuskan pada aspek pengetahuan atau kognitif untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

H. Definisi Istilah dan Operasional

Untuk menghindari adanya persepsi lain dan kesalahan pembaca dalam skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto" maka penulis paparkan definisi operasional dalam skripsi ini, berikut beberapa yang perlu penulis tegaskan antara lain:

1. Pengembangan

   Pengembangan merupakan suatu sistem pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memudahkan proses belajar siswa, terdiri atas rangkaian kegiatan yang didesain guna mempengaruhi serta mendukung proses pembelajaran yang bersifat internal atau seluruh usaha dalam menciptakan kondisi yang disengaja untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Soenarto dalam I Made Tegeh, penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk-produk yang nantinya akan diterapkan pada pembelajaran dan pendidikan. Pada akhirnya nanti akan menghasilkan suatu produk berupa materi, alat, strategi maupun media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran.[10]

2. Permainan Moji (Monopoli Haji)

   Permainan Moji (Monopoli Haji) merupakan suatu permainan monopoli yang telah diadaptasi dengan adanya variasi dalam isi dan penggunaan permainan yang di dalamnya mengandung beberapa pengetahuan seputar submateri haji yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih.

[10] I Made Tegeh dan I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model" *Jurnal IKA, Vol II, No. 1 (2013),* 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh belajar dalam arti yang lebih luas, meliputi bidang emosi, kognisi, dan psikomotorik.[11] Hasil belajar dapat pula hasil dari interaksi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar atau kemampuan siswa setelah mengalamai proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diketahui dari kegiatan evaluasi yang telah dilakukan dengan tujuan memperoleh data sebagai bukti yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto adalah serangkaian kegiatan yang berupaya untuk menciptakan kondisi peningkatan hasil belajar siswa berupa perubahan dalam aspek kognitif yang lebih baik dengan memanfaatkan permainan berbasis monopoli sederhana bernama Moji (Monopoli Haji) dalam pembelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca memahami penelitian ini sehingga tidak mengarah kepada hal lain yang tidak memiliki kaitan dengan masalah yang diteliti, maka penulis membagi penelitian ini menjadi lima bab yang disusun sebagai berikut:

[11] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB SATU PENDAHULUAN, bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, asumsi penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB DUA KAJIAN PUSTAKA, bab ini menjelaskan secara mendalam mengenai kajian pengembangan media permainan Moji (Monopoli Haji), hasil belajar siswa, serta kelayakan dan keefektifan permainan Monopoli untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB TIGA METODE PENELITIAN, bab ini membahas tentang jenis dan rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas, serta teknik dan analisis data.

BAB EMPAT HASIL PENELITIAN, bab ini menjelaskan tentang gambaran umum obyek penelitian, hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto.

BAB LIMA PENUTUP, bab ini menguraikan tentang simpulan dan saran yang didapatkan dari hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Tentang Pengembangan Media Permainan Moji (Monopoli Haji)

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin *"medius"* yang berarti perantara, pengantar, atau tengah. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan *(Association of Education and Communication Technology/ AECT*) mendefinisikan media sebagai segala bentuk peralatan dan bahan yang digunakan oleh individu untuk menyampaikan informasi. [12] Media dalam Kamus Bahasa Indonesia memiiki arti penghubung atau perantara antara dua pihak atau lebih.[13] Sedangkan pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang menjadi fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor baik dari dalam maupun dari luar diri individu. Dalam pengertian lain pembelajaran adalah tingakah laku menyusun kembali pengalaman-pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kemampuan seseorang atau kelompok.[14] Dengan demikian media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat elektronis, grafis maupun photografis yang dipergunakan untuk mendapatkan, memproses, dan menyusun kembali berbagai pesan baik visual maupun verbal sehingga

[12]Sutirman, *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif,* (Yogyakarta: Graha Ilmmu, 2013), h.15.
[13]Tim Redaksi KBBI PB, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 1002.
[14]Sugeng Widodo dan Dian Utami, *Belajar dan Pembelajaran,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018), h. 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat berpengaruh kepada perilaku dan kapasitas seseorang.[15] Media pembelajaran memiliki peranan yang besar dalam pembelajaran. Media pembelajaran mengakibatkan adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran dapat lebih dioptimalkan sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad, media yang dapat digunakan dalam pembelajaran memiliki tiga ciri, yaitu:[16]

a. Ciri fiksatif *(fixative property)* yaitu kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu objek atau kejadian ke dalam kelas guna merekonstruksi kejadian-kejadian masa lalu yang tidak diketahui siswa, sehingga objek atau kejadian tersebut dapat diurut kembali dengan memanfaatkan media seperti film, video dokumenter. Ciri media ini memiliki peranan yang penting bagi guru karena media dapat memperlihatkan kembali kejadian yang telah direkam sehingga dapat diperlihatkan setiap diperlukan oleh guru.
b. Ciri manipulatif *(manipulative propert)* yaitu kemampuan media untuk memanipulasi suatu kejadian yang kaitannya dengan waktu. Kejadian yang memiliki waktu lama dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat kepada siswa. Misalnya pelaksanaan ibadah haji yang membutuhkan waktu beberapa hari dapat disampaikan kepada

[15]Sutirman, *Media & Model-model*....., h.15.
[16]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa dengan penayangan film yang hanya membutuhkan waktu beberapa menit. Dalam ciri manipulatif guru harus teliti dalam menyampaikan dan memanipulasi urutan kejadian sehingga siswa dapat memahami dengan baik.

c. Ciri distributif *(distributive property)* yaitu kemampuan media untuk mentransportasikan objek atau kejadian melalui ruang dan secara bersamaan objek atau kejadian tersebut dapat diperlihatkan kepada siswa dengan pengalaman yang sama. Dengan adanya ciri ini, siswa dapat belajar dengan kuantitas dan kualitas yang sama akan suatu objek atau kejadian secara bersama-sama di banyak tempat dan berulang kali.

Menurut Raharjo dalam Mahnun, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran yang tepat yaitu: 1) kejelasan maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam pemilihan media seperti, apakah sebagai informasi umum, pembelajaran atau keperluan memotivasi siswa; 2) familiaritas media, melibatkan pengetahuan mengenai karakteristik media dan sifat media yang dipilih; 3) beberapa media dapat dibandingkan dengan beberapa pilihan media lain yang memiliki tujuan yang sesuai dengan kebutuhan.[17] Menurut Arsyad[18], terdapat beberapa kriteria atau acuan yang dapat digunakan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat, yaitu: 1) sesuai dengan tujuan

[17]Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran" *Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 3, No. 1 (1 Januari – Juni 2012)*, h. 29.
[18]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, h. 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran; 2) tepat digunakan sesuai isi pelajaran yang berkaitan dengan konsep, fakta, prinsip, atau generalisasi disesuaikan dengan isi pelajaran yang akan disampaikan; 3) praktis, luwes, dan awet; 4) guru mampu dan terampil menggunakannya; 5) tepat sasaran dalam kaitannya dengan ukuran kelompok, media yang efektif digunakan untuk kelompok besar belum tentu efektif pula digunakan dalam kelompok yang lebih kecil, oleh karena itu harus disesuaikan dengan kebutuhan; 6) mutu teknis perlu diperhatikan, seperti, pada media visual gambar harus jelas dan mampu merepresentasikan apa yang ingin ditunjukkan kepada siswa.

2. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran berfungsi menyalurkan atau menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yaitu dari guru sebagai pemberi pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi yang sangat penting guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran menurut Levie dan Lents ada empat, yaitu:[19]

a. Fungsi atensi, menciptakan perhatian dan fokus siswa kepada materi pembelajaran yang disampaikan atau ditampilkan.
b. Fungsi afektif, menciptakan kenyamanan siswa pada materi belajar.
c. Fungsi kognitif, mempercepat pemahaman dan ingatan siswa pada materi yang disaampaikan.

[19]Ilmawan Mustaqim, "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran" *Jurnal PendidikanTeknologi dan Kejuruan, Vol. 13, No. 2 (Juli 2016),* h. 178.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

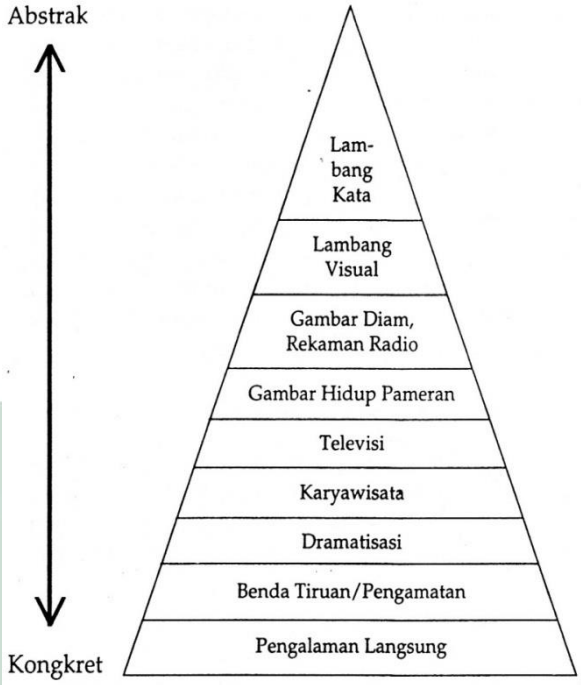
d. Fungsi kompensatoris, mengakomodasi siswa yang memiliki kelemahan dan keterlambatan penerimaan dan pemahaman materi yang disampaikan secara verbal.

Dengan demikian media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi di antaranya: 1) menarik perhatian siswa; 2) meningkatkan dan mengembalikan fokus siswa pada pembelajaran; 3) menciptakan kenyamanan bagi siswa saat proses pembelajaran; 4) menyajikan objek dan konsep yang nyata bagi siswa, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 5) membantu siswa memahami sesuai dengan penafsirannya; 6) membantu terciptanya ingatan baru yang lebih lama dan mengembalikan ingatan akan masa lampau terkait dengan pembelajaran; 7) menyajikan ulang informasi kepada siswa secara konsisten; 8) memperjelas pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.

Acuan yang sering digunakan dalam penggunaan media dalam pembelajaran adalah teori Kerucut Pengalaman Dale *(Dale's Cone of Experience).* Teori Kerucut Pengalaman Dale dapat digunakan untuk mendukung efisiensi penggunaan media pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan pola pikir siswa.[20]

[20] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, h. 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Dale[21]

Kerucut Pengalaman Dale menjelaskan bahwa landasan dari pengembangan kerucut adalah tingkat keabstrakan dan jumlah indera yang ikut berperan menerima informasi. Sehingga tingkat kesulitan bukan menjdai landasan pengembangan Kerucut Pegalaman Dale.[22] Dengan adanya keterlibatan indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba maka pengalaman langsung yang didapatkan oleh siswa semakin nyata. Hal ini membuat siswa dapat lebih banyak mendapatkan dan merekam informasi yang sampai kepadanya. Banyaknya indra yang dilibatkan dalam proses pembelajaran membuat

[21]Ibid.
[22]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.....*, h. 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi atau pesan yang diperoleh akan semakin banyak dan begitu pula sebaliknya.

Media belajar dapat berupa lambang visual di tingkatan kedua Kerucut Pengalaman Dale hingga pengalaman langsung di tingkatan terakhir karena melibatkan siswa secara langsung pada penggunaan media belajar yang dibuat oleh guru untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran.

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media dapat digolongkan berdasarkan beberapa cara dan sudut pandang. Sumiharsono menggolongkan media pembelajaran menjadi beberapa macam berdasarkan karakteristiknya, yaitu 1) media audio, yang dapat menstimulasi pendengaran saat proses belajar mengajar seperti radio, pita suara, kaset, laboratorium bahasa; 2) media visual, yang dapat menstimulasi penglihatan. Terdapat dua bentuk yaitu yang diproyeksikan seperti *slide,* film-strip, dan film; dan yang tidak diproyeksikan seperti gambar, sketsa, kartun, papan buletin, *chart*, peta, globe; 3) media audio-visual, yang dapat menstimulasi pendengaran dan penglihatan seperti televisi dan kaset video.[23]

Menurut Rustaman dalam Nuria, media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar dikelompokkan menjadi tujuh, yaitu: 1) bahan publikasi, seperti majalah, koran, buku; 2) bahan bergambar,

[23]Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran,* (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), h. 5.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti poster, foto, grafik, iagram, lukisan, bagan, peta, gambar, poster; 3) bahan pameran, seperti papan falnnel, papan buletin, papan demonstrasi, papan magnet; bahan proyeksi, seperti *tape recorder*, kamera, termofek; 5) bahan siaran, seperti program radio dan televisi; 6) bahan pandag dengar (audio visual), seperti video kaset, film, slide bersuara; 7) bahan model (benda tiruan), seperti rangka tubuh manusia, globe.[24]

4. Permainan dan Macam-Macam Permainan

Moeslichatoen menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi semua orang. Dengan melakukan kegiatan bermain maka dapat mengembangkan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup seseoranng.[25] Sedangkan Graham, *et al.* (2001) memberikan pengertian bermain adalah perilaku memotivasi diri dari internal individu yang dipilih berdasarkan kegiatan yang disenangi dan kebebasan saat melakukannya.[26] Kegiatan bermain bagi anak adalah suatu penyalur emosi atau suasana psikis anak untuk dapat merasakan pengalaman-pengalaman berupa suasana hati yang sedih, kecewa, marah, senang, tertarik, dan sebagianya. Dengan melakukan kegiatan bermain maka anak mendapatkan banyak pengalaman dan merasa senang.

---

[24]Ikang Nuria, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Visual Pada Materi Upaya Meningkatkan Kualitas Kerja Mata Pelajaran Ekonomi Semester I Kelas XI Ma Negeri Nagekeo Tahun Pelajaran 2018/2019" *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 5. No. 1 (April 2019), h. 158.

[25]Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999), h. 32.

[26]G. Graham, *etc.*, *Children Moving: A Reflective Approach to Teaching Physical education*, (California: Mayfield Publishing Company, 2001), p. 8.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Desmita dalam Khobir menyebutkan permainan adalah suatu bentuk aktivitas sosial yang kerap dilakukan anak-anak dengan tanpa paksaan. Pada masa kanak-kanak waktu lebih banyak dihabiskan untuk bermain baik bersama teman-temannya maupun bersama anggota keluarga. Anak-anak akan lebih tertarik pada kegiatan bermain atau proses mereka dalam melakukan sesuatu daripada hasil yang mereka dapatkan.[27]

Serupa dengan Khobir, Ahmadi mendefinisikan permainan sebagai suuatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan kesenangan dan pada saat melakukan kegiatan tersebut ia merasa bebas tanpa paksaan serta merasa senang.[28] Permainan berperan penting dalam perkembangan jiwa anak. Anak perlu diberi kesempatan dan sarana untuk melakukan permainan yag disesuaikan dengan minat masing-masing anak.Seorang anak memerlukan kegiatan-kegiatan bermain yang membutuhkan pergerakan-pergerakan motorik. Menurut Hurlock, bermain menjadi salah satu kategori dari pembagian fungsi keterampilan motorik. Bermain juga membutuhkan keterampilan yang berguna untuk menikmati kegiatan bersama teman sebaya maupun untuk menghibur diri.[29] Dari kegiatan bermain anak mendapatkan banyak hal yaitu belajar

[27]Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif" *Jurnal Forum Tarbiyah, Vol. 7, No. 2* (Desember 2009), h. 196.
[28]Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h. 69-70.
[29]Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* ,(Yogyakarta: Media Akademi, 2017), 37.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berkomunikasi dan berinteraksi, belajar membangun kemampuan berpikir yang rasional, dan lain sebagainya.[30]

Salah satu tujuan dari permainan adalah untuk membelajarkan sesuatu. Permainan yang memiliki tujuan demikian disebut dengan permainan edukatif. Khobir menyatakan bahwa permainan edukatif merupakan permainan yang sengaja didesain untuk keperluan pendidikan yang bertujuan untuk membelajarkan sesuatu.[31] Serupa dengan Khobir, Kariyawan menjelaskan bahwa permainan edukatif adalah salah satu wujud pembelajaran yang menggunakan permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa lebih memahami konsep atau materi yang dipelajari.[32]

Kariyawan menjelaskan bahwa permainan edukatif memiliki beberapa karakteristik, di antaranya:[33] 1) dilaksanakan dalam waktu yang singkat, tidak melebihi satu jam pembelajaran; 2) pada umumnya biaya yang dibutuhkan cukup terjangkau; 3) bersifat partisipatif, yaitu mengikutsertakan siswa secara aktif baik fisik maupun mental; 4) menggunakan alat bantu untuk menambah kesan nyata pada saat kegiatan permainan berlangsung; 5) memiliki risiko yang rendah; 6) dapat

[30] Ibid., h. 131.
[31] Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif" *Jurnal Forum Tarbiyah, Vol. 7, No. 2* (Desember 2009), h. 200.
[32] Bambang Kariyawan, "Aplikasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa SMA terhadap Materi Pembelajaran Sosiologi" *Jurnal Cendekia, Vol.*1, No. 1, (2008), h. 1.
[33] Ibid., h. 2-7.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diadaptasi dan dimodifikasi dengan mudah yang disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan jenis alat yang digunakan, Khobir menggolongkan permainan edukatif menjadi dua kelompok, yaitu permainan tradisional dan permainan elektronik atau modern.[34] Permainan tradisional pada umumnya terdiri dari alat-alat sederhana seperti papan, balok, kartu, dan sebagainya. Cara memainkannya pun tidak terlalu sulit, cukup dengan mematuhi peraturan-peraturan yang dibuat dalam permainan tersebut. Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat, di antaranya, memiliki desain yang sederhana; serba guna; aman; awet; dapat menstimulus otak anak dengan baik; serta tidak membuat anak menjadi individualis karena permainan tradisional tidak dapat dilakukan sendiri atau secara individu. Berbeda dengan permainan tradisional, permainan elektronik atau modern merupakan permainan yang pada umumnya terdiri atas peralatan-peralatan elektronik canggih dan menggunakan sistem aplikasi, seperti *video game*, *play station*, *computer game*, dan permainan online (*online game*). Permainan elektronik atau modern memiliki beberapa kelemahan yaitu menjadikan anak kurang aktif karena permainan modern dapat dilakukan seorang diri sehingga dapat memunculkan sifat individualis dan mementingkan ego sendiri. Selain itu permainan modern dapat dilakukan dengan hanya duduk berjam-jam yang tidak

[34]Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif" ....., h. 201-203.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan aspek psikomotorik anak. Hal ini dapat membahayakan pola pikir dan metal anak ke depannya.[35]

Nur menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki banyak fungsi bagi anak, di antaranya, untuk menumbuhkan rasa sosial, mengembangkan bakat, potensi, dan emosi anak.[36] Berdasarkan uraian tersebut, jelas bahwa permainan memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Selain berpengaruh terhadap motorik anak juga memiliki pengaruh yang besar terhadap kognitif anak. Oleh sebab itu akan sangat baik apabila permainan dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya permainan tradisional. Salah satunya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi dan faktor-faktor lain.

5. Permainan sebagai Media Pembelajaran

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang melibatkan minimal dua orang untuk terlibat secara aktif dengan mematuhi peraturan-peraturan yang telah disetujui semua pihak yang terlibat dalam kegiatan tersebut guna mencapai tujuan-tujuan tertentu.[37] Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan karena pada umumnya dilakukan untuk menghibur diri atau mengistirahatkan otak dari kepenatan.

---

[35] Ibid., h. 205.

[36] Haerani Nur, "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional". *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 3, No. 1, (2013), h. 87-94.

[37] Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Press, 2010), h. 75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sadiman menyebutkan permainan sebagai media proyeksi diam dilihat berdasarkan karakteristiknya, sedangkan Arsyad menggolongkan permainan khususnya permainan papan sebagai media tradisional dilihat berdasarkan perkembangan teknologi.[38] Permainan merupakan salah satu pilihan alternatif guru dalam kegiatan pembelajaran karena mempunyai ciri khusus yang tidak dimiliki oleh alat pembelajaran yang lain.

Waren menyatakan bahwa terdapat beberapa kriteria permainan sehingga efektif digunakan dalam kelas sebagai alat pedagogik. Agar dapat digunakan sebagai alat pedagogik, maka permainan harus dapat mencerminkan realitas, memotivasi siswa, mengembangkan kesadaran nilai-nilai pribadi melalui implikasi moral dan etika permainan, menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman konkret, dapat menciptakan pengalaman berdasarkan apa yang dilakukan siswa, menawarkan salah satu bentuk pembekalan terhadap masalah-masalah emosional, serta dapat menghubungkan teori dengan pengalaman.[39] Melalui permainan, siswa belajar tentang suatu pengetahuan tanpa disertai dengan rasa keterpaksaan karena pada dasarnya permainan bersifat menyenangkan.

Penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya permainan yang

[38]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 33-35.
[39]Warren Waren, "Using Monopoly to Introduce Concepts of Race and Ethnic Relations". *The Journal of Effective Teaching,* Vol. 11, No. 1 (2011), p. 28-35.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membutuhkan penalaran logis.[40] Fakta yang ditemukan di lapangan berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan adalah bahwa permainan sejenis kartu dan papan efektif untuk mengajarkan fakta-fakta dasar dan konsep.[41] Keuntungan besar penggunaan permainan dalam pembelajaran adalah permainan merupakan lingkungan yang dapat dikontrol secara keseluruhan sehingga dalam pelaksanaan simulasinya tidak terdapat variabel yang tidak dapat dijelaskan.[42] Oleh karena itu, guru dapat mengkondisikan keadaan sesuai dengan kondisi yang dibutuhkan.

Menurut Sadiman terdapat empat komponen utama yang harus dimiliki setiap permainan, yaitu 1) pemain (dua orang atau lebih); 2) lingkungan tempat pemain berinteraksi; 3) peraturan permainan; serta 4) tujuan tertentu yang ingin dicapai.[43]

Permainan dilibatkan dalam proses pembelajaran sebagai alat pembelajaran dikarenakan permainan dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa, menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, serta kesan "tidak memaksa" dalam penyampaian

---

[40]Hsue Cheng Ching and Ho Su Chung, "A Game-Based Learning System for Improving Student's Learning Effectiveness in System Analysis Course" *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 31 (2012), p. 669.

[41]Dwi Novita Sari dan Putri Juwita, "Penggunaan Media Kartu Permainan Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika" *Prosiding Seminar Nasional & Exspo Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (2019), h. 438-446.
Dewi Wahyuningsih dan Danang Setyadi, "Pengembangan Board Game "Zathura Mathematics" Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar", *Kreano; Jurnal Matematika Kreatif dan Inovatif, Vol.11, No. 1* (2020), h. 46-55.

[42]Miftah Arif Rohman dan Siti Mutmainah, "Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I" *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol. 3, No. 1* (2015), h. 47 – 56.

[43]Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009), h. 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

materi yang pastinya sangat digemari siswa.[44] Sederhananya, siswa akan merasa nyaman dengan suasana dan kondisi pembelajaran yang tercipta karena siswa tidak merasa sedang berada dalam kegiatan pembelajaran konvensional yang pada umumnya terkesan kaku dikarenakan siswa harus fokus pada materi yang tengah disampaikan oleh guru. Namun, dengan bantuan alat pembelajaran berupa permainan, siswa cenderung mengubah *mind set* belajar menjadi bermain karena mereka melakukan permainan yang cenderung membawa ke suasana hati menyenangkan walaupun pada dasarnya mereka masih dalam kegiatan pembelajaran karena pada permainan yang mereka mainkan terdapat informasi-informasi yang merupakan bagian dari materi pelajaran yang memang seharusnya mereka dapatkan.

Permainan ternyata telah sejak lama digunakan dalam pelatihan dunia kerja (*training*). Mengacu pada keefektifan dan keberhasilan yang dicapai dengan penggunaan permainan dalam pelatihan dunia kerja, O'Halloran dan Deale[45] menyatakan bahwa beberapa peneliti mencoba menerapkan permainan dalam dunia pendidikan. Hal ini untuk meminimalisir metode lama dalam pembelajaran seperti metode ceramah dan presentasi slide elektronik. Pada mulanya, permainan yang digunakan dalam pembelajaran kebanyakan adalah permainan berbasis

[44]Hsue Cheng Ching and Ho Su Chung, "A Game-Based Learning System for Improving Student's Learning Effectiveness in System Analysis Course" *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 31 (2012), p. 670-673.

[45]Robert O'Halloran dan Cynthia Deale, "Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development" *Journal of Hospitality and Tourism Education* Vol. 22, No. 3 (2013), p. 35-48.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

teknologi komputer. Namun, kemudian mulai dikembangkan permainan sederhana yang nyata seperti permainan kartu. Hal ini digunakan agar pebelajar dapat terlibat secara aktif dan nyata dalam materi pembelajaran. Selain itu juga dapat meningkatkan ide kreatif pebelajar guna memecahkan masalah sebagai miniatur permasalahan konkret yang dihadapi.

6. Monopoli sebagai Salah Satu Media Pembelajaran

Terdapat banyak jenis permainan tergantung dasar pengelompokannya. Berdasarkan rangkaian alat yang digunakan, permainan dibagi menjadi dua, yaitu permainan sederhana atau disebut pula sebagai permainan tradisional dan permainan modern atau permainan berbasis teknologi informasi (permainan komputer).[46] Salah satu permainan yang termasuk dalam kategori permainan sederhana atau permainan tradisional yaitu permainan kartu monopoli. Permainan monopoli diciptakan pada awal tahun 1900-an oleh Lizzie Magie yang dipatenkan pada tahun 1904. Permainan moonopoli dikenal dengan istilah *The Landlord's Game* (Permainana Tuan Punya Tanah) yang kemudian dikomersilkan beberapa tahun kemudian.[47] Permainan monopoli dapat dimanfaatkan untuk digunakan sebagai alat pembelajaran dengan adanya modifikasi tertentu pada permainan monopoli. Modifikasi

[46]Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif" *Jurnal Forum Tarbiyah, Vol. 7, No. 2* (Desember 2009), h. 201-202.

[47]Afifurrahman dan Lamidjan Hadi Susarno, "Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro" *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan,* Vol. 6, No. 2 (2015), h. 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dapat dilakukan misalnya saja modifikasi pada aturan main dalam permainan monopoli disesuaikan dengan tujuan dari penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran. Misalnya seperti yang dilakukan Waren yaitu memodifikasi aturan standard permainan dimana pada aturan standard, kesempatan yang sama untuk mendapatkan uang sebesar $200 diperoleh setiap pemain apabila telah melewati keseluruhan area pada papan permainan dan mampu melewati kotak "Go" diubah menjadi berbeda dengan adanya perbedaan kesempatan bagi seorang pemain (bernama "Lidya"). Lidya tidak diberi kesempatan serupa seperti yang diterima oleh pemain yang lain. Modifikasi permainan yang dilakukan Waren ini digunakan untuk membelajarkan diskriminasi kepada siswanya.[48]

Adaptasi dari penggunaan permainan monopoli untuk tujuan pendidikan beberapa telah dikembangkan termasuk Monergi (Monopoli Energi) hasil penelitian Siti Ulfaeni dkk.,[49] permainan monopoli Mosik (Monopoli Fisika Asik) dalam penyampaian materi IPS hasil penelitian Nendy Ramadhani dkk.[50] Penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan monopoli yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran dan menunjukkan bahwa media permainan

[48]Warren Waren, "Using Monopoly to Introduce Concepts of Race and Ethnic Relations". *The Journal of Effective Teaching, Vol. 11, No. 1* (2011), p. 28-35.

[49]Siti Ulfaeni dkk., "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD" *Profesi Pendidikan Dasar, Vol. 4, No. 2,* (Desember 2017), h. 136 - 144

[50] Nendy Ramadhani dkk., "Pengembangan Media Educational Game "Monopoli Fisika Asik (Mosik)" pada Mata Pelajaran IPA di SMP" *Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol. 5 No. 3,* (Desember 2016), h. 235 – 245.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

monopoli yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 85,71% dengan kategori sangat baik.

Dari penelitian di atas menunjukkan bahwa permainan monopoli dipilih sebagai salah satu permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dikarenakan memiliki keuntungan tersendiri. Beberapa pertimbangan positif penggunaan permainan monopoli dalam pembelajaran seperti di antaranya yaitu, tidak memakan waktu pembelajaran karena permainan monopoli dikenal oleh siswa secara luas sehingga tidak dibutuhkan tambahan waktu untuk menjelaskan mulai dari awal aturan permainannya, sehingga kecil kemungkinan siswa akan kesulitan dalam memainkan permainan monopoli tersebut. Selain itu, permainan monopoli juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran dilaksanakan secara bersama dalam artian banyak siswa yang terlibat dalam permainan sehingga cenderung meningkatkan semangat siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang berlangsung. Permainan monopoli digunakan untuk menyampaikan konsep materi kepada siswa. Permainan monopoli juga dapat meningkatkan minat siswa yang tampak dari keantusiasan siswa untuk terlibat secara aktif dalam permainan dan pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, permainan monopoli dipilih karena dapat menghemat waktu. Guru tidak perlu terlalu banyak menjelaskan aturan permainan karena siswa telah akrab atau familiar dengan permainan monopoli. Menurut Ramadhani, permainan monopoli merupakan cara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sangat efektif dan menarik untuk dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran.

7. Permainan Moji (Monopoli Haji)

Permainan Moji (Monopoli Haji) merupakan suatu permainan monopoli yang di dalamnya mengandung materi mengenai submmateri haji. Permainan Moji (Monopoli Haji) merupakan adaptasi dari hasil penelitian Indah Permata Sari[51], Annisa Nur Isnaini[52], Dedek Irwan.[53]

Permainan monopoli diciptakan pada awal tahun 1900-an oleh Lizzie Magie yang dipatenkan pada tahun 1904. Permainan moonopoli dikenal dengan istilah *The Landlord's Game* (Permainana Tuan Punya Tanah).

Permainan monopoli ini dipilih dalam penyediaan media belajar karena permainan monopoli ini mudah dimainkan dan juga digemari oleh anak-anak sehingga akan mudah diterima untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk dilibatkan dalam pembelajaran secara langsung.

Terdapat beberapa komponen dalam permainan Moji (Monopoli Haji) yaitu lembar permainan Moji (Monopoli Haji), 40 kartu pertanyaan, 14 kartu kejutan, 24 kartu hak milik, panduan permainan, kunci jawaban, satu set uang mainan, 4 buah pion, 2 buah dadu, dan 24 buah miniatur

[51]Indah Permata Sari, Skripsi: "Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang" (Semarang: Universitas Negeri Semarang , 2019).

[52]Annisa Nur Isnaini, Skripsi: "Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016" (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

[53]Dedek Irwan, Skripsi: "Pengembangan Media Permainan *(Game)* Monopoli pada Pembelajaran Fisika Submateri Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)" (Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2017).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masjid. Pergerakan pemain dalam permainan ini ditentukan oleh angka pada dadu yang dilempar oleh pemain, sekaligus sesuai dengan jumlah langkah yang dituliskan pada kartu kejutan bagi pemain yang berkesempatan mendapatkannya. Selain itu, pemain juga akan mendapatkan bonus uang sesuai jumlah yang tertera pada kartu pertanyaan disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal apabila pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Jenis pertanyaan yang digunakan yaitu pertanyaan bentuk uraian terbatas. Pertanyaan bentuk uraian terbatas memungkinkan penjawab untuk menjawab pertanyaan dengan jawaban bebas, namun masih sesuai dengan kata kunci yang diberikan.[54]

Dalam permainan Moji (Monopoli Haji) membahas mengenai submateri haji dengan cakupan materi sebagaimana berikut:

a. Pengertian Haji

Haji menurut bahasa berasal dari bahasa Arab الحج yang artinya ziarah atau berkunjung.[55] Haji menurut istilah adalah mengunjungi Ka'bah di Makkah guna beribadah kepada Allah SWT dengan melakukan ihram, thawaf, sa'i, wukuf di Arafah, mabit di Muzdalifah dan Mina, melontar jamarat, dan tahalul. Haji hukumnya wajib dilaksanakan oleh umat muslim, namun Allah meringankan

[54]Depdiknas, *Panduan Analisis Butir Soal*, (Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008), h. 14.
[55] Warsun Munawir, *al-Munawir, (*1984) h. 256.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan mensyaratkan wajib untuk orang-orang yang mampu atau sanggup melaksanakan haji. Sebagai firman Allah SWT:

وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا ۚ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

"Mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam. (Ali-Imran : 97)"[56]

b. Syarat Wajib Haji

1) Islam dan Berakal

Islam dan berakal menjadi syarat wajib dalam melaksanakan haji karena orang kafir tidak memiliki kewajiban berhaji. Sedangkan bagi orang muslim haji hukumnya wajib. Sehingga syarat wajib haji harus Islam terlebih dahulu.

2) Baligh dan Merdeka

Baligh dan merdeka menjadi syarat waib haji dan bukan termasuk pada syarat sah haji. Apabila haji dilakukan oleh seorang anak yang masih banyak kekurangannya dalam melakukan rukun haji dengan niat yang salah, haji yang dilakukan anak tersebut tetaplah sah.[57]

3) Sehat dan Mampu

[56] Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, h. 78.
[57] Abdul Aziz M. A dan Abdul Wahhab Sayyed H., *Fiqh Ibadah*, (Jakarta: Amzah, 2010), h.500.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keadaan yang dianggap mampu terbagi menjadi mampu fisik dan materi, dalam segi fisik bukan berarti yang muda namun mampu disini juga dapat diartikan bagi orang-orang yang sakit, lanjut usia, atau miskin.

c. Rukun Haji

Rukun Haji ialah serangkaian kegiatan yang harus dilakukan saat melaksanakan haji dan apabila tidak dilakukan maka hajinya dianggap tidak sah.[58] Rukun Haji adalah:

1) Ihram (Niat)

Ihram yaitu berniat untuk melaksanakan haji. Sebelum ihram haji disarankan mensucikan diri terlebih dahulu, mandi dan berwudhu. Niat haji dengan mengucapkan :

لَبَّيْكَ اللهُمَّ حَجًّا

Ya Allah, kupenuhi panggilan-Mu untuk berhaji.

2) Wukuf

Wukuf yaitu berhenti atau berdiam diri di Arafah dalam keadaan ihram pada waktu tertentu untuk memenuhi ketentuan haji. Yang dimaksud waktu dimaksud waktu tertentu dalam wukuf menurut Imam Malik, Abu Hanifah dan Imam Syafi'I adalah dimulai saat matahari tergelincir

[58] Ahmad Kartono, Sarmidi Husna, *Ibadah Haji Perempuan Menurut Ulama Fikih*, (Jakarta: Siraja Prenada Media Group, 2013) h. 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tanggal 9 Dzulhijjah hingga terbitnya fajar tanggal 10 Dzulijjah.[59]

3) Thawaf *Ifadhah*

Thawaf *Ifadhah* lebih utama dilaksanakan pada 10 Dzulhijjah dan boleh diakhirkan. Thawaf *ifadhah* dimulai pada hari kesepuluh (10 Dzulhijjah) hingga akhir bulan Dzulhijjah. Diutamakan tidak menunda pelaksanaan thawaf *ifadah* di luar hari tasyriq (11, 12, dan 13 Dzulhijjah).[60] Thawaf *ifadhah* sunnah dilaksanakan pada hari nahar (hari raya kurban) setelah lempar jumrah (kerikil), sembelih kurban, dan cukur rambut. Apabila jamaah haji menunda dari hari tersebut dan melakukannya pada hari-hari tasyriq, hal tersebut dianggap cukup dan tidak membayar *dam* (denda). Tetapi, jika dilaksanakan setelah hari tasyriq, menurut para jumhur ulama' thawafnya dianggap sah dan tidak membayar denda dan menurut Abu Hanifah dan Mallik apabila sampai berkepanjangan maka diharuskan membayar denda.[61]

4) Sa'i

[59] Ahmad Kartono, Sarmidi Husna, *Ibadah Haji Perempuan Menurut Ulama Fikih*… h. 142.
[60] KH. M. Sholikhin, *Keajaiban Haji dan Umrah*, (Jakarta: Eirlangga,2013) h. 45.
[61] Abdul Aziz M. A dan Abdul Wahhab Sayyed H., *Fiqh Ibadah*.... h. 512.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sa'i adalah berlari-lari kecil dari Bukit Shafa menuju ke Bukit Marwah yang dilakukan tujuh kali dimulai dari Bukit Shafa dan berakhir di Bukit Marwah.

5) Cukur atau Menggunting Rambut

Mencukur atau menggunting rambut bagi laki-laki dan perempuan berbeda. Bagi perempuan hanya memotong rambut kepala, sedangkan bagi seorang laki-laki mencukur dimulai dari sebagian kepala kanan kemudian sebagian kepala kiri.

6) Tertib

Tertib menurut Asy-Syafi'i yaitu melaksanakan kelima rukun tersebut secara berurutan.[62]

d. Hal-Hal yang Membatalkan Haji

1) Meninggalkan salah satu dari rukun haji.

Karena bila ada salah satu rukun haji yang ditinggalkan atau dengan kata lain tidak melengkapi seluruh rukun haji maka batal hajinya sebab rukun haji haruslah dilakukan, dan tidak bisa digantikan dengan dam.

2) Meninggalkan wukuf.

3) Melaksanakan akad/kawin ataupun mengawinkan.

e. Macam-Macam Haji

[62] Ibid., h. 516.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara singkat, dapat dikemukakan bahwa ada 3 macam ibadah haji yaitu haji *Ifrad*, haji *Tamattu'*, dan haji *Qiran*.[63]

1) Haji *Ifrad* yaitu seseorang berihram haji terlebih dahulu saat bulan haji. Kemudian setelah selesai melaksanakan amalan-amalan haji, dia keluar ke tempat halal yang paling dekat. Setelah itu, dia berihram 'umrah dan melaksanakan amalan-amalan 'umrah.[64]
2) Haji *Tamattu'* yaitu haji yang dilaksankan setelah umrah lebih dahulu, yaitu berniat ihram untuk umrah di *miqat*nya saat bulan haji. Setelah melaksanakan ibadah umrah, kemudian *tahallul* (mencukur atau memotong rambut) dari ihram. Untuk melaksaakan haji, ihram di Mekkah pada tanggal 8 Dzulhijjah, sehingga jeda waktu beberapa hari antara umrah yang dilakukan dengan haji yang dilakukan sesudahnya.[65]
3) Haji *Qiran* yaitu melaksanakan umrah dan haji bersamaan. Orang yang berhaji tetap dalam keadaan ihram hingga saat lempar jumrah pada hari raya Idul Adha (10 Dzulhijjah) kemudian mencukur rambut. Melaksanakan Haji Qiran

[63]Muhammad Sholikhin, *Keajaiban Haji dan Umrah*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013), h. 30-32.
[64]Thohir Luth, *Syariat Islam tentang Haji dan Umrah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 33-47.
[65]Ibid., h. 24-32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikenakan dam seekor kambing karena menggabungkan haji dan umroh dalam 1 waktu.[66]

B. Kajian Tentang Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang memungkinkan adanya perubahan tingkah laku baru yang disebabkan karena adanya pengalaman dari masa lampau.[67] Setiap orang melaksanakan kegiatan belajar untuk memperoleh perubahan perilaku dalam bentuk sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Belajar adalah proses dan merupakan hal yang sangat mendasar dalam terlaksananya pendidikan.[68] Menurut Wina Sanjaya, belajar adalah proses yang tidak hanya sekadar mengumpulkan pengetahuan, tetapi bagaimana memproses mental dalam diri individu.[69] Sedangkan belajar menurut Rusman adalah proses timbal balik antara lingkungan individu dengan internal idividu. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah perubahan perilaku dalam diri seseorang sehingga munculnya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai hasil dari serangkaian kegiatan perngembangan diri.

Adapun ciri-ciri kegiatan belajar adalah:[70]

---

[66]Ibid., h. 48-56.
[67]Moh. Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran*, (Depok: PT Rajagrafindo, 2015), h. 2.
[68]Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi pressindo, 2013), h. 1.
[69]Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media, 2011), h. 112.
[70]Pupu Saeful Rahmat, *Strategi Belajar Mengajar*,(Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019), h. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Belajar adalah kegiatan yang menghasilkan perubahan perilaku pada diri seseorang yang telah melakukan proses belajar.
b. Perubahan yang muncul adalah perubahan baru yang dihasilkan dari proses yang relatif lama.
c. Perubahan terjadi karena ada upaya yang dilakukan untuk belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang sesudah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif) yang dinyatakan dengan simbol, angka, huruf, atau kalimat yang mennunjukkan kualitas kegiatan seseorang dalam proses tertentu. Oemar Hamalik mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang sesudah belajar.[71] Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang didapat siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah bersama guru.[72] Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar didapatkan melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).[73] Hasil belajar seseorang ditunjukkan dengan adanya perubahan perilaku yang diperlihatkan dan dapat diamati antara sebelum dan setelah melaksanakan kegiatan belajar. Seorang guru dapat mengetahui sejauhmana peningkatan hasil belajar siswa dengan

[71]Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2006), h. 30.
[72]Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), h. 7.
[73]Daryanto, *Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 102.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membandingkan antara tingkah laku yang ditunjukkan siswa pada saat sebelum dan sesudah siswa belajar. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang didapat siswa berupa penilaian sesudah mengikuti proses pembelajaran dengan meliputi 3 tiga penilaian aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada diri siswa dengan adanya perubahan perilaku.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Suharsimi Arikunto, dua jenis faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yang bersumber dari dalam diri manusia yang belajar dan faktor eksternal yang bersumber dari luar diri manusia yang belajar.[74]

Ngalim Purwanto berpendapat bahwa prestasi belajar yang didapat seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor yang memiliki variabel majemuk. Faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu: (1) Faktor di dalam diri individu itu sendiri yang disebut faktor individual, yaitu kecerdasan, kesiapan, latihan, motivasi dan faktor pribadi, (2) Faktor di luar individu, yang disebut faktor sosial, yaitu faktor keluarga, guru dan metode mengajar, sarana, lingkungan, kesempatan, dan motivasi sosial.[75]

Menurut Slameto dalam Syafi'i, dkk, Faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ada dua macam yaitu faktor inter dan faktor ekstern. Faktor

[74]Khusnul Khotimah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar di Tinjau dari Aktifitas Belajar*, (Surakarta: 2016), h. 14.
[75]Ibid., h. 15.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

intern meliputi faktor jasmaniah yaitu faktor kesehatan dan kebutuhan khusus; faktor psikologis yaitu tingkat inteligensi, ketertarikan, minat, potensi, motif, kematangan, kesiapan; dan faktor kecapaian. Sedangkan faktor ekstern meliputi faktor keadaan keluarga. Keluarga adalah lingkungan utama dalam proses belajar. Pencapaian hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh faktor keadaan atau kondisi keluarga siswa seperti kondisi kekerabatan dalam keluarga, suasana lingkungan rumah, kemampuan finansial, dan *parenting*. Faktor eksteral lainnya adalah keadaan sekolah. Lingkungan sekolah adalah lingkungan sekitar siswa di mana siswa belajar dengan terkondisikan. Lingkungan sekolah meliputi kurikulum, metode mengajar, alat mengajar, fasilitas sekolah yang mendukung pembelajaran, hubungan antara guru dengan siswa, hubungan antara siswa dengan siswa, kedisiplinan lingkungan sekolah. Faktor ekstern lainnya adalah kondisi masyarakat. Selain lingkungan keluarga dan sekolah, lingkungan masyarakat juga memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa bersinggungan langsung dengan masyarakat tempat ia berinteraksi. Lingkungan masyarakat yang positif sangat mendukung siswa. Lingkungan masyarakat dapat berupa lingkungan tetangga dan teman bergaul.[76]

[76]Ahmad Syafi'i, dkk., "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi", *Jurnal Komunikasi Pendidikan,* Vo. 2, No, 2, (Juli 2018), h.121-122.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Kajian Tentang Kelayakan dan Keefektifan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bukan sekedar alat bantu guru, tetapi juga sebagai pembawa informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, pengetahuan akan semakin abstrak apabila disampaikan hanya dalam bentuk bahasa. Hal ini dapat memungkin terjadinya verbalisme yang mana siswa hanya mendapat informasi atau pesan pembelajaran tanpa dapat memahami dan mengerti makna sebenarnya yang terdapat dalam pesan tersebut. Siswa cenderung memiliki persepsi yang berbeda-beda dan memungkinkan terjadinya kesalahan persepsi siswa. Maka dari itu, media ada untuk membantu siswa dapat memahami secara konkret tidak hanya dengan pemahaman verbal saja.

Media pembelajaran membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan guru. Sebagai penyalur informasi belajar maka media pembelajaran harus didesain dengan baik sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran tersebut. Setiap media pembelajaran memiliki ciri, kelebihan dan kekurangan. sehingga diperlukan perencanaan yang terencana dalam penerapan media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila telah memenuhi fungsi-fungsi media pembelajaran. Banyak ahli yang mengemukakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendapatnya mengenai fungsi media pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam Sumiharsono, tiga fungsi utama media pembelajaran yaitu:[77]

1. Menarik minat dan perilaku
2. Memaparkan informasi
3. Memberi perintah

Motivasi merupakan dorongan keinginan seseorang untuk mencapai tujuan dengan ditandai adanya perubahan tenaga dalam diri individu. Dorongan dan reaksi usaha timbul karena adanya kebutuhan untuk berprestasi dalam hidup. Dengan demikian terciptanya individu yang memiliki keinginan, dorongan dan usaha untuk mencapai hasil belajar yang lebih tinggi. Dalam pembelajaran, motivasi memiliki pengaruh penting. Motivasi siswa menjadi salah satu faktor penentu hasil belajar siswa. Dengan adanya motivasi belajar siswa menjadi lebih kreatif, terarah dan penuh inisiatif.[78] Siswa yang memiliki ketertarikan belajar yang tinggi, akan mengusahakan yang lebih baik dan ingin terlihat sebagai siswa yang sukses di lingkungannya. Sedangkan siswa yang memiliki ketertarikan belajar yang rendah akan menampilkan ketidaksungguhan maupun ketidaktertarikan dalam proses pembelajaran. Siswa dengan ketertarikan belajar yang rendah kerap kali mendapatkan hasil belajar yang kurang memuaskan. Dengan demikian, semakin tinggi ketertarikan belajar siswa maka semakin besar prosentase peningkatan hasil belajar siswa dan semakin rendah ketertarikan belajar siswa

[77]Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), h. 13.
[78]Maryam Muhammad, "Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol. 4, No. 2 (2016), h. 1-2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maka semakin kecil prosentase peningkatan hasil belajar siswa. Untuk dapat memenuhi fungsi menarik minat siswa dapat dilakukan dengan melalui permainan yang dapat membuat siswa tertarik serta termotivasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Hasil dari fungsi ini diharapkan siswa dapat termotivasi minat belajarnya serta siswa dapat terlibat langsung atau memiliki peranan seperti memiliki tanggung jawab, menyumbang secara material maupun melayani secara sukarela. Pencapaian tujuan ini dapat berpegaruh pada sikap, emosional, dan nilai siswa.

Dalam memaparkan informasi atau pesan kepada siswa dapat melalui drama, hiburan maupun permainan. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum yang berfungsi sebagai pengenalan, laporan dan latar belakang. Informasi yang didapat oleh siswa baik dalam bentuk visual, audio, maupun audio-visual sangat membantu siswa untuk memahami informasi atau pesan pembelajaran dengan lebih baik. Penyajian informasi harus dikemas dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan melihat kondisi materi yang akan disampaikan. Karena tidak seluruh materi pembelajaran dapat disamaratakan bentuk penyajiannya. Dengan demikian, guru harus memilih bentuk pemaparan informasi yang sesuai agar dapat diterima siswa dengan baik.

Pemberian perintah kepada siswa dimana informasi atau pesan dalam pembelajaran tersebut melibatkan siswa baik secara psikis dan dalam bentuk kegiatan nyata yang dilakukan oleh siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung. Materi harus disiapkan secara terencana dan psikologis dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memenuhi prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi atau perintah yang efektif. Selain memerikan pengalaman menyenangkan, media pembelajaran juga harus memenuhi kebutuhan siswa.

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil dari kelayakan dan keefektifan monopoli sebagai media pembelajaran bahwa tingkat kelayakan dan efektifitas media pembelajaran dapat ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran yang mendukung terpenuhinya kebutuhan dan tujuan dalam pembelajaran dengan melalui media yang berkualitas. Permainan monopoli yang telah dimodifikasi disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai efektif digunakan sebagai alternatif media belajar untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto dengan menggunakan model pengembangan ASSURE (*Analyze learners; States objectives; Select methods, media and submaterial; Utilize media and submaterials; Require learner participant;* dan *Evaluate and revise*) yang telah diadaptasi.

2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian *The One Group Pretest - Posttest* digunakan dalam penelitian ini atau dengan menggunakan pola *Pretest, Treatment, Posttest.*

O	X	O
Pretest	*Treatment*	*Posttest*

Rancangan dalam penelitian ini yaitu dengan melakukan dua kali observasi yaitu pada awal atau sebelum *treatment* dan pada akhir atau setelah dilakukannya *treatment*. *Treatment* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu perlakuan pemberian permainan Moji (Monopoli Haji) pada siswa kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq pada mata pelajaran Fiqih subbab haji. Dalam rancangan ini, perlakuan atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

treatment (X) hanya diberikan kepada subjek. Pengamatan atau observasi (O) dilakukan pada anggota kelompok untuk menentukan atau menilai efek atau pengaruh pemberian perlakuan atau *treatment* (X).

Pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) menggunakan model ASSURE yang telah diadaptasi. Model pengembangan ASSURE memiliki enam tahapan, yaitu *Analyze learners; State objective; Select methods, media and submaterials; Utilize media and submaterials; Require learners participant,* dan *Evaluate and revise.* Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapan tersebut.

a. *Analyze learners* (Analisis karakteristik siswa)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik umum siswa yang akan digunakan sebagai subjek penelitian. Siswa yang dijadikan subjek uji coba adalah 15 siswa kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto. dalam tahap ini didapat hasil analisis karakteristik umum siswa yaitu diperoleh usia rata-rata siswa kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto adalah 14 tahun dan belum pernah belajar Fiqih dengan menggunakan permainan monopoli sebagai media belajar. Dengan demikian, pembelajaran dengan menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) adalah hal baru bagi siswa.

b. *State objectives* (Penentuan indikator dan tujuan pembelajaran)

Tahap penentuan indikator dan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam proses pengembangan permainan Moji (Monopoli

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Haji) bertujuan untuk memilih media yang tepat disesuaikan dengan kompetensi dasar yang harus dicapai siswa. Penentuan indikator dan tujuan pembelajaran tersebut didasarkan pada Kurikulum 2013 revisi 2019 khususnya pada Kompetensi Dasar (KD) 3.6. Berikut deskripsi kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran.

Tabel 3.1 Analisis Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan Tujuan Pembelajaran.

Kompetesi Dasar (KD)	Indikator	Tujuan Pembelajaran
3.6 Menganalisis ketentuan melaksanakan haji dan umrah	3.6.1 Mendeskripsikan pengertian, hukum, dan dalil haji.	Siswa dapat mendeskripsikan pengertian, hukum, dan dalil haji.
	3.6.2 Mengidentifikasi syarat wajib, syarat sah, rukun, wajib, sunnah dan larangan haji.	Siswa dapat mengidentifikasi syarat wajib, syarat sah, rukun, wajib, sunnah dan larangan haji.
	3.6.3 Mengidentifikasi macam-macam haji.	Siswa dapat mengidentifikasi macam-macam haji
	3.6.4 Mengidentifikasi	Siswa dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	tatacara pelaksanaan haji.	mengidentifikasi tatacara pelaksanaan haji.

c. *Select media and submaterials* (Pemilihan media dan bahan ajar)

Pemilihan media yang dimaksudkan pada tahap ini adalah media permainan Moji (Monopoli Haji) untuk penyampaian submateri haji yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013. Submateri haji memiliki cakupan yang luas sehingga permainan Moji (Monopoli Haji) yang dikembangkan memungkinkan memudahkan siswa dalam mempelajari submateri haji. Berikut tahapan yang dilakukan:

1) Pemilihan media belajar, media belajar yang digunakan yaitu media permainan Moji (Monopoli Haji) yang merupakan modifikasi dari permainan monopoli yang disesuaikan dengan materi ajar yaitu submateri haji.
2) Pemilihan gambar kegiatan dan tempat-tempat pelaksanaan haji dengan kualitas yang baik. Seperti gambar Ka'bah, gambar Bukit Shafa dan Bukit Marwah, gambar kegiatan wukuf dan lainnya.
3) Penyusunan pertanyaan dan jawaban disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Terdapat 40 kartu pertanyaan dan 1 buku kunci jawaban yanng memuat seluruh jawaban dari kartu pertanyaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Perancangan layout permainan Moji (Monopoli Haji) dengan menggunakan program Corel Draw yang terdiri atas desain papan permainan yang berisi gambar kegiatan dan tempat-tempat pelaksanaan haji, kartu pertanyaan, kartu jawaban, kartu kejutan, dan uang monopoli. Sedangkan perancangan panduan penggunaan permainan Moji (Monopoli Haji) dan kunci jawaban menggunakan program Microsoft Word.
5) Proses pencetakan rangkaian permainan Moji (Monopoli Haji) pada *banner*, kertas folio, dan kertas buffalo.
6) Satu set permainan Moji (Monopoli Haji) terdiri atas satu buah papan permainan, 40 buah kartu pertanyaan, 14 kartu kejutan, 24 kartu hak milik, 1 set uang mainan, 2 buah dadu, 4 buah pion, 24 buah miniatur masjid, panduan permainan dan kunci jawaban.
7) Penelaahan permainan Moji (Monopoli Haji) oleh para penelaah yaitu dosen ahli media dan guru Fiqih kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto.
8) Perbaikan hasil telaah berdasarkan saran dan masukan para ahli.

d. *Utilize media and materials* (Penggunaan media dan bahan)

Media permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah dikembangkan diujicobakan kepada 15 siswa kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto. Satu set permainan Moji (Monopoli Haji) dimainkan oleh lima orang siswa yang mana empat orang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai pemain dan satu orang sebagai pegawai bank yang mengatur permainan dan mengkoreksi jawaban pemain yang dilakukan selama 50 menit yaitu setelah pemberian submateri haji.

Sebelum kegiatan uji coba menggunakan media permainan Moji (Monopoli Haji), siswa terlebih dahulu diberi tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa *(pre-test).* Setelah kegiatan uji coba dengan menggunakan media permainan Moji (Monopoli Haji), siswa akan diberikan tes hasil belajar *(post-test)* dan lembar angket respons siswa untuk mengetahui keefektifan penggunaan media permainan Moji (Monopoli Haji).

e. *Require learners participant* (Mengikutsertakan partisipasi siswa)

Pada tahap ini, dilakukan kegiatan pengumpulan data pada saat uji coba media permainan Moji (Monopoli Haji) yang meliputi tes kemampuan awal siswa, hasil belajar siswa, dan respons siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media belajar submateri haji.

f. *Evaluate and revise* (Mengevaluasi dan merevisi)

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi terhadap permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah dikembangkan dan diujicobakan pada aspek kognitif terkait dengan pengembangan media pembelajaran. Setelah tahap evaluasi, permainan Moji (Monopoli Haji) akan direvisi sesuai dengan kebutuhan dan saran dari dosen pembimbing

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan berdasarkan hasil uji coba pada siswa di lapangan, sehingga media permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah dikembangkan layak untuk diaplikasikan pada cakupan yang lebih luas.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto dengan judul "Pengembangan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto". Kegiatan penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 Juli 2021 hingga tanggal 06 Agustus 2021.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan area yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan ciri tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipahami dan disimpulkan.[79] Yang termasuk dalam populasi adalah manusia dan benda alam lainnya. Populasi juga tidak hanya mengenai jumlah tetapi meliputi keseluruhan karakteristik atau sifat pada subyek atau obyek tersebut. Sampel diartikan sebagai sebagian dari keseluruhan kuantitas ddan ciri yang dimiliki populasi.[80] Jadi, dapat dikatakan yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil untuk mewakili data populasi.

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq yang berjumlah 15 siswa. Sedangkan untuk sampel yang peneliti ambil adalah keseluruhan populasi atau peneliti menggunakan *total sampling*. *Total sampling* adalah teknik pengambilan

[79]Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 117.
[80] Ibid., h. 118.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sampel dimana jumlah seluruh sampel sama dengan seluruh populasi yang ada.[81] Hal ini dikarenakan jumlah populasi kurang dari 100, menurut Sugiyono, seluruhnya dijadikan sampel penelitian.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Lembar validasi media permainan Moji (Monopoli Haji)

Lembar validasi media permainan Moji (Monopoli Haji) adalah lembar instrumen yang digunakan untuk menguji validitas atau kelayakan media permainan Moji (Monopoli Haji).

b. Lembar validasi butir pertanyaan

Lembar validasi butir pertanyaan adalah lembar instrumen untuk menguji kelayakan butir pertanyaan yang ada pada kartu pertanyaan yang termasuk dalam komponen media permainan Moji (Monopoli Haji). Lembar validasi media permainan Moji (Monopoli Haji) berisikan penilaian butir pertanyaan dilihat dari aspek komponen isi materi.

c. Lembar tes siswa

Lembar tes hasil belajar adalah lembar penilaian yang berisi soal-soal (*pre*-test) dan (*post*-test) yang berkaitan dengan submateri haji. Lembar tes hasil belajar diberikan kepada siswa tujuannya untuk mengetahui sejauhmana submateri haji yang dipahami oleh siswa sebelum dan setelah menggunakan media permainan Moji (Monopoli Haji). Lembar tes hasil belajar sebagai acuan untuk mengetahui

[81]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 124.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji).

d. Lembar angket respons siswa

Lembar angket respons siswa adalah lembaran pertanyaan dengan pilihan opsi jawaban "Ya" dan "Tidak" yang dapat dipilih siswa dengan menggunakan tanda *checklist* (√) di kolom yang tersedia. Lembar angket respons siswa diberikan pada siswa setelah siswa permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media pembelajaran. Tujuan adanya lembar angket respons siswa adalah untuk mengetahui respons, kritik dan saran siswa terhadap permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah mereka mainkan. Tingkat keefektifan permainan Moji (Monopoli Haji) dapat diketahui dari pengolahan data lembar angket respons siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data berupa profil sekolah MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto yang dapat membantu peneliti untuk memahami secara kontekstual mengenai madrasah yang dapat membantu jalannya penelitian, berupa buku-buku yang relevan, dan laporan-laporan.

2. Observasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Observasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat gejala yang muncul pada objek yang diteliti.[82] Suharsini Ariekunto, mendefinisikan observasi sebagai pengamatan, yaitu fokus pada suatu objek dengan memanfaatkan alat indra yang dimiliki oleh manusia.[83]

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap siswa kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto saat pembelajaran Fiqih menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

3. Tes

Tes dilakukan dengan cara memberikan lembaran yang berisi soal-soal *pre-test* sebelum uji coba dan *post-test* setelah uji coba kepada siswa. Tes digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep haji yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat terukur peningkatan hasil belajar siswa.

4. Angket

Menurut Sugiyono, angket adalah kegiatan menghimpun jawaban dari responden berdasarkan pertanyaan yang diberikan.[84] Angket dilakukan dengan memberikan lembaran angket yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan kesan siswa terhadap penggunaan media

[82] Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 76.
[83]Suharsini Ariekunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 156.
[84] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*., h. 199.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan Moji (Monopoli Haji). Lembar angket dibagikan setelah kegiatan uji coba selesai dilakukan.

F. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur kevalidan suatu angket. Item yang menunjukkan valid dapat digunakan dalam suatu penelitian. Pada media permainan Moji (Monopoli Haji) dan lembar tes akan divalidasi kepada dosen ahli media dan guru Fiqih untuk menilai kelayakan atau kevalidan media yang akan dikembangkan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah pengolahan data yang telah dihimpun oleh peneliti berdasarkan data-data yang didapat dari berbagai sumber untuk menghasilkan kesimpulan hasil penelitian. Data hasil penelitian didapatkan melalui observasi, tes, angket. Data yang telah terkumpul kemudian akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis sebagai berikut:

1. Analisis data hasil validasi permainan Moji (Monopoli Haji)

   Penilaian validasi permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media pembelajaran dilakukan oleh dosen dan guru mata pelajaran Fiqih pada lembar validasi yang menunjukkan validitas permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media pembelajaran. Perhitungan hasil penilaian validitas permainan dari setiap aspek menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor validitas} = \frac{\text{Jumlah skor masing-masing penguji atau penelaah}}{\text{jumlah penguji atau penelaah}}$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai validitas yang didapat selanjutnya diinteerpretasikan berdasar pada kriteria interpretasi skor validitas di bawah ini.

Tabel 3.2 Kriteria interpretasi skor validitas media permainan Moji (Monopoli Haji)

Skor validitas	**Kategori**
1,00-1,75	Tidak valid
1,76-2,50	Cukup valid
2,51-3,25	Valid
3,26-4,00	Sangat valid

(adaptasi dari Sugiyono, 2016)

Berdasarkan kriteria tersebut, permainan Moji (Monopoli Haji) dinyatakan valid apabila memperoleh skor validitas dalam rentang 2,51-4,00.

2. Analisis data hasil validasi butir pertanyaan

Penilaian validasi butir pertanyaan diukur dengan menggunakan skala Guttman, yaitu skala yang bersifat tegas dan konsisten berdasar pada jawaban validator berupa skor 1 untuk jawaban "sesuai" (tanda √) dan skor 0 untuk jawaban "tidak sesuai" (tanda -). Perhitungan hasil penilaian validitas butir pertanyaan dari setiap aspek menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor validitas (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor total semua aspek dari penguji}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Nilai validitas yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor validitas butir pertanyaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.3 Kriteria interpretasi skor validitas butir pertanyaan

Skor validitas (%)	Kategori
30-50	Tidak valid
51-69	Cukup valid
70-85	Valid
86-100	Sangat valid

Sumber: Sugiyono[85]

Berdasarkan kriteria tersebut, butir soal pada kartu pertanyaan dinyatakan valid apabila memperoleh skor validitas dengan prosentase ≥70%.

3. Analisis tes siswa

Hasil tes siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan metode *Gain Score* dengan rumus sebagai berikut:

$$G = \frac{\%(Sf) - \%(Si)}{100 - \%(Si)}$$

Keterangan sebagai berikut:

G = Gain

% Si = Prosentase skor *pre-test*

% Sf = Prosentase skor *post-test*

100 = Skor maksimal

Gain score yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria *Gain score* seperti pada tabel di bawah untuk mengetahui

[85] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*., h. 180.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peningkatan hasil belajar siswa dengan telah diterapkannya permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media pembelajaran.

Tabel 3.4 Kriteria Tingkat *Gain Score*

G	Kategori
0,70 < G < 1,00	Tinggi
0,30 < G < 0,70	Sedang
0,00 < G < 0,30	Rendah

Sumber: Hake,1999[86]

Berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan Moji (Monopoli Haji) dapat meningkatkan hasil belajar siswa apabila memperoleh nilai Gain score > 0,31.

4. Analisis respons siswa terhadap permainan Moji (Monopoli Haji)

Setelah kegiatan uji coba penggunaan permainan Moji (Monopoli Haji) siswa mengisi lembar angket respons siswa terhadap permainan Moji (Monopoli Haji) untuk mengetahui efektivitas permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media pembelajaran pada submateri haji. Respons siswa diukur menggunakan skala Guttman, yaitu skala yang bersifat tegas dan konsisten. Penilaian berupa skor 1 untuk jawaban "ya" dan skor 0 untuk jawaban "tidak".

Respons siswa terhadap permainan Moji (Monopoli Haji) dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

[86] L. Yuliati, *Pengembangan Program Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Awal Mengajar Calon Guru Fisika. Disertasi Tidak Diterbitkan*. (Bandung: Program Pascasarjana UPI, 2005), h. 92.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\text{Respons siswa (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Untuk menghitung persentase respons siswa secara keseluruhan terhadap permainan Moji (Monopoli Haji) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentase respons siswa (\%)} = \frac{\text{Jumlah respons siswa (\%)}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}}$$

Nilai prosentase respons siswa yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor respons siswa.

Tabel 3.5 Kriteria interpretasi skor respons siswa

Persentase skor respons siswa (%)	**Kategori**
30-50	Tidak efektif
51-69	Cukup efektif
70-85	Efektif
86-100	Sangat efektif

(Sugiyono, 2016)

Berdasarkan kriteria tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan Moji (Monopoli Haji) efektif apabila memperoleh skor respons siswa dengan prosentase ≥70%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Identitas Madrasah

a. Nama Madrasah : MTs Unggulan Ismul Haq

b. Alamat Madrasah :

1) Jalan : Darussalam RT/RW 017/005,

2) Dusun : Kowang

3) Desa : Gebangsari

4) Kecamatan : Jatirejo

5) Kabupaten : Mojokerto

c. Nomor Telepon Madrasah : 082333253934

d. Nama Yayasan : Yayasan Ismul Haq

e. Alamat Yayasan/Telp. :

1) Jalan : Darussalam RT/RW 017/005,

2) Dusun : Kowang

3) Desa :Gebangsari

4) Kecamatan : Jatirejo

5) Kabupaten : Mojokerto

f. Nomor Telepon Yayasan : 6282131742886

g. NSS/NSM/NDS : 121235160079

h. Jenjang Akreditasi : Terakreditasi B

i. Tahun Beroperasi : 2018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

j. Kepemilikan Tanah :

1) Status Tanah : Yayasan

2) Luas Tanah : 472 m

k. Nomor Rekening Madrasah : 7130933658

l. Data Siswa

Tahun Ajaran	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jml. Kelas. VII.VIII. IX	
	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Siswa	Rombel
2021/ 2022	16	1	20	1	18	1	57	3

m. Data Ruang Kelas

	Jumlah Ruang Kelas Asli			
	Ukuran 7x5 M^2	Ukuran >63 M^2	Ukuran >63 M^2	Jumlah
Ruang Kelas	3			3

n. Data Ruang Lain

Jenis Ruangan	Jumlah (Buah)	Jenis Ruangan	Jumlah (Buah)
1. Perpustakaan	1	4. Lab. Bahasa	1
2. Lab. IPA	1	5. Lab. Komputer	1
3. Keterampilan	1	6. Asrama Guru	-

Daftar Nama Guru dan Pegawai

No.	Nama	Tempat Tgl Lahir	Jabatan	Alamat Rumah	Status	
					Non PNS	PNS

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1	Siti Rohmah Hidayati, S.Pd	Mojokerto, 13 Juli 1991	Kepala Madrasah	Ds. Nggumeng Kec. Gondang Kab.Mojokerto	√	
2	Saiful Bahri, S.Pd	Mojokerto, 07 Juli 1986	Waka Kur.	Kedungmaling II, Kedungmaling, Kec. Sooko, Kab. Mojokerto	√	
4	H. M. Bahrul Ulum, S.Ag., M.IH.	Tuban, 18 Desember 1973	Guru	Dsn. Kowang RT/RW 17/05 Ds. Gebangsari Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto	√	
5	Hj. Zulia Istifadah, A.Ma	Mojokerto, 27 Juli 1979	Guru	Dsn. Kowang RT/RW 17/05 Ds. Gebangsari Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto	√	
6	Khusairi, S.Ag	Mojokerto, 15 November 1972	Guru	Dsn. Talok RT/RW 06/02 Ds. Talok Kec. Ndlanggu Kab. Mojokerto	√	
7	Rahmatullah Utomo, S.Pd	Mojokerto, 20 Januari 1988	Wali Kelas IX	Dsn. Sumber kenanga RT/RW 01/03 Ds. Gading Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto	√	
8	Siti Masruroh, S.Pd	Mojokerto, 14 November 1991	Wali Kelas VIII	RT/RW 02/02 Ds. Centong Kec. Gondang Kab. Mojokerto	√	
9	Chrisdiana Indra Wijayanti. S.Pd	Surabaya, 20 januari 1977	Guru	Griya Japan Raya tahap 5 blok F5 no.1 Kec. Sooko Kab. Mojokerto	√	
10	Eka Indah Aslihatul Muniroh, S.Pd	Mojokerto, 11 Juni 1995	Wali Kelas VIII	RT/RW 01/01 Dsn. Jatirejo Ds. Jatirejo Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto	√	
11	Dwi Novita Anggraini, S.Pd	Surabaya, 16 November 1996	Guru	Dsn. Kedung wulan RT/RW 002/002 Ds. Bejijong Kec. Trowulan Kab. Mojokerto	√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

12	Faizzatun Nikmah	Mojokerto, 17 Maret 1978	Guru	RT/RW 01/01 Dsn. Jatirejo Ds. Jatirejo Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto	√	
13	Ahmad Fathul Mujib	Mojokerto, 25 Agustus 1982	Guru	Ds. Padangasri Kec. Jatirejo Kab. Mojokerto	√	
14	Luqman Hakim, S.Pd	Mojokerto, 27 September 1993	Guru	Jln. Pendidikan No. 70, Pulowetan, Kota Mojokerto	√	
15	Leni Anggraini	Mojokerto, 16 November 1995	Guru	Dsn. Tampung RT/RW 07/02 Ds. Tampungrejo Kec. Puri Kab. Mojokerto	√	
16	Shintya Agustin	Jombang, 11 Agustus 2000	Bendahara	Ds. Palrejo, Kec. Sumobito, Kab. Jombang	√	
17	Mistanio Firmansha	Pasuruan, 07 Juni 2000	K.A TU/Staf TU	Dsn. Ngayunan RT/RW 13/03 Ds. Kedungringin Kec. Beji Kab. Pasuruan	√	

2. Visi dan Misi Madrasah

a. Visi

Terwujudnya madrasah yang unggul dan berkualitas dalam bidang IMTAQ dan IPTEK serta berwawasan lingkungan.

b. Misi

1) Menumbuh kembangkan sikap amalia berdasarkan ajaran dan nilai-nilai Islam sesuai ahlussunnah wal jama'ah.
2) Menumbuhkan minat baca dan tulis.
3) Melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan secara efektif.
4) Mengembangkan kemampuan berbahasa Arab dan Inggris.
5) Meningkatkan pencapaian rata-rata UAMBN dan UNBK.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran. Pembelajaran memiliki peranan penting. Media pembelajaran mengakibatkan adanya komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran dapat lebih dioptimalkan sehingga sangat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu bentuk media pelajaran adalah media yang dikemas dalam bentuk permainan tetapi memiliki unsur-unsur yang mengedukasi. Dalam artian pemainan yang dilakukan tidak hanya sekadar bermain, tetapi belajar sembari bermain. Permainan yang memiliki tujuan demikian disebut dengan permainan edukatif. Khobir menyatakan bahwa permainan edukatif merupakan permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan dengan tujuan untuk membelajarkan sesuatu.[87] Penggunaan permainan edukatif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya permainan yang membutuhkan penalaran logis. Oleh karena itu, permainan Moji (Monopoli Haji) dipilih pada penelitian ini dengan tujuan permainan Moji (Monopoli Haji) dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami submateri haji dengan lebih baik dan dalam suasana yang menyenangkan sehingga akan dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa mengenai submateri haji.

[87] Abdul Khobir, "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif" *Jurnal Forum Tarbiyah, Vol. 7, No. 2* (Desember 2009), h. 200.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di Mts Unggulan Ismul Haq Mojokerto. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan media permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih submateri haji kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto. Model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan ASSURE. Kelayakan permainaan Moji (Monopoli Haji) ditinjau berdasarkan aspek validitas yang dilakukan oleh validator. Sedangkan keefektifan permainan Moji (Monopoli Haji) ditinjau berdasarkan hasil tes siswa meliputi *pre-test* dan *post-test* serta respons siswa setalah menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) saat pembelajaran.

1. **Pengembangan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto**

   Permainan Moji (Monopoli Haji) adalah permainan monopoli yang telah diadaptasi untuk digunakan sebagai media belajar submateri haji dalam mata pelajaran Fiqih kelas VIII. Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan Moji (Monopoli Haji) sesuai dengan kebutuhan di lapangan sehingga Moji (Monopoli Haji) memiliki komponen tambahan yang tidak dimiliki oleh permainan monopoli pada umumnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hasil penelitian pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto adalah sebagai berikut:[88]

a. Papan permainan Moji (Monopoli Haji) yang berisi 24 petak bergambar tempat dan kegiatan saat pelaksanaan haji, empat petak kejutan, satu petak *start/finish*, satu petak surga, satu petak neraka, dan satu petak istimewa. Terdapat pula empat petak meletakkan kartu pertanyaan dan satu petak meletakkan kartu kejutan yang berada di tengah papan permainan Moji (Monopoli Haji). Keseluruhan ukuran adalah 48 x 48 cm yang dicetak pada bahan *silk banner*.
b. Kartu pertanyaan yang berjumlah 40 buah yang dicetak pada kertas *glossy* 260 gram dengan ukuran 3x6 cm. Kartu pertanyaan berjumlah 40 yang terdiri dari 6 kartu pertanyaan hijau yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada indikator 3.6.1, 21 kartu pertanyaan kuning yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada indikator 3.6.2, 5 kartu pertanyaan merah muda yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada indikator 3.6.3, dan 8 kartu pertanyaan biru yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada indikator 3.6.4.
c. Kartu kejutan berjumlah 14 buah dengan ukuran 3x6 cm dan masing-masing kartu berisi perintah yang berbeda.

[88] Dari hasil pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Kartu hak milik berjumlah 24 buah dengan ukuran 3x6 cm.

e. Panduan permainan Moji (Monopoli Haji) berupa buku dengan ukuran A5.

f. Kunci jawaban permainan Moji (Monopoli Haji) berupa buku dengan ukuran A5.

g. Satu set uang mainan yang terdiri atas pecahan Rp500; Rp1000; Rp2000; Rp5000; dan Rp 10.000.

h. Dua buah dadu.

i. Empat buah pion.

j. Miniatur masjid yang berjumlah 24 buah.

Penelitian pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) melalui beberapa tahapan, sebelum akhirnya menghasilkan rancangan akhir seperti uraian di atas. Tahapan pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) dilakukan sesuai dengan tahapan pengembangan ASSURE, sebagai berikut:[89]

a. Tahap *Analyze learners* (Analisis karakteristik siswa)

Tahap ini digunakan untuk mengetahui karakteristik siswa secara umum yang akan digunakan sebagai subjek penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto. Siswa berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa pada saat pembelajaran Fiqih

[89] Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dilakukan peneliti di lapangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlangsung guru dan siswa menggunakan bahan ajar berupa modul. Guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah. Guru yang mengajar tidak menggunakan media dan pembelajaran terpusat pada guru sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran dirasa sangat kurang. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik pada materi pembelajaran yang disampaikan. Dari hasil observasi didapatkan data bahwa sebelumnya siswa belum pernah menggunakan monopoli sebagai media pembelajaran. Sehingga penggunaan monopoli sebagai media pembelajaran bagi siswa merupakan suatu hal yang baru.[90]

b. Tahap *State objectives* (Penentuan indikator dan tujuan pembelajaran)

Tahap penentuan indikator dan tujuan pembelajaran telah diuraikan pada BAB III. Tujuan pembelajaran yang telah diuraikan pada BAB III menjadi dasar untuk menyusun pertanyaan yang terdapat pada permainan Moji (Monopoli Haji) dan pertanyaan tes siswa yang meliputi *pre-test* dan *post-test.*

c. Tahap *Select media and submaterials* (Pemilihan media dan bahan ajar)

Pada tahapan ini dilakukan pemilihan media yaitu permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media yang akan digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih submateri Haji. Permainan Moji

[90] Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(Monopoli Haji) dipilih karena permainan monopoli merupakan salah satu permainan yang cukup dikenal oleh siswa. Setidaknya setiap siswa sudah pernah memiliki pengalaman bermain monopoli. Sehingga siswa lebih mudah menerima dan memahami teknis penggunaan media permainan Moji (Monopoli Haji). Selain itu, permainan monopoli mengandung unsur menyenangkan yang dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan Moji (Monopoli Haji) pada mata pelajaran Fiqih submateri haji.

Permainan Moji (Monopoli Haji) terdiri dari beberapa komponen yaitu papan Moji (Monopoli Haji), pion, dadu, miniatur masjid, kartu pertanyaan, kartu kejutan, kartu hak milik, buku panduan, buku kunci jawaban, dan uang mainan. Papan Moji (Monopoli Haji) berukuran 48 x 48 cm yang berisi petak-petak bergambar tempat-tempat dan aktivitas yang dilakukan saat haji. Kartu pertanyaan berjumlah 40 yang terdiri dari 6 kartu pertanyaan hijau yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada indikator 3.6.1, 21 kartu pertanyaan kuning yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada indikator 3.6.2, 5 kartu pertanyaan merah muda yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi pada indikator 3.6.3, dan 8 kartu pertanyaan biru yang berisi pertanyaan-pertanyaan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terkait materi pada indikator 3.6.4. Kartu kejutan berjumlah 14. Kartu hak milik berjumlah 24, yang berisi harga-harga yang harus dibayar oleh pemain apabila ingin memiliki atau bertempat di petak-petak tersebut. Kartu pertanyaan, kartu kejutan dan kartu hak milik didesain memiliki dua sisi yaitu sisi cover dan sisi belakang yang memiliki isi sesuai dengan jenis kartu.

Berdasarkan penjelasan di atas, Moji (Monopoli Haji) memiliki kompenen-komponen yang serupa dengan monopoli pada umumnya, tetapi sudah disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan dalam penyampaian submateri haji kepada siswa. Pengembangan komponen media pembelajaran Moji (Monopoli Haji) dijabarkan dalam tabel berikut

Tabel 4.1 Pengembangan Komponen Media Permainan Moji (monopoli Haji)

Monopoli (Umum)		**Monopoli Haji**	
Komponen	**Fungsi**	**Komponen**	**Fungsi**
Papan Monopoli	Ada 40 petak yang terdiri dari: • Mulai • 22 nama negara • Hanya lewat • Bebas parkir • Masuk penjara • Transportasi • Pajak • Dana umum • Kesempatan	Papan Monopoli	Ada 40 petak yang terdiri dari: • start/finish • 24 nama kota di Arab Saudi • Kejutan • Surga • Neraka • Istimewa • 4 petak kartu pertanyaan (di tengah papan)
Dana Umum	Berisi perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi	Kejutan	Berisi perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	pemain		pemain
Kesempatan	Berisi perintah, pendapatan dan pengeluaran tambahan bagi pemain	Kartu Pertanyaan	Berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai submateri haji berdasarkan pada indikator dan tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai media belajar siswa
Miniatur Hotel	Menambah harga sewa	Miniatur Masjid	Menambah nominal Shodaqah
-	-	Buku Kunci Jawaban	Berisi jawaban-jawaban dari pertanyaan yang tertera pada kartu pertanyaan

Setelah rancangan media selesai, peneliti menyerahkan media untuk divalidasi oleh ahli madia dan guru mata pelajaran Fiqih kelas VIII MTs Ismul Haq Mojokerto. Setelah media dan butir pertanyaan yang terdapat dalam media permainan divalidasi maka media sudah siap untuk digunakan sebagai bahan uji coba penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti di kelas.

d. Tahap *Utilize media and materials* (Penggunaan media dan bahan)

Tahap *Utilize media and materials* (Penggunaan media dan bahan) adalah tahap pelaksanaan uji coba permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah dikembangkan kepada 15 siswa kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto. Kegiatan pertama adalah mengingatkan materi terkait haji yang sebelumnya sudah siswa pelajari. Selanjutnya siswa diminta untuk mengerjakan lembar *pre-*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

test dengan tujuan mengetahui kemampuan awal siswa sebelum menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji).

Setelah siswa mengerjakan *pre-test*, siswa diminta untuk berpartisipasi secara aktif dengan menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah dikembangkan oleh peneliti. Permaianan Moji (Monopoli Haji) diujicobakan pada 15 siswa. Satu set permainan Moji (Monopoli Haji) dimainkan oleh 5 siswa. Empat orang diantaranya menjadi pemain dan satu orang akan menjadi bank sekaligus menjadi korektor jawaban pemain. Siswa melaksankan pembelajaran menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) dengan suasana yang menyenangkan. Siswa sangat antusias untuk bermain Moji (Monopoli Haji). Kartu soal pada permainan satu persatu dijawab oleh siswa sesuai dengan pemahaman mereka terhadap submateri haji yang telah mereka pelajari. Uji coba permainan berlangsung selama 50 menit. Siswa kemudian mendiskusikan bersama kelompoknya mengenai materi haji yang mereka dapatkan saat bermain. Setelah pelaksanaan uji coba permainan Moji (Monopoli Haji) selesai, peneliti meminta siswa mengerjakan lembar *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah melaksanakan kegiatan uji coba permainan Moji (Monopoli Haji). Setelah siswa mengerjakan *post-test*, siswa diminta untuk mengisi angket respons sesuai dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman mereka saat bermain dengan tujuan mengetahui keefektifan penggunaan media permainan Moji (Monopoli Haji).

e. Tahap *require learners participant* (mengikutsertakan partisipasi siswa)

Tahap *require learners performance* merupakan tahap pengumpulan data pada saat uji coba permainan Moji (Monopoli Haji). Data yang dimaksudkan adalah data hasil nilai tes siswa baik *pre-test* dan *post-test* dan data. Hasil kedua data tersebut digunakan untuk mengetahui keefektifan permainan Moji (Monopoli Haji).

f. Tahap *evaluate and revise* (mengevaluasi dan merevisi)

Pada tahapan akhir penelitian pengembangan media ini dilakukan evaluasi dan revisi terhadap media permainan Moji (Monopoli Haji) berdasarkan kritik dan saran dari ahli media, guru mata pelajaran Fiqih, dan siswa setelah melakukan kegiatan uji coba. Selanjutnya, dihasilkan permainan Moji (Monopoli Haji) yang merupakan produk dari penelitian pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji).

Ditinjau berdasarkan pendapat Gerlach dan Erly dalam Arshad[91] permainan Moji (Monopoli Haji) yang dikembangkan memiliki ciri distributif. Hal ini dikarenakan permainan Moji (Monopoli Haji) merupakan media pembelajaran yang dapat menghadirkan objek ke dalam ruang kelas dengan mengikutsertakan siswa untuk dapat memiliki

[91] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* h. 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengalaman haji secara langsung dengan dapat lebih mudah dipahami, bukan sekedar penjelasan verbal saja.

Berdasarkan Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, maka pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah dilakukan mengandung 3 unsur yaitu lambang kata, lambang visual dan pengalaman langsung. Lambang kata dapat ditunjukkan pada papan permainan Moji (Monopoli Haji) yang didalamnya memuat kata-kata atau istilah mengenai submateri haji. Dengan begitu siswa merasa tidak asing dengan istilah-istilah tersebut. Sedangkan lambang visual termuat dalam papan Moji (Monopoli Haji) dan kartu pertanyaan yang memuat gambar-gambar terkait dengan tempat dan aktivitas yang dilakukan dalam serangkaian ibadah haji. Pengalaman langsung yang dimaksud adalah pengalaman langsung saat siswa berpartisipasi secara aktif ketika bermain Moji (Monopoli Haji). Dengan pengalaman langsung yang melibatkan partisipasi siswa maka siswa mendapat informasi lebih banyak dan ingatan siswa terkait materi bisa lebih lama.

Dalam pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah dilakukan, indera siswa yang turut dalam pelaksanaannya meliputi indera penglihatan; indera pendengaran; dan indera peraba. Dengan turutnya ketiga indera tersebut dalam pembelajaran terlihat semakin banyak informasi yang didapatkan oleh siswa daripada saat siswa tidak menggunakan media permainan Moji (Monopoli Haji). Hal ini sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan teori Kerucut Pengalaman Dale[92] yang menyatakan bahwa Semakin banyak indra yang dilibatkan dalam proses pembelajaran maka informasi atau pesan yang diperoleh akan semakin banyak.

2. **Kelayakan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto**

Untuk mengetahui kelayakan media dalam penelitian ini akan didasarkan pada tinjauan aspek validitas. Validitas produk permainan Moji (Monopoli Haji) ditinjau berdasarkan dua aspek yaitu aspek konstruksi (fisik) dan aspek isi. Validitas pada aspek konstruksi (fisik) diperoleh melalui hasil validasi perangkat media belajar permainan Moji (Monopoli Haji) oleh para validator, sedangkan validitas pada aspek isi diperoleh melalui hasil validasi butir pertanyaan pada kartu pertanyaan media belajar permainan permainan Moji (Monopoli Haji) oleh para validator.

Dalam proses validasi tahapan yang dilakukan yaitu hasil rancangan permainan Moji (Monopoli Haji) diserahkan kepada ahli media dan guru Fiqih kelas VIII MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto sebagai validator untuk ditelaah. Telaah yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media permainan Moji (Monopoli Haji). Komponen yang dinilai meliputi validitas isi media belajar, format media belajar, aspek visual media belajar, tata bahasa media pembelajaran, dan aspek fungsi

[92] Ibid., h. 11.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media belajar yang kemudian masing-masing dari tiap komponen dirinci menjadi beberapa aspek. Hasil rekapitulasi hasil validasi permainan Moji (Monopoli Haji sebagai berikut.

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi
Permainan Moji (Monopoli Haji) Sebagai Media Belajar[93]

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian		Rata-Rata Tiap Sub kom-ponen	Rata-Rata Tiap Kom-ponen	Kategori
		V1	V2			
A. Komponen Kelayakan Isi Media Belajar						
1	Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran	4	4	4	3,88	Sangat valid
2	Kesesuaian pertanyaan pada kartu pertaanyaan dengan jawaban yang tertera pada kartu jawaban	4	4	4		
3	Kesesuaian penyajian materi dengan kebenaran konsep	3	4	3,5		
4	Materi yang ditanyakan pada kartu pertanyaan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	4	4	4		
B. Komponen Format Media Belajar						
1	Kejelasan peraturan permainan	3	4	3,5	3,83	Sangat valid
2	Sistematika penyajian media dengan komponen-komponen pendaping media	4	4	4		
3	Kualitas bahan yang digunakan dalam media belajar (bahan sesuai dan tidak mudah rusak)	4	4	4		
C. Komponen Aspek Visual Media Belajar						
1	Kualitas gambar yang terdapat dalam	3	3	3	3,38	Sangat

[93] Diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan guru Fiqih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	media belajar · Gambar jelas · Ukuran gambar tepat (proporsional) · Gambar mewakili konsep					valid
2	Kualitas warna yang digunakan dalam media belajar · Warna menarik · Kombinasi warna sesuai · Kontras warna pada papan permainan Moji (Monopoli Haji) sesuai	3	3	3		
3	Proporsionalitas ukuran dan desain media belajar.	4	4	4		
4	Kejelasan tulisan · Tulisan dapat dibaca dengan jelas · Jenis huruf yang digunakan jelas · Ukuran huruf tepat (tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar)	4	3	3,5		
D. Komponen Tata Bahasa Media Belajar						
1	Kejelasan kalimat yang digunakan dalam media belajar.	3	4	3,5	3,63	Sangat valid
2	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam media belajar dengan tingkat berpikir siswa.	4	4	4		
3	Istilah yang digunakan dalam media belajar sesuai dengan teknis ilmu pengetahuan yang disepakati.	4	4	4		
4	Bahasa yang digunakan dalam media belajar tidak menimbulkan penafsiran ganda.	3	3	3		
E. Komponen Aspek Fungsi Media Belajar						

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1	Media belajar dapat membantu siswa dalam memahami konsep.	4	3	3,5	3,88	Sangat valid
2	Media belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	4	4	4		
3	Media belajar dapat menarik minat belajar siswa.	4	4	4		
Rata-rata validitas tiap komponen					**3,71**	**Sangat valid**

Keterangan :

1,00-1,75 : tidak valid Validator 1 (V1) : ahli media (Misnatun, M.Pd.I)

1,75-2,50 : cukup valid Validator 2 (V2) : guru Fiqih

2,51-3,25 : valid

3,26-4,00 : sangat valid

Berdasarkan hasil validasi media permainan Moji (Monopoli Haji) oleh para ahli, diketahui bahwa keseluruhan media permainan Moji (Monopoli Haji) memperoleh nilai rata-rata validitas tiap komponen sebesar 3,71 yang dikategorikan sebagai sangat valid. Komponen kelayakan isi media belajar mendapatkan nilai penilaian tertinggi dengan rata-rata penilaian tiap sub komponen sebesar 3,88. Komponen yang mendapat nilai terendah adalah komponen aspek visual media belajar dengan nilai rata-rata tiap sub komponen sebesar 3,38. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa gambar pada petak monopoli yang memiliki kualitas rendah, cenderung berwarna putih sehingga warnanya kurang menarik, beberapa tulisan terlihat dengan kurang jelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Validasi juga dilakukan terhadap butir pertanyaan permainan Moji (Monopoli Haji) yang terdapat pada kartu pertanyaan. Komponen yang dinilai pada validasi butir pertanyaan permainan Moji (Monopoli Haji) meliputi komponen isi materi dan konstruksi pertanyaan. Berikut rekapitulasi hasil validasi butir pertanyaan permainan Moji (Monopoli Haji).

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Butir Pertanyaan Permainan Moji (Monopoli Haji)[94]

No	**Aspek yang dinilai**	**Jumlah Pertanyaan yang "sesuai" (%)**		**Rata-Rata Tiap Sub komponen (%)**	**Rata-Rata Tiap Komponen (%)**
		V1	V2		
A. Komponen Isi Materi					
1	Pertanyaan sesuai dengan tujuan pembelajaran	100	100	100	100
2	Penyajian materi sesuai dengan kebenaran konsep	100	100	100	
3	Materi yang ditanyakan pada kartu pertanyaan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa.	100	100	100	
B. Komponen Konstruksi Pertanyaan					
1	Kalimat pertanyaan dirumuskan dengan jelas	97,5	97,5	97,5	95,6
2	Kalimat pertanyaan mudah dipahami	95	92,5	93,8	
3	Kalimat pertanyaan tidak menimbulkan penafsiran	92,5	90	91,3	

[94] Diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media dan guru Fiqih

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	ganda				
4	Istilah yang digunakan pertanyaan sesuai dengan teknis ilmu pengetahuan yang disepakati	100	100	100	
Prosentase validitas butir pertanyaan (%)					**97,8 (Kategori: "sangat layak")**

Keterangan:

30-50 : tidak valid
51-69 : cukup valid
70-85 : valid
86-100 : sangat valid

Validator 1 (V1) : ahli media (Misnatun, M.Pd.I)
Validator 2 (V2) : guru Fiqih

Berdasarkan hasil validasi butir pertanyaan permainan Moji (Monopoli Haji) oleh para ahli, diketahui bahwa secara keseluruhan butir soal permainan Moji (Monopoli Haji) memperoleh nilai prosentase validitas butir pertanyaan sebesar 97,8% yang dikategorikan sebagai sangat layak. Komponen isi materi merupakan komponen yang mendapat rata-rata nilai prosentase tiap sub komponen tertinggi yaitu sebesar 100%. Komponen isi materi mendapatkan nilai yang sempurna karena pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam permainan Moji (Monopoli Haji) sesuai dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan kebenaran konsep dan sesuai dengan jenjang pendidikan siswa. Media pembelajaran yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga manfaat media sebagai alat bantu dapat terpenuhi. Selain itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media yang baik juga harus sesuai dengan kebenaran konsep yang ada. Hal ini dikarenakan kebenaran konsep merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. Apabila materi yang disampaikan tidak sesuai dengna kebenaran konsep maka pemahaman siswa terhadap materi tersebut akan selalu salah.

Pada validitas butir pertanyaan, komponen konstruksi pertanyaan mendapat rata-rata nilai prosentase tiap sub komponen terendah yaitu sebesar 95,6%. Hal ini dikarenakan terdapat kalimat pada beberapa soal yang tidak dirumuskan dengan jelas, tidak mudah dipahami dan menimbulkan penafsiran ganda. Media yang baik harus memenuhi standart minimum kriteria-kriteria. Ditinjau dari data di atas masih memerlukan adanya perbaikan-perbaikan butir pertanyaan agar media Moji (Monopoli Haji) menjadi media pembelajaran yang lebih baik lagi. Perlu adanya perbaikan dalam penyusunan kalimat sehingga kalimat dapat mudah dipahami oleh siswa dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Penafsiran ganda dalam penyampaian materi harus dihindari. Penafsiran ganda yang dipikirkan oleh siswa belum tentu benar dengan apa yang dimaksud oleh guru sehingga guru harus memberikan penjelasan yang benar-benar dapat diterima oleh siswa dengan tanpa multitafsir.

Berdasarkan uraian di atas mengenai validitas media belajar permainan Moji (Monopoli Haji), dapat dinyatakan bahwa permainan Moji (Monopoli Haji) sangat layak untuk diujicobakan dengan nilai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

validitas fisik media belajar permainan Moji (Monopoli Haji) sebesar 3,71% yang dikategorikan sangat valid dan nilai validitas isi butir pertanyaan permainan Moji (Monopoli Haji) sebesar 97,8% yang dikategorikan sangat layak.

3. **Keefektifan Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto**

Untuk mengetahui peningkatkan hasil belajar siswa setelah melaksankan kegiatan uji coba permainan Moji (Monopoli Haji) akan didasarkan pada tinjauan hasil belajar siswa yang meliputi nilai *pre-test* dan *post-test* dengan perhitungan mengguankan metode *gain score* yang. Berikut disajikan rekapitulasi data peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *gain score.*

Tabel 4.4 Rekapitulasi Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Metode *Gain Score*[95]

Siswa Ke-	Perolehan Skor Pre-test	Perolehan Skor Post-test	Kategori ketuntasan	Gain Score	Kategori
1	66,7	93,3	T	0,80	Tinggi
2	73,3	100	T	1,00	Tinggi
3	66,7	100	T	1,00	Tinggi
4	60	100	T	1,00	Tinggi
5	60	80	T	0,50	Sedang
6	60	80	T	0,50	Sedang
7	60	93,3	T	0,83	Tinggi

[95] Diperoleh dari hasil tes siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

8	53,3	80	T	0,57	Sedang
9	73,3	93,3	T	0,75	Tinggi
10	66,7	86,7	T	0,60	Sedang
11	80	86,7	T	0,33	Sedang
12	80	100	T	1,00	Tinggi
13	46,7	73,3	TT	0,50	Sedang
14	60	100	T	1,00	Tinggi
15	80	86,7	T	0,33	Sedang
Total (g)				**10,72**	
Rata-Rata (g)				**0,71**	**Tinggi**

Keterangan:

0,70 < G < 1,00 : kategori tinggi

0,30 < G < 0,70 : kategori sedang

0,00 < G < 0,30 : kategori rendah

T : tuntas (≥ 75)

TT : tidak tuntas (< 75)

Peningkatan hasil belajar siswa termasuk pada kategori tinggi berdasarkan pada hasil rekapitulasi data peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *gain score,* dengan hasil rata-rata nilai *gain score* sebesar 0,71. Hal ini menunjukkan rata-rata siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang tinggi setelah mereka melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media belajar berupa permainan Moji (Monopoli Haji) yang telah dikembangkan oleh peneliti. Meskipun masih terdapat satu orang siswa yang belum mencapai ketuntasan nilai hasil belajar pada saat *post-test.* Nilai *pre-test* siswa terendah sebesar 53,3 hanya dimiliki satu orang siswa, sedangkan nilai *pre-test* tertinggi sebesar 80 dimiliki oleh tiga orang siswa. Terdapat lima orang siswa yang mendapat nilai *post-test* tertinggi yaitu 100, sedangkan nilai *post-test* terendah yaitu 73,3 dengan jumlah satu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang. Rata-rata prosentase nilai *gain score* sebesar 0,71 juga berarti bahwa permainan Moji (Monopoli Haji) efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes siswa pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa dari keseluruhan siswa yang mengikuti *pre-test* hanya 20% yang mencapai ketuntasan hasil belajar. Hal ini dikarenakan pemahaman awal siswa mengenai submateri haji yang mereka pelajari masih rendah. Sehingga siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal pre-test. Sedangkan pada hasil *post-test* yang dikerjakan oleh seluruh siswa, ketuntasan hasil belajar mencapai angka 93%. Berdasarkan pada hasil *post-test* siswa yang belum mencapai ketuntasan hasil belajar. Ketidaktuntasan nilai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya kurangnya kemampuan pemahaman siswa terhadap materi, kurangnya kemampuan siswa saat adaptasi dengan permainan yang baru ditemui dan digunakan, hingga siswa yang kurang tertarik dengan media yang digunakan. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sehigga tidak semua siswa mampu belajar menggunakan media permainan edukatif seperti yang dilakukan dalam penelitian ini.

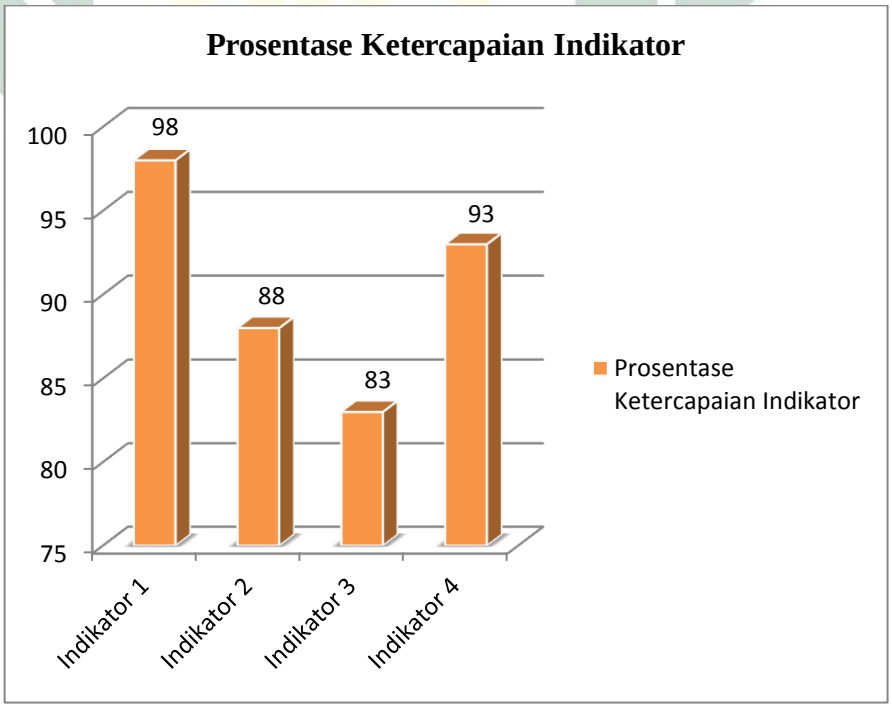
Pada tabel 4.4, selain menunjukkan ketuntasan hasil belajar siswa juga menunjukkan hasil perhitungan nilai *Gain Score* yang menunjukkan rata-rata nilai *Gain Score* siswa sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat rata-rata siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan antara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebelum dan sesudah siswa menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) dalam pembelajaran.

Kemampuan siswa dala memahami konsep selain dilihat berdasarkan peningkatan hasil belajar juga dapat dilihat berdasarkan ketercapaian indikator melalui hasil *post-test.* Terdapat empat indikator, yaitu: 1) mendeskripsikan pengertian, hukum, dan dalil haji; 2) mengidentifikasi syarat wajib, syarat sah, rukun, wajib, sunnah dan larangan haji; 3) mengidentifikasi macam-macam haji; 4) mengidentifikasi tata cara pelaksanaan haji. Berikut bagan prosentase ketercapaian indikator dari hasil *post-test* siswa.

Grafik 4.1 Bagan Prosentase Ketercapaian Indikator[96]



Keterangan:

Indikator 1 : Mendeskripsikan pengertian, hukum, dan dalil haji.

[96] Diperoleh dari hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator 2 :Mengidentifikasi syarat wajib, syarat sah, rukun, wajib, sunnah dan larangan haji.

Indikator 3 : Mengidentifikasi macam-macam haji.

Indikator 4 : Mengidentifikasi tata cara pelaksanaan haji.

Berdasarkan histogram pada grafik 4.1, diketahui bahwa seluruh indikator termasuk dalam kategori tuntas dengan prosentase ketercapaian tertinggi adalah indikator pertama yaitu mendeskripsikan pengertian, hukum, dan dalil haji dengan prosentase ketercapaian sebesar 98%. Sedangkan indikator yang mendapatkan prosentase ketercapaian terendah adalah indikator ketiga yaitu mengidentifikasi macam-macam haji dengan prosentase ketercapaian sebesar 83%.

Dari keempat indikator pembelajaran, seluruhnya mencapai ketuntasan ketercapaian indikator pembelajaran. Indikator pertama yaitu mendeskripsikan pengertian, hukum, dan dalil haji menempati ketercapaian indikator yang tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi mengenai konsep dasar haji. Indikator dengan ketercapaian rendah namun masih dalam kategori tuntas dengan nilai ketuntasan sebesar 83% adalah indikator ketiga yaitu mengidentifikasi macam-macam haji. Siswa kurang menguasai materi macam-macam haji, meskipun pembahasan mengenai materi ini tidak banyak tetapi siswa kurang mampu untuk mengidentifikasinya. Hal ini sesuai dengan banyaknya siswa yang merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai macam-macam haji. Kesulitan siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

paling banyak adalah saat menyebutkan tiga macam cara pelaksanaan manasik haji. Karena pada soal terdapat jawaban pengecoh yaitu dengan memasukkan haji wada' pada ketiga opsi jawaban yang ada sehingga siswa banyak menjawab opsi yang berisi haji wada' yang merupakan jawaban salah. Hal ini tidak sesuai dengan materi yang telah diterima oleh siswa. Pada soal lain dengan indikator yang sama memilliki keterkaitan opsi jawaban yang hampir sama dengan soal sebelumnya, karena siswa telah memilih opsi haji wada' dalam macam pelaksanaan haji maka jawaban-jawaban siswa pada pertanyaan dengan indikator yang sama memiliki kecenderungan untuk memilih jawaban yang salah.

Selain indikator ketiga, indikator yang juga mendapatkan prosentase ketercapaian indikator rendah adalah indikator ketiga dengan nilai sebesar 88%. Indikator ketiga yaitu mengidentifikasi syarat wajib, syarat sah, rukun, wajib, sunnah dan larangan haji. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa dalam menggolongkan kegiatan-kegiatan haji pada kelompok rukun, wajib, sunnah dan larangan haji. Kerap kali siswa menempatkan kegiatan haji pada kelompok yang salah. Hal ini juga disebabkan karena ada banyak istilah dalam kegiatan haji yang membuat siswa kebingungan untuk memahmai setiap istilahnya. Selain itu, kemiripan opsi jawaban yang disediakan dapat mempengaruhi keyakinan siswa dalam menentukan jawaban. Siswa ragu dalam menentukan jawaban yang benar. Keragu-raguan ini menyebabkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siswa kurang tepat menjawab pertanyaan sehingga ketercapaian indikator lebih rendah daripada indikator pertama dan keempat.

Untuk mengetahui keefektifan permainan Moji (Monopoli Haji) selain ditinjau berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa dapat pula ditinjau berdasarkan hasil respons siswa yang diperoleh melalui metode angket yag dibagikan kepada siswa setelah siswa permainan Moji (Monopoli Haji) dalam proses pembelajaran. Angket respons siswa memiliki 14 butir pertanyaan yang ditanyakan pada lembar angket respons siswa. Berikut disajikan data rekapitulasi angket respons siswa setelah menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji).

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa Setelah Menggunakan Permainan Moji (Monopoli Haji)[97]

No	Pertanyaan	Jawaban		Prosentase Jawaban "Ya" (%)
		Ya	Tidak	
1	Apakah penggunaan bahasa dalam permainan Moji (Monopoli Haji) mudah dipahami?	15	0	100
2	Apakah susunan kalimat yang digunakan dalam permainan Moji (Monopoli Haji) dapat dipahami dengan jelas?	14	1	93
3	Apakah pertanyaan-pertanyaan dalam kartu pertanyaan mudah dipahami?	15	0	100
4	Apakah konsep materi yang tercantum dalam permainan Moji (Monopoli Haji) mudah dipahami?	15	0	100
5	Apakah gambar yang ada pada permainan Moji (Monopoli Haji) memiliki kualitas yang baik?	15	0	100

[97] Diperoleh dari hasil angket siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6	Apakah warna yang digunakan dalam permainan Moji (Monopoli Haji) menarik?	12	3	80
7	Apakah desain permainan Moji (Monopoli Haji) menarik?	15	0	100
8	Apakah bentuk dan ukuran huruf dalam permainan Moji (Monopoli Haji) dapat terbaca dengan jelas?	15	0	100
9	Apakah aturan permainan dalam permainan Moji (Monopoli Haji) dapat dipahami dengan mudah?	15	0	100
10	Apakah belajar dengan menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) merupakan hal yang baru?	14	1	93
11	Apakah permainan Moji (Monopoli Haji) dapat membantu dalam belajar submateri haji?	15	0	100
12	Apakah permainan Moji (Monopoli Haji) dapat meningkatkan motivasi belajar?	15	0	100
13	Apakah permainan Moji (Monopoli Haji) dapat menarik minat belajar?	15	0	100
14	Apakah belajar dengan menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) menyenangkan?	14	1	93
Rata-rata prosentase respons siswa setelah menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji)				**97 (Kategori "Sangat Efektif")**

Keterangan:

30-50 : tidak efektif

51-69 : cukup efektif

70-85 : efektif

86-100 : sangat efektif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan rekapitulasi data respons siswa terhadap permainan Moji (Monopoli Haji), diperoleh hasil rata-rata prosentase respons siswa setelah menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) sebesar 97% dan dikategorikan sangat efektif. Terdapat aspek yang mendapatkan nilai paling rendah yaitu 80% yaitu penggunaan warna yang menarik pada permainan Moji (Monopoli Haji). Terdapat sepuluh aspek yang mendapat respons tertingi 100% yaitu penggunaan bahasa dalam permainan Moji (Monopoli Haji), penyajian pertanyaan dalam kartu pertanyaan, penggunaan konsep materi, kualitas gambar yang digunakan dalam permainan Moji (Monopoli Haji), desain permainan Moji (Monopoli Haji), kejelasan bentuk dan huruf, kejelasan aturan permainan, kemampuan permainan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk membantu belajar siswa, kemampuan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan kemampuan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk menarik minat belajar siswa.

Aspek penggunaan bahasa mendapatkan respons maksimal dikarenakan bahasa yang digunakan jelas sehingga lebih mudah dipahami siswa. Aspek penyajian pertanyaan dalam kartu pertanyaan dan pemahaman konsep materi mendapatkan respons maksimal karena bahasa yang digunakan jelas dan tidak bertele-tele dan sesuai denngan jenjang siswa. Aspek kualitas gambar, desain serta kejelasan bentuk dan huruf yang digunakan dalam permainan Moji (Monopoli Haji)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan respons maksimal karena menggunakan kualitas gambar yang baik serta penggunaan desain dan tulisan yang jelas. Sehingga siswa lebih nyaman untuk menggunakan media permainan Moji (Monopoli Haji). Aspek kemampuan permainan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk membantu belajar siswa, kemampuan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan kemampuan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk menarik minat belajar siswa mendapatkan respons maksimal karena menurut siswa belajar dengan menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) sangat menyenangkan, membuat mereka tertarik dan termotivasi. Kondisi ini juga didukung karena siswa selama berada di lingkungan sekolah dan pondok pesantren mereka tidak diperbolehkan menggunakan gawai. Sehingga mereka merasa permainan Moji (Monopoli Haji) adalah cara yang efektif untuk mereka belajar sembari bermain dengan menyenangkan. Saat pelaksanaan uji coba siswa terlihat sangat antusias dan terdapat beberapa siswa yang ingin memiliki media permainan Moji (Monopoli Haji) tersebut untuk digunakan di lingkungan sekolah dan pondok pesantren.

Sedangkan aspek yang mendapatkan respons terendah dengan nilai sebesar 80% adalah aspek penggunaan warna dikarenakan warna yang cenderung memiliki kemiripan dan terlihat pucat atau kurang kontras.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Respons siswa terhadap permaianan Moji (Monopoli Haji) juga berupa kritik dan saran. Berdasarkan hasil kegiatan uji coba, beberapa kritik dan saran siswa disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6 Kritik dan saran siswa terhadap permianan Moji (Monopoli Haji)

Jenis masukan	Isi masukan
Kritik	Durasi waktu bermain Moji (Monopoli Haji) kurang lama
	Kartu pertanyaan terlalu banyak
	Warna yang digunakan kurang menarik
	Miniatur masjid memiliki warna yang hampir sama dengan papan permainan Moji (Monopoli Haji) sehingga sedikit membingungkan
	Terdapat beberapa kalimat yang sulit dipahami
Saran	Kartu pertanyaan dibuat lebih sedikit
	Warna yang digunakan dibuat lebih menarik dengan menggunakan warna-warna yang kontras
	Miniatur masjid menggunakan warna lain yang tidak sama dengan warna pada papan permainan Moji (Monopoli Haji

Berdasarkan pembahasan di atas rata-rata perolehan nilai *Gain Score* sebesar 0,71% dikategorikan tinggi dan rata-rata hasil respons siswa sebesar 97% yang dikategorikan sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa permainan Moji (Monopoli Haji) sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada submateri haji kelas VIII di MTs Ismul Haq Mojokerto.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan Moji (Monopoli Haji) dalam penggunaannya membutuhkan penalaran yang logis. Selain siswa memainkan monopoli layaknya monopoli pada umumnya, juga terdapat pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa sebagai inti dari pembelajaran submateri haji dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan Moji (Monopoli Haji) ini. Sehingga dibutuhkan penalaran yang logis dan tingkat berpikir yang lebih tinggi daripada sebelumnya. Berdasarkan hasil belajar siswa setelah menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) dalam pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini sesuai dengan pernyatan yang dikemukakan oleh Ching dan Chung[98] bahwa penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya permainan yang membutuhkan penalaran logis.

Permainan Moji (Monopoli Haji) memiliki tiga fungsi utama sebagai media pembelajaran, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Sumiharsono[99] yaitu memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Memotivasi minat dan tindakan dapat dilihat berdasarkan hasil angket siswa. Siswa memberikan pernyataan bahwa permainan Moji (Monopoli Haji) membuat mereka termotivasi dan lebih berminat terhadap pembelajaran yang berlangsung. Dalam permainan Moji (Monopoli Haji) juga menyajikan informasi-

[98] Hsue Cheng Ching and Ho Su Chung, "A Game-Based Learning System....., p. 669
[99] Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, h. 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

informasi terkait submateri haji yang dipelajari oleh siswa, dikemas dengan lebih menarik dan menyenangkan yang disesuaikan dengan perkembangan jiwa anak di usia 14 tahun (usia masih suka aktivitas bermain). Sedangkan instruksi yang dimaksud dalam Permainan Moji (Monopoli Haji) berupa instruksi-instruksi siswa menggunakan permainan sebagai media pembelajaran dengan mengikuti buku panduan penggunaan Moji (Monopoli Haji) yang sudah disiapkan. Kemp dan Dayton menyatakan bahwa apabila media pembelajaran telah memiliki ketiga fungsi di atas maka dapat dikatakan efektif. Hal tersebut juga selaras dengan hasil yang ditunjukkan berdasarkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dan hasil analisis angket yang menyatakan bahwa permainan Moji (Monopoli Haji) sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran terlebih untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto menghasilkan media pembelajaran berupa Moji (Monopoli Haji) yang memiliki komponen-komponen tambahan yang disesuaikan dengan kebutuhan penyampaian submateri haji kepada siswa yaitu dengan memodifikasi peraturan permainan dan menambahkan kartu pertanyaan dan buku kunci jawaban submateri haji.
2. Permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto sangat layak untuk diujicobakan dengan nilai validitas fisik media belajar permainan Moji (Monopoli Haji) sebesar 3,71% yang dikategorikan sangat valid dan nilai validitas isi butir pertanyaan permainan Moji (Monopoli Haji) sebesar 97,8% yang dikategorikan sangat layak.
3. Efektivitas penggunaan permainan Moji (Monopoli Haji) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Unggulan Ismul Haq Mojokerto mendapat rata-rata perolehan nilai *Gain Score* sebesar 0,71% yang dikategorikan tinggi dan rata-rata hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

respons siswa sebesar 97% yang dikategorikan sangat efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media belajar permainan Moji (Monopoli Haji) sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran khususnya pada submateri haji kelas VIII di MTs Ismul Haq Mojokerto.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disarankan untuk penelitian-penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Media permainan Moji (Monopoli Haji) difokuskan aspek kognitif pada KD 3.6, sehingga apabila guru menggunakan permainan Moji (Monopoli Haji) sebagai media pembelajaran maka guru masih memiliki keharusan untuk membuat instrumen penilaian untuk aspek afektif dan psikomotorik siswa.
2. Dalam penelitian ini materi yang ingin disampaikan adalah submateri haji, hendaknya peneliti selanjutnya dapat memperluas materi menjadi materi haji dan umrah untuk pemantapan pemahaman siswa.
3. Permainan Moji (Monopoli Haji) yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. oleh karena itu, hendaknya penelitian lebih lanjut dilakukan dengan menerapkan permainan monopoli dalam skala yang lebih luas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Afifurrahman dan Lamidjan Hadi Susarno, "Pengembangan Permainan Monopoli Panakawan dalam Pembelajaran Tematik Integratif Tema Pengalamanku untuk Kelas I Sekolah Dasar Negeri Temu II Kanor Bojonegoro" *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan,* Vol. 6, No. 2, 2015.

Ahmadi, Abu. *Psikologi Perkembangan,* Jakarta: Rineka Cipta, 1991.

Ariekunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran,* Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

Ching, Hsue Cheng and Ho Su Chung, "A Game-Based Learning System for Improving Student's Learning Effectiveness in System Analysis Course" *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 31, 2012.

Daryanto, *Evaluasi Pendidikan,* Jakarta: Rineka Cipta, 2007.

Depdiknas, *Panduan Analisis Butir Soal,* Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008.

Graham, G. etc., *Children Moving: A Reflective Approach to Teaching Physical education,* California: Mayfield Publishing Company, 2001.

Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar,* Bandung: Bumi Aksara, 2006.

Irwan, Dedek. Skripsi: "Pengembangan Media Permainan *(Game)* Monopoli pada Pembelajaran Fisika Submateri Besaran dan Satuan pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)", Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2017.

Isnaini, Annisa Nur. Skripsi: "Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016", Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

Jihad, Asep dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran,* Yogyakarta: Multi pressindo, 2013.

Kariyawan, Bambang. "Aplikasi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Siswa SMA terhadap Materi Pembelajaran Sosiologi" *Jurnal Cendekia,* Vol.1, No. 1, 2008.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kartono, Ahmad dan Sarmidi Husna, *Ibadah Haji Perempuan Menurut Ulama Fikih*, Jakarta: Siraja Prenada Media Group, 2013.

Khobir, Abdul. "Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif" *Jurnal Forum Tarbiyah,* Vol. 7, No. 2, Desember 2009.

Khotimah, Khusnul. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar di Tinjau dari Aktifitas Belajar*, Surakarta: 2016.

Kompri, *Belajar; Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya,* Yogyakarta: Media Akademi, 2017.

Luth, Thohir. *Syariat Islam tentang Haji dan Umrah,* Jakarta: Rineka Cipta, 2004.

M., Abdul Aziz dan Abdul Wahhab Sayyed H., *Fiqh Ibadah*, Jakarta: Amzah, 2010.

Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran" *Jurnal Pemikiran Islam,* Vol. 3, No. 1, 1 Januari – Juni 2012.

Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak,* Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1999.

Muhammad, Maryam. "Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal,* Vol. 4, No. 2, 2016.

Mustaqim, Ilmawan. "Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran" *Jurnal PendidikanTeknologi dan Kejuruan*, Vol. 13, No. 2, Juli 2016.

Nur, Haerani. "Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional".*Jurnal Pendidikan Karakter,* Vol. 3, No. 1, 2013.

Nuria, Ikang. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Visual Pada Materi Upaya Meningkatkan Kualitas Kerja Mata Pelajaran Ekonomi Semester I Kelas XI Ma Negeri Nagekeo Tahun Pelajaran 2018/2019" *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, Vol. 5. No. 1. April 2019.

Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik" *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan,* Vol. 8, No. 1, 2011.

O'Halloran, Robert dan Cynthia Deale, "Designing a Game Based on Monopoly as a Learning Tool for Lodging Development" *Journal of Hospitality and Tourism Education* Vol. 22, No. 3, 2013.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ramadhani, Nendy. dkk., "Pengembangan Media Educational Game "Monopoli Fisika Asik (Mosik)" pada Mata Pelajaran IPA di SMP" *Jurnal Pembelajaran Fisika,* Vol. 5 No. 3, Desember 2016.

Republik Indonesia, *Undang-Undang RI Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*, Jakarta: Sinar Grafika, 2008.

Ridwan, *Belajar Mudah Penelitian*, Bandung: Alfabeta, 2010.

Rohman, Miftah Arif dan Siti Mutmainah, "Pengembangan Media Permainan Monopoli dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN Tanamera I" *Jurnal Pendidikan Seni Rupa,* Vol. 3, No. 1, 2015.

Rohwati, M. "Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup" *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia,* Vol. 1, No. 1, 2012.

Sadiman, Arief S. dkk., *Media Pendidikan,* Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2009.

Saeful Rahmat, Pupu. *Strategi Belajar Mengajar,* Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2019.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2011.

Saptawulan, Aquillaningtyas. "Belajar Biologi yang Menyenangkan dengan Permainan Kuartet dan Pemantapan Konsep secara Mandiri melalui Blog" *Jurnal Pendidikan Penabur,* Vol. 11, No. 18, 2012.

Sari, Dwi Novita dan Putri Juwita, "Penggunaan Media Kartu Permainan Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika" *Prosiding Seminar Nasional & Exspo Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat,* 2019.

Sari, Indah Permata. Skripsi: "Pengembangan Media Monopoli *Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Pudakpayung 01 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang", Semarang: Universitas Negeri Semarang , 2019.

Sholikhin, M. *Keajaiban Haji dan Umrah*, Jakarta: Erlangga,2013.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar,* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016.

Sumantri, Moh. Syarif. *Strategi Pembelajaran,* Depok: PT Rajagrafindo, 2015.

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran,* Jember: CV Pustaka Abadi, 2017.

Sutirman, *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif,* Yogyakarta: Graha Ilmmu, 2013.

Syafi'i, Ahmad. dkk., "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi", *Jurnal Komunikasi Pendidikan,* Vo. 2, No, 2, Juli 2018.

Tegeh, I Made dan I Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model" *Jurnal IKA,* Vol II, No. 1, 2013.

Tim Redaksi KBBI PB, *Kamus Besar Bahasa Indonesia,* Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Ulfaeni, Siti. dkk., "Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD" *Profesi Pendidikan Dasar,* Vol. 4, No. 2, Desember 2017.

Wahyuningsih, Dewi dan Danang Setyadi, "Pengembangan Board Game "Zathura Mathematics" Pada Materi Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar", *Kreano; Jurnal Matematika Kreatif dan Inovatif,* Vol.11, No. 1, 2020.

Waren, Warren. "Using Monopoly to Introduce Concepts of Race and Ethnic Relations". *The Journal of Effective Teaching,* Vol. 11, No. 1, 2011.

Widodo, Sugeng dan Dian Utami, *Belajar dan Pembelajaran,* Yogyakarta: Graha Ilmu, 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id