

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME BASED LEARNING (ISLAMIC MONOPOLY)* PADA MATERI MENELUSURI TRADISI ISLAM DI NUSANTARA KELAS IX UPT SMP NEGERI 3 GRESIK**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**ANY RAHMAWATI**

*NIM. D71218058*



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

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

**2022**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Any Rahmawati  
NIM : D71218058  
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
Alamat : Dusun Kejabon RT 03 RW 01, Desa Ngabetan, Kecamatan Cerme, Kabupaten Gresik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**PENGEMBANGAN MEDIA GAME BASED LEARNING (ISLAMIC MONOPOLY) PADA MATERI MENELUSURI TRADISI ISLAM DI NUSANTARA KELAS IX UPT SMP NEGERI 3 GRESIK**" adalah hasil karya sendiri, dan bukan merupakan plagiat dan karya tulis dari orang lain kecuali dengan dirujuk sumbernya.

Gresik, 17 Juni 2022

Saya yang menyatakan,

  
METERAI TEMPEL  
1A9AJX877396436  
Any Rahmawati  
NIM. D71218058

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : ANY RAHMAWATI

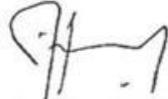
NIM : D71218058

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA *GAME BASED LEARNING* (*ISLAMIC MONOPOLY*) PADA MATERI MENELUSURI TRADISI ISLAM DI NUSANTARA KELAS IX UPT SMP NEGERI 3 GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

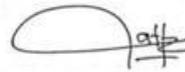
Surabaya, 17 Juni 2022

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Husinyatus Salamah Zainiyati, M.Ag  
NIP. 196903211994032003

Pembimbing II



Fathur Rahman, M.Ag  
NIP. 197311302005011005

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

### PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Any Rahmawati ini telah dipertahankan didepan tim penguji skripsi.  
Surabaya, 28 Juni 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag. M.Pd.I

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. H. Achmad Zuhni, MA  
NIP. 197005121995031002

Penguji II

Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag  
NIP. 196912121993031003

Penguji III

Prof. Dr. Hj. Husinatus Salamah Zainivati, M.Ag  
NIP. 196903211994032003

Penguji IV

Fathur Rahman, M.Ag  
NIP. 197311302005011005

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**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 : ANY RAHMAWATI  
NIM : D71218058  
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PENDIDIKAN ISLAM  
E-mail address : anyrahmawati26@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME BASED LEARNING (ISLAMIC MONOPOLY)* PADA

MATERI MENELUSURI TRADISI ISLAM DI NUSANTARA KELAS IX UPT SMP

NEGERI 3 GRESIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif 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, 7 Juli 2022

Penulis

( ANY RAHMAWATI )

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *GAME BASED LEARNING (ISLAMIC MONOPOLY)* PADA MATERI MENELUSURI TRADISI ISLAM DI NUSANTARA KELAS IX UPT SMP NEGERI 3 GRESIK

Any Rahmawati, Husniyatus Salamah Zainiyati, Fathur Rohman

Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan kualitas pembelajaran yang baik agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan maksimal. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan PLP II bulan September-November 2021 peneliti menemukan potensi yang dimiliki oleh UPT SMP Negeri 3 Gresik sebagai sekolah berbasis IT, yakni laboratorium komputer serta diperbolehkannya peserta didik membawa *handphone* ke sekolah untuk keperluan belajar. Namun pada praktiknya pendidik masih kurang dalam memanfaatkan fasilitas tersebut. Selain itu peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, terutama materi sejarah. Hal tersebut dikarenakan metode dan media yang digunakan oleh pendidik kurang menarik dan kurang bervariasi. Oleh karena itu, peneliti tergerak untuk menciptakan media baru yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi terhadap rendahnya minat peserta didik dalam belajar terutama materi sejarah yang memiliki tingkat hafalan tinggi serta materi yang membosankan. Penelitian ini termasuk penelitian *R&D* dengan menggunakan model *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono dalam 10 tahapan. Dalam validasi *Game Islamic Monopoly* menggunakan validasi media dan validasi ahli materi dengan hasil validasi ahli media sebesar 84.5% dengan kategori “layak” dan layak digunakan dengan revisi kecil. Adapun revisi dari ahli media terdapat pada aspek tampilan dan aspek efisiensi waktu. Sedangkan pada validasi ahli materi mendapatkan hasil 93.13% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi, sehingga materi pada media tidak terdapat revisi. Tingkat kelayakan media *Islamic Monopoly* secara keseluruhan sebesar 88.82% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Untuk memperoleh tingkat kemenarikan media diperoleh dari angket respon pengguna dengan dua kali uji coba. Pada uji coba produk dengan 8 peserta didik memperoleh nilai 94.17% dengan kategori “sangat menarik” dan layak digunakan, pada uji I coba ini tidak terdapat revisi karena hasil menunjukkan persentase yang tinggi dan dengan kategori yang “sangat menarik”. Uji coba pemakaian dilakukan pada 30 peserta didik kelas IX C memperoleh hasil 93.56% dengan kategori “sangat menarik” dan layak digunakan tanpa revisi. Berdasarkan hasil validasi dan kemenarikan media, *game Islamic Monopoly* dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara kelas IX.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Game Based Learning*

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF GAME BASED LEARNING (ISLAMIC MONOPOLY) MEDIA ON THE MATERIALS OF TRAINING ISLAM IN THE NUSANTARA CLASS IX UPT SMP NEGERI 3 GRESIK**

Any Rahmawati, Husniyatus Salamah Zainiyati, Fathur Rohman

In learning activities, good quality learning is needed so that the material presented can be delivered to the maximum. A fun and not monotonous learning atmosphere is needed in learning activities. In the PLP II activity in September-November 2021, researchers found the potential of UPT SMP Negeri 3 Gresik as an IT-based school, namely a computer laboratory and it is allowed for students to bring cellphones to school for study purposes. However, in practice, educators are still lacking in utilizing these facilities. In addition, students are less enthusiastic in participating in learning activities, especially historical material. This is because the methods and media used by educators are less attractive and less varied. Therefore, researchers are moved to create new media that can be used in learning activities and can overcome the problems that occur in the low interest of students in learning, especially historical material that has a high level of memorization and boring material. This research includes R&D research using the Borg and Gall model which has been modified by Sugiyono in 10 stages. In the validation of the Islamic Monopoly Game using media validation and material expert validation, the results of media expert validation were 84.5% in the "appropriate" category and suitable for use with minor revisions. The revisions from media experts are in the aspect of appearance and aspects of time efficiency. Meanwhile, the material expert validation obtained 93.13% results in the "very valid" category and was suitable for use without revision, so that the material in the media did not have revisions. The overall level of eligibility for Islamic Monopoly media is 88.82% in the "very valid" category and is suitable for use without revision. To obtain the level of attractiveness of the media obtained from the user response questionnaire with two trials. In the product trial with 8 students, the score was 94.17% with the "very interesting" category and suitable for use, in the first trial there was no revision because the results showed a high percentage and the "very interesting" category. The use trial was carried out on 30 students of class IX C and obtained 93.56% results in the "very interesting" category and deserves to be used without revision. Based on the results of the validation and the attractiveness of the media, the Islamic Monopoly game can be used as a learning medium in the material for Tracing Islamic Traditions in the Archipelago class IX.

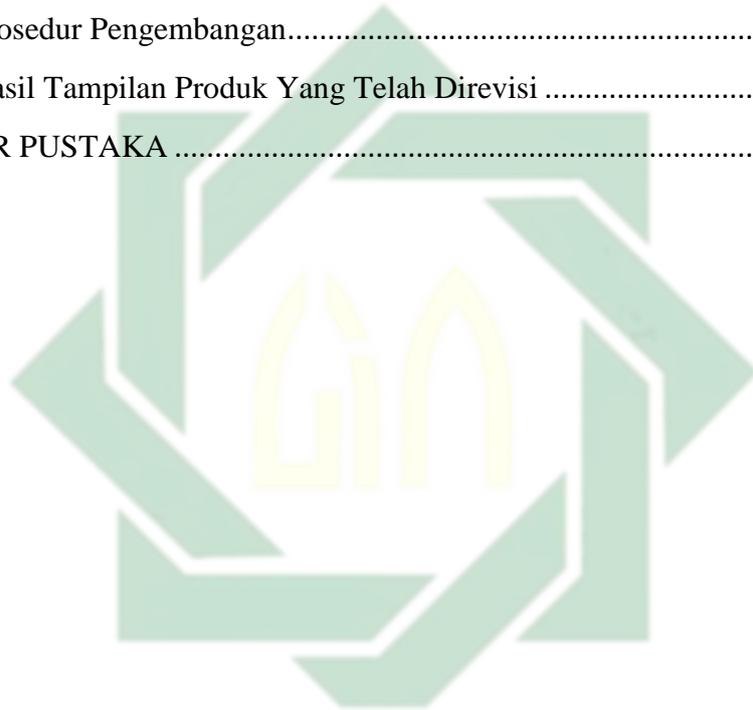
Keywords: Media Development, Game Based Learning

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan pengembangan.....	7
D. Spesifikasi produk yang dihasilkan .....	7
E. Pentingnya pengembangan .....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
G. Definisi Istilah .....	12
H. Sistematika Penulisan .....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	14
A. Kajian Pengembangan Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
3. Karakteristik Media Pembelajaran .....	19
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	19
5. Fungsi Media Pembelajaran .....	22
B. <i>Game Based Learning (Islamic Monopoly)</i> .....	23
1. Pengertian Belajar .....	23
2. Pengertian Metode Pembelajaran .....	24
3. Macam-Macam Metode Pembelajaran.....	25
4. Faktor yang Mempengaruhi Belajar .....	27
5. Pengertian <i>Game</i> .....	28

6. Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	29
7. Manfaat <i>Game</i> dalam Pembelajaran.....	32
8. <i>Islamic Monopoly</i> .....	32
C. Materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara.....	36
1. Tradisi Nusantara sebelum Islam .....	37
2. Akulturasi Budaya Islam .....	39
3. Melestarikan Tradisi Islam di Nusantara.....	40
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b> .....	<b>44</b>
A. Model Pengembangan .....	44
B. Prosedur Pengembangan.....	45
C. Uji Coba Produk .....	48
1. Desain uji coba .....	48
2. Subjek uji coba .....	48
3. Jenis data .....	48
4. Instrumen pengumpulan data .....	49
5. Teknik Analisis Data .....	54
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b> .....	<b>58</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	58
1. Penyajian Data Kelayakan Media .....	58
2. Penyajian Data Kelayakan Materi .....	60
3. Penyajian Data Kemenarikan Media .....	61
B. Analisis Data.....	64
1. Analisis Data Kelayakan Media .....	64
2. Analisis Data Kelayakan Materi.....	68
3. Analisis Data Kemenarikan Media.....	73
C. Revisi Produk .....	77
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b> .....	<b>79</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	79

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	
82	
BAGIAN II .....	83
PENGEMBANGAN <i>GAME ISLAMIC MONOPOLY</i> .....	83
A. Spesifikasi Produk .....	83
B. Model Pengembangan .....	84
C. Prosedur Pengembangan.....	84
D. Hasil Tampilan Produk Yang Telah Direvisi .....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	103



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk menciptakan generasi muda penerus bangsa yang mampu menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi pada saat ini. Dalam menciptakan dan menghasilkan mutu pendidikan yang berkualitas, dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan sebaik mungkin. Sesuai dengan undang undang nomor 20 tahun 2003 yang memuat sistem pendidikan nasional, dijelaskan bahwa Pendidikan merupakan upaya terencana yang tertuang dalam Tujuan Pendidikan Nasional dan Pendidikan Sekolah Dasar. Dengan kata lain, untuk menciptakan kondisi belajar yang positif dan menyenangkan agar siswa dapat aktif mengembangkan potensinya.<sup>1</sup> Potensi yang dimaksud dapat dikembangkan melalui akhlak, keagamaan, kecerdasan, pengendalian diri, maupun keterampilan yang ada pada dirinya sendiri.

Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila antar komponen yang terlibat dalam pendidikan saling bekerja dengan baik dan mendukung satu sama lain. Selain itu dalam penyajian materi juga harus disampaikan dalam bentuk dan suasana yang menyenangkan, menarik, dan mudah dimengerti. Namun pada kegiatan pembelajaran di lapangan sering dijumpai masalah-masalah yang timbul yang disebabkan oleh lemahnya proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan sebuah aktivitas yang ditempuh untuk tujuan penerapan kurikulum di suatu lembaga pendidikan, serta memberikan pengaruh terhadap peserta didik sehingga tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan ditetapkan.<sup>2</sup> Hakikatnya, pembelajaran sendiri memiliki fungsi untuk mengembangkan potensi dari seorang peserta didik. Di mana Pendidik berfungsi sebagai pemberi fasilitas dan peserta didik sebagai penerima fasilitas

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003.

<sup>2</sup> Muhammad Hasan dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2009), hal. 1.

yang keduanya merupakan komponen yang dilibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

kemajuan teknologi sangat berdampak pada bidang pendidikan.<sup>3</sup> Perkembangan dari teknologi tersebut menuntut pendidik agar dapat terus mengikuti perkembangannya. Perkembangan teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, yakni dalam menciptakan sebuah alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut mengharuskan pendidik memiliki ide-ide yang bersifat baru dan kreatif dalam mengembangkan media, sehingga tujuan yang ditetapkan dapat tercapai.

Menurut Arsyad, media merupakan penyalur informasi yang disampaikan oleh pengirim pesan.<sup>4</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media merupakan suatu alat yang dipergunakan untuk melakukan komunikasi atau interaksi agar pesan dan informasi yang disampaikan oleh individu kepada orang lain tersampaikan dengan jelas.<sup>5</sup> Dapat disimpulkan penggunaan media untuk mempermudah penyampaian informasi.

Media memiliki fungsi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai alat bantu bagi pemberi fasilitas dalam menyampaikan materi kepada penerima fasilitas atau sehingga dapat diterima dengan mudah, serta sumber belajar untuk mendukung peserta didik dalam memperluas pengetahuan. Ketepatan dalam pemilihan dan penggunaan media dalam penyampaian materi tentu akan memberikan hasil dan *output* yang memuaskan, termasuk perubahan perilaku peserta didik.<sup>6</sup> Jenis media pembelajaran di Era digital juga harus disesuaikan

---

<sup>3</sup> Suryanda, Ernawati, dan Mulana, "Pengembangan Modul Multimedia Mobile Learning Dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekaragaman Hayati Bagi Siswa SMA kelas X", *Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 9 no. 1, 2016, hal. 55.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013) hal. 3.

<sup>5</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media> diakses pada 20 Desember 2021, pukul 14.25 WIB

<sup>6</sup> Muhammad Hasan dkk, *Pengembangan....* hal. 3.

dengan baik, karena apabila tidak sesuai dengan proses pembelajaran maka akan berdampak pada ketidakefektifan media tersebut.

Dalam penyampaianya, pendidik tidak jarang masih menerapkan metode pembelajaran yang konvensional, seperti metode ceramah serta minimnya penggunaan media. Pendidik sudah merasa puas dalam menyampaikan materi saja, selain itu juga dikarenakan minimnya kemampuan dan pengetahuan guru dalam mempelajari teknologi yang semakin berkembang. Hal tersebut tentu berdampak langsung terhadap peserta didik, sehingga terjadi berbagai permasalahan seperti kurangnya semangat belajar, tidak mau mengerjakan tugas, tidur pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, hingga membolos sekolah tanpa adanya rasa takut akan tertinggal materi dan lain-lain.

Membuat suasana pembelajaran yang menarik, interaktif dan melibatkan peserta didik merupakan tantangan tersendiri bagi pendidik, pendidik harus menciptakan suatu inovasi dalam pembelajaran. Menciptakan inovasi tersebut diperlukan keterampilan guru dalam mengkombinasikan metode belajar maupun media pembelajaran. Keberhasilan dari proses pembelajaran tergantung pada kemampuan pendidik dalam merancang media pembelajaran.<sup>7</sup>

Metode belajar sambil bermain merupakan metode yang sangat banyak disukai oleh peserta didik. Menurut Hans Daeng dalam Andang Ismail, mengartikan bermain sebagai bagian yang melekat pada anak, yang nantinya akan membentuk kepribadian seorang anak.<sup>8</sup> Didukung dengan penelitian Nugraheni yang mengatakan dengan penggunaan media permainan dapat membuat kualitas belajar semakin meningkat.<sup>9</sup> Selain itu masa anak hingga masa remaja merupakan masa-masa yang menyenangkan. Sehingga apabila aktivitas mereka adalah bermain maka hal tersebut sangatlah wajar. Di mana

---

<sup>7</sup> Ganes Mahesti, dan Henny Dewi Koeswanti, "Perkembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar", *Jurnal Mimbar PGSD UNDIKSHA*, Vol. 9 No. 1. 2021, hal. 32.

<sup>8</sup> Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2009) hal. 17.

<sup>9</sup> Nursiwi Nugraheni, "Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar", *MEDIVES: Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, Vol. 1 No. 2, Juli 2017, hal. 145-147.

proses belajar juga didapatkan dari kegiatan bermain, bagaimana mereka mengenal segala sesuatu dan mendapatkan berbagai pengetahuan yang membantu diri mereka di masa depan. Dengan permainan yang tepat dan mendidik maka akan menghasilkan pribadi yang memiliki karakter yang baik. Namun, untuk menciptakan dan mengajak peserta didik bermain sambil belajar dibutuhkan cara yang cukup menarik dan kreatif yang harus dimiliki oleh pendidik.

Penelitian Purbasari dkk yang mengatakan, siswa tertarik dalam belajar apabila media pembelajaran yang digunakan berbasis Android.<sup>10</sup> Oleh karena itu demi menciptakan kondisi belajar yang menarik adalah dengan mengkombinasikan metode bermain dengan media pembelajaran berbasis Android. *Game based learning* adalah jenis kegiatan belajar-mengajar dimana peserta didik menjadi pusat dari pembelajaran tersebut. Dalam pembelajaran ini menggunakan media permainan digital sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran.<sup>11</sup>

Permainan yang dikembangkan menjadi media pembelajaran adalah permainan monopoli. Salah satu permainan yang tak lekang waktu, dimana sudah ada sejak dahulu atau bisa disebut permainan kuno tapi sangat layak untuk dimainkan pada masa sekarang ini dan oleh berbagai jenis kalangan. Penelitian oleh Chusniyah dkk. juga menyebutkan dengan penerapan permainan monopoli mampu membuat peningkatan minat peserta didik dalam belajar.<sup>12</sup> Penelitian Indarini dan Abidin juga menyebutkan bahwa dengan penggunaan permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar.<sup>13</sup> Dengan pemanfaatan teknologi, permainan monopoli yang semula

---

<sup>10</sup> Purbasari, R. Julia, Kahfi, M. S., & Yunus, M. Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, Vol.1 No. 11, 2013, hal. 60.

<sup>11</sup> D.D. Prasetya, W. Sakti, S. Patmanthara, "Digital Game Based Learning untuk Anak Usia Dini", *TEKNO*, Vol. 2 No. 20, 2013. hal. 45-50.

<sup>12</sup> Irfatul Chusniyah, Novi Raatna Dewi, Stephani Diah Pamelasari, "Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tata Surya Terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas VIII", *UNNES Science Education Journal*, Vol. 5 No. 2, Juli 2016, hal. 1244-1245.

<sup>13</sup> Avivah Dwi Indarini dan Zaenal Abidin, "Implementasi Media Smartpoli Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Di Era Pandemi", *JURNAL BASICEDU*, Vol. 6 No. 1, 2022, hal. 249-251.

diciptakan berbentuk tiga dimensi dapat dibuat ulang dengan bentuk aplikasi sehingga menjadi permainan yang menarik dan efisien, dikarenakan dapat dimainkan dimana pun dan kapan pun.

UPT SMP Negeri 3 Gresik merupakan sekolah yang lokasinya berada di tengah kota Gresik, tepatnya berada di Jl. Panglima Sudirman No. 100. Sekolah ini merupakan sekolah berbasis IT yang tercermin pada misi sekolah sendiri yang dilengkapi dengan laboratorium komputer yang memadai, dan pemanfaatan *smartphone* yang digunakan pada kegiatan pembelajaran. Namun, bagi peserta didik yang memiliki kendala tidak punya *smartphone* telah disediakan komputer yang siap digunakan agar dapat mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring. Selain itu sekolah ini difasilitasi *wifi* yang dapat diakses apabila membutuhkan koneksi internet pada saat kegiatan pembelajaran. Berdasarkan kriteria yang dimiliki oleh sekolah tersebut mulai dari program yang dijalankan, hingga tersedianya fasilitas yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran, peneliti memilih sekolah tersebut sebagai tempat uji coba produk yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil PLP II yang telah peneliti lakukan di UPT SMP Negeri 3 Gresik selama dua bulan sejak bulan September hingga November tahun 2021 di kelas IX, peneliti menjumpai permasalahan mengenai rendahnya ketertarikan siswa dalam belajar, terutama pada materi sejarah. Hal tersebut peneliti temukan pada saat kegiatan pembelajaran, peserta didik ramai sendiri dan tidak mendengarkan, ada yang berbicara dengan teman sebelahnya, ada pula yang izin ke kamar mandi namun tidak kunjung kembali hingga jam pelajaran usai. Peneliti mengevaluasi alasan mengapa hal tersebut bisa terjadi, apakah metode yang digunakan kurang bervariasi, atau penggunaan media pembelajarannya yang kurang mendukung. Pada kegiatan PLP II pada saat observasi *modelling* guru pamong, yakni peneliti berperan sebagai observer ketika pendidik mengajar di kelas hanya menjelaskan materi, metode yang dipilih juga masih menggunakan metode konvensional yang dibantu dengan media *LCD* untuk menampilkan *Power Point* yang telah disusun sebelumnya serta buku ajar. Sedangkan peserta didiknya hanya duduk kemudian

mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru. Sese kali guru melontarkan beberapa pertanyaan namun selalu dijawab oleh peserta didik tertentu saja.<sup>14</sup>

Ketertarikan dalam belajar merupakan hal utama yang menggiring peserta didik untuk lebih menyukai mata pelajaran tersebut. Apabila dalam belajar saja sudah tidak tertarik atau tidak termotivasi, maka tidak akan tumbuh rasa semangat dalam belajar. Oleh karena itu, dalam menciptakan suasana yang menarik, interaktif serta tidak monoton, sehingga peserta didik mendapat pengalaman serta semangat baru dalam belajar, peneliti tergerak untuk menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi. Pasalnya, hal ini sudah bukan merupakan rahasia umum, bahwa materi sejarah merupakan materi yang membosankan bagi peserta didik. Dikarenakan penggunaan metode dari waktu ke waktu yang masih sama, yang kurang mendukung agar peserta didik turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk memecahkan masalah tersebut, besar keinginan peneliti untuk membuat sebuah inovasi baru dengan memanfaatkan fasilitas sekolah dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran agar peserta didik memiliki ketertarikan dalam belajar materi sejarah islam. Sekaligus mengubah *mindset* terhadap materi sejarah islam menjadi pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan dalam bentuk aplikasi yang dapat dimainkan di komputer atau di android dengan mengangkat judul penelitian **“PENGEMBANGAN MEDIA GAME BASED LEARNING (ISLAMIC MONOPOLY) PADA MATERI MENELUSURI TRADISI ISLAM DI NUSANTARA KELAS IX UPT SMP NEGERI 3 GRESIK”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

---

<sup>14</sup> Data hasil observasi peneliti pada saat PLP II di UPT SMP NEGERI 3 GRESIK pada bulan September-November 2021.

1. Bagaimana Pengembangan Media *Game Based Learning (Islamic Monopoly)* pada Materi Menelusuri Tradisi Islam Di Nusantara Kelas IX UPT SMP Negeri 3 Gresik?
2. Bagaimana tingkat validitas Media *Game Based Learning (Islamic Monopoly)* pada Materi Menelusuri Tradisi Islam Di Nusantara Kelas IX UPT SMP Negeri 3 Gresik ditinjau dari ahli media dan ahli materi?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan Media *Game Based Learning (Islamic Monopoly)* pada Materi Menelusuri Tradisi Islam Di Nusantara Kelas IX UPT SMP Negeri 3 Gresik ditinjau dari respon pengguna?

#### **C. Tujuan pengembangan**

Dari beberapa rumusan masalah diatas dapat diketahui bahwa penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui Pengembangan Media *Game Based Learning (Islamic Monopoly)* pada Materi Menelusuri Tradisi Islam Di Nusantara Kelas IX UPT SMP Negeri 3 Gresik.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas Media *Game Based Learning (Islamic Monopoly)* pada Materi Menelusuri Tradisi Islam Di Nusantara Kelas IX UPT SMP Negeri 3 Gresik ditinjau dari ahli media dan ahli materi.
3. Untuk mengetahui tingkat kemenarikan Media *Game Based Learning (Islamic Monopoly)* pada Materi Menelusuri Tradisi Islam Di Nusantara Kelas IX UPT SMP Negeri 3 Gresik ditinjau dari respon pengguna.

#### **D. Spesifikasi produk yang dihasilkan**

Produk yang dihasilkan berupa *Game Islamic Monopoly* yang dikembangkan menjadi media yang digunakan untuk pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk berbentuk aplikasi yang dapat dioperasikan di *android* atau di komputer.
2. Pada permainan ini terdapat halaman awal yang berisi tiga menu utama, yaitu main, petunjuk bermain, dan biodata pengembang.

3. Pada permainan ini memiliki beberapa komponen yakni papan permainan, dua buah dadu, bidak pemain, kartu khazanah islam, kartu sadma, kartu tradisi, bangunan masjid, poin, nilai, dan waktu bermain.
4. Permainan dapat dimainkan dua orang sekaligus pada satu perangkat yang sama dalam keadaan offline.
5. Pada permainan ini memuat materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara, yang merupakan salah satu materi sejarah islam kelas IX di semester genap.

#### **E. Pentingnya pengembangan**

Hasil dari penelitian diharapkan memberi manfaat bagi kalangan masyarakat sebagaimana berikut:

##### 1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan membantu menambah sumber informasi penelitian yang sejenis pada waktu mendatang. Serta dapat membantu menambah sumber pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* terutama permainan monopoli.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Universitas

Adanya penelitian diharapkan membantu pihak perguruan tinggi dalam menghadirkan data pendukung mengenai kegiatan pembelajaran yang interaktif, menarik dan kreatif.

###### b. Bagi Sekolah

Adanya penelitian diharapkan memberikan motivasi pihak sekolah untuk terus menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan kreatif. Karena dari sekolah yang berkualitas akan membentuk *output* peserta didik yang berkualitas pula.

###### c. Bagi Mahasiswa

Dengan dilakukannya penelitian pengembangan ini, menjadikan peneliti untuk lebih aktif dan semangat dalam membuat inovasi media baru yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu

menambah pengalaman untuk persiapan kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya di kemudian hari.

d. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian diharapkan menambah semangat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi lingkungan sekolah yang telah dilakukan saat melakukan kegiatan PLP II pada bulan September-November 2021 di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Peneliti menemukan adanya potensi yang dimiliki oleh UPT SMP Negeri 3 Gresik sebagai sekolah yang berbasis IT yang tercantum pada misi sekolah, yakni fasilitas yang berupa laboratorium komputer yang dalam pemanfaatannya dirasa kurang. Hal tersebut dituturkan oleh petugas laboratorium yakni bapak Solihin bahwa:

“Sekolah memiliki 4 ruangan laboratorium komputer, dimana jumlah totalnya adalah 150 unit. Laboratorium komputer dipakai untuk ujian, namun jika mata pelajaran lain membutuhkan dan ingin menggunakannya kami sangat mempersilakannya”<sup>15</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IX bahwa:

“Sekolah memperbolehkan untuk membawa *handphone* untuk keperluan kegiatan pembelajaran, namun tidak semua mata pelajaran menggunakannya, hanya beberapa mata pelajaran saja saja”<sup>16</sup>

Hal tersebut mulai diberlakukan ketika sekolah menerapkan pembelajaran dengan kapasitas 50 persen. Namun dalam praktiknya, pendidik masih kurang dalam memanfaatkan fasilitas tersebut, baik laboratorium komputer atau penggunaan *handphone* untuk keperluan belajar. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pendidik dan peserta didik, mata pelajaran PAI sendiri masih menggunakan media buku ajar saja dan LCD, serta pendidik menerapkan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.<sup>17</sup> Hal tersebut didukung dengan pernyataan peserta didik pada saat kegiatan wawancara dengan peneliti bahwa:

<sup>15</sup> Sumber data peneliti, observasi lingkungan sekolah pada saat PLP II di UPT SMP Negeri 3 Gresik pada bulan September-November 2021.

<sup>16</sup> Sumber data peneliti, wawancara peserta didik pada tanggal 3 Maret 2022.

<sup>17</sup> Sumber data peneliti, hasil observasi kegiatan pembelajaran pada tanggal 3 Maret 2022.

“Pada saat mempelajari materi sejarah terdapat kendala, banyak hafalannya dan membosankan. Saat mengajar pendidik menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, tapi kebanyakan ceramah saja. Untuk materi sejarah islam yang membosankan perlu menggunakan metode dan media yang menarik. Media yang dipakai juga hanya buku dan ppt yang ditayangkan di LCD saja, terkadang juga menayangkan video. Tidak pernah memakai media yang lain, seharusnya medianya ditambah agar lebih menarik seperti menggunakan aplikasi, sehingga peserta didiknya lebih memperhatikan dan tidak ramai sendiri, bahkan ada yang tidur atau kabur dari kelas.”<sup>18</sup>

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas IX, dapat diketahui bahwa pendidik masih kurang dalam memanfaatkan media, sehingga peserta didik merasa bosan dan suasana kelas menjadi kurang kondusif. Hasil wawancara dengan pengajar mata pelajaran PAI menuturkan bahwa:

“Peserta didik mengalami kendala dalam memahami materi sejarah karena banyak yang harus dihafal, peserta didik yang mampu menuntaskan hanya sebesar 50 persen saja. Respon dari peserta didik terhadap metode dan media yang digunakan cukup baik. metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Media yang dipakai juga menggunakan LCD untuk menayangkan video atau materi dan juga google formulir. Selama ini dalam kegiatan pembelajaran belum pernah memasang aplikasi atau menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan perlu dikembangkan metode dan media yang bersifat baru, seperti media berbasis permainan untuk materi sejarah islam, hal tersebut sangat diperlukan untuk mengurangi ketegangan pada peserta didik.”<sup>19</sup>

Berdasarkan hasil wawancara pendidik dan peserta didik dapat diketahui bahwa terdapat kendala dalam mempelajari materi sejarah yakni dalam menghafal materinya. Selain itu materi sejarah islam merupakan materi yang membosankan bagi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran materi sejarah islam metode dan media yang digunakan oleh pendidik kurang bervariasi yakni hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan media LCD untuk menayangkan materi atau memutar video serta google formulir untuk pemberian soal.

<sup>18</sup> Sumber data peneliti, hasil wawancara dengan peserta didik pada tanggal 3 Maret 2022.

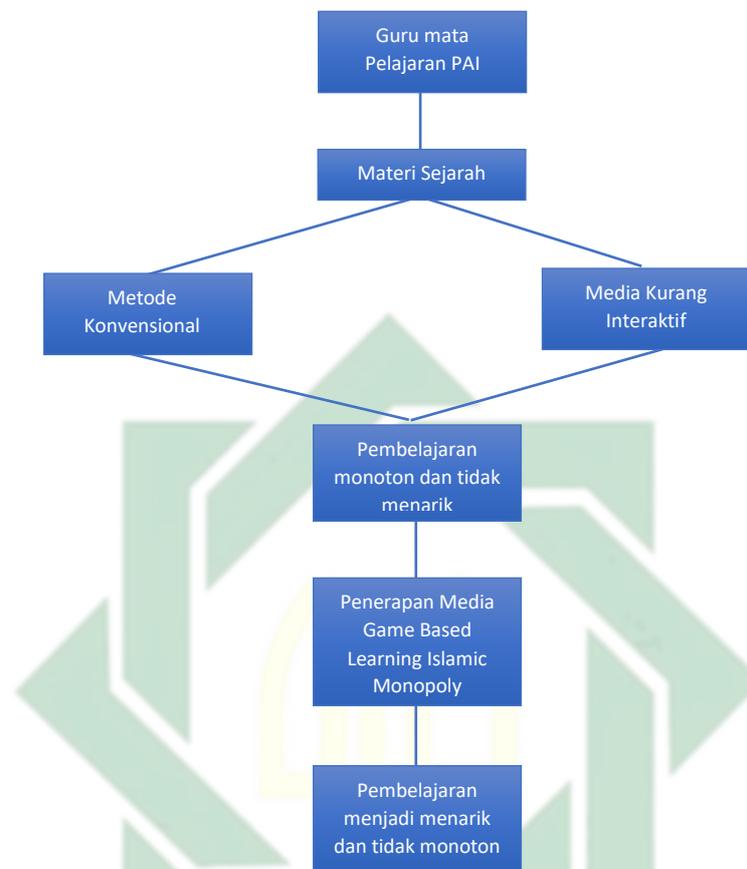
<sup>19</sup> Sumber data peneliti, hasil wawancara dengan pendidik pada tanggal 3 Maret 2022.

Didasarkan oleh potensi dan permasalahan yang ditemukan tersebut, peneliti tergerak untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di UPT SMP Negeri 3 Gresik dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh sekolah, yakni dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan di perangkat komputer dan android. Diharapkan media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar mata pelajaran PAI utamanya materi sejarah islam yang memiliki tingkat hafalan yang tinggi dan banyak bacaanya sehingga terkesan membosankan. Peneliti berasumsi bahwa, minimnya penggunaan media pembelajaran serta penerapan dan pemilihan jenis metode pembelajaran dapat mengakibatkan timbulnya permasalahan dari peserta didik yakni rasa malas, tidak mendengarkan, berbicara sendiri dengan teman sejawat, dan sebagainya. Hal ini menjadi penyebab dari peserta didik tidak tertarik, tidak termotivasi, tidak aktif, dan cenderung mengabaikan pada saat pendidik menerangkan materi. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan ini memiliki peranan yang cukup penting serta potensi yang cukup besar untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, aktif dan menarik. Penelitian pengembangan ini disusun secara sistematis, terencana dan terukur untuk menciptakan suatu kebaruan khususnya di dunia Pendidikan, *output* yang dihasilkan juga beragam, mulai dari produk, model, desain, strategi dan prosedur.<sup>20</sup>

Sehingga dapat diambil kesimpulan yang lebih sederhana, bahwa peneliti berasumsi bahwa penelitian pengembangan media *game based learning* (*Islamic Monopoly*) pada materi menelusuri tradisi islam di nusantara dapat digunakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ini, peserta didik turut aktif dalam memainkan permainan tersebut. Sehingga dapat digambarkan dalam diagram berikut ini:

---

<sup>20</sup> Nusa Putra, *Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2012), hal. vii.



**Gambar 1.1** Bagan Asumsi Penelitian

### G. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman istilah-istilah pada rumusan judul maka perlu batasan sebagaimana berikut ini:

#### 1. Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan usaha sadar yang dilakukan guna mengembangkan sebuah alat yang dapat digunakan untuk pembelajaran, yang berfungsi sebagai alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi. Hasil dari pengembangan media nantinya dapat digunakan sebagai inovasi baru di dunia pendidikan.

#### 2. *Game Based Learning (Islamic Monopoly)*

*Game based learning* adalah salah satu bentuk kegiatan belajar-mengajar yang pusatnya terletak pada peserta didik. Kegiatan pembelajarannya menggunakan metode bermain, medianya dengan

menggunakan permainan yang digunakan bentuk *game* elektronik atau digital. Pada penelitian ini permainan yang dikembangkan adalah permainan monopoli, yang diberi nama *Islamic Monopoly*.

### 3. Materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara

Menelusuri tradisi islam di nusantara merupakan materi sejarah yang terdapat pada semester genap di kelas IX, yang membahas tentang tradisi di nusantara sebelum adanya islam, adanya akulturasi atau pencampuran dua budaya islam di nusantara, hingga bagaimana cara melestarikannya.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penelitian ini terdiri dua bagian, pada bagian pertama terdiri dari lima bab. Sedangkan pada bagian kedua berisikan mengenai prosedur dalam mengembangkan media pembelajaran, untuk bagian kedua tidak terdapat sistematika khusus dikarenakan menyesuaikan dengan tahapan atau langkah dalam produksi medianya. Adapun sistematika penulisan bagian pertama sebagai berikut:

BAB satu pendahuluan, memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang dihasilkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB dua kajian pustaka, memuat deskripsi teoritis yang terdiri dari kajian teori pengembangan media, *game based learning (Islamic Monopoly)*, dan materi menelusuri tradisi Islam di nusantara.

BAB tiga metode pengembangan, memuat model pengembangan *Borg and Gall* dimodifikasi dari Sugiyono, prosedur pengembangan yang terdiri dari 10 tahap pengembangan, uji coba produk terdiri dari; desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB empat hasil pengembangan, memuat penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi dari produk.

BAB lima kajian dan saran, memuat kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, deseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Pengembangan Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang diartikan tengah, perantara, atau pengantar.<sup>21</sup> Rohani dalam Evi menyebutkan beberapa pengertian media diantaranya:<sup>22</sup>

- a. Menurut Santoso media merupakan bentuk perantara yang dipergunakan oleh khalayak ramai untuk menyampaikan fikiran sehingga disampaikan kepada penerima.
- b. Menurut *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai perangkat dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca, beserta instrument yang digunakan untuk suatu kegiatan.
- c. Menurut *Brigg* mendefinisikan media merupakan sarana visualisasi informasi yang digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut penafsiran Hamid dkk, mengenai media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan mendorong ide, perhatian dan keinginan dari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.<sup>23</sup> Sehingga dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat untuk menyampaikan sebuah pesan dari pengirim kepada penerima.

Kata “belajar” merupakan konsep dasar dari pembelajaran dengan awalan “pem” dan akhiran “an”, yang menunjukkan adanya faktor eksternal

---

<sup>21</sup> Tatang S., *Ilmu Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012) h. 98.

<sup>22</sup> Evi Fatimatur Rusdiyah, *Media Pembelajaran Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014) h. 7-8.

<sup>23</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020) h. 4.

yang mempengaruhi proses pembelajaran.<sup>24</sup> Nilai pembelajaran juga didefinisikan dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses dimana siswa dan guru saling berinteraksi dengan sumber belajar.<sup>25</sup>

Menurut Hamid dkk, pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan oleh dua orang yaitu pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pembelajar yang melibatkan perantara untuk menyapaikan informasi berupa pengetahuan.<sup>26</sup> Menurut Suprijono, pembelajaran merupakan usaha sadar dari pendidik untuk mengkondisikan kegiatan belajar serta untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik bagi peserta didik untuk memahami materi tertentu.<sup>27</sup> Sedangkan menurut Asmani, pembelajaran merupakan faktor utama dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi oleh pendidik dan peserta didik dengan berpusat pada pengaruh intelektual, emosional, spiritual, moral dan kecakapan hidup.<sup>28</sup>

Istilah pembelajaran erat kaitannya dengan konsep belajar dan mengajar, dimana hal tersebut terjadi secara bersamaan. Kegiatan belajar dapat berlangsung dengan atau tanpa pengajar. Sedangkan mengajar meliputi segala sesuatu yang dilakukan oleh pengajar di dalam kelas yang diimplementasikan sesuai dengan kurikulum. Sementara itu, menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Suardi, pembelajaran adalah suatu upaya yang melibatkan pengetahuan professional yang dimiliki pendidik untuk mencapai tujuan kurikulum.<sup>29</sup>

---

<sup>24</sup> Karwono dan Heni Mularsih, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2018) h. 19-20.

<sup>25</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20.

<sup>26</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk. *Media Pembelajaran...* h. 1.

<sup>27</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Media, 2010) h. 18.

<sup>28</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Kiat Mengembangkan Bakat Anak di Sekolah*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012) h. 5.

<sup>29</sup> Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018) h. 6.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mempelajari suatu materi yang meliputi kemampuan peserta didik untuk mengembangkan potensinya secara optimal. Selain itu media merupakan alat perantara sedangkan pembelajaran merupakan sebuah interaksi, sehingga media pembelajaran merupakan bentuk fisik yang disusun secara sistematis dan terencana yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyajikan materi dan memfasilitasi peserta didik agar dapat tercapai tujuan pembelajaran.

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa macam jenis, mulai dari media yang melibatkan indera penglihatan, indera pendengaran, atau bahkan keduanya, dan media yang sudah menggunakan teknologi yang lebih canggih dari sebelumnya. Menurut taksonomi Leshin, mengenai jenis media pembelajaran terbagi menjadi lima yang dijabarkan berikut:<sup>30</sup>

### a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah media paling tua, hingga saat ini masih digunakan untuk menyampaikan informasi. Manusia berperan sebagai media secara intuitif dapat merasakan kebutuhan pembelajar atau peserta didik serta dapat memberi pengalaman belajar yang membantu sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Pada media ini manusia atau pendidik yang berperan sebagai instruktur, dimana peran tersebut berguna untuk mengetahui kebutuhan dari peserta didiknya sehingga dapat memberikan pengalaman sesuai dengan kebutuhannya.

### b. Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan atau dikenal dengan buku teks, jurnal, majalah dan lain-lain. Selain itu media berbasis cetakan merupakan cara untuk menyampaikan materi yang bersifat visual melalui proses

---

<sup>30</sup> Asmarnis, Nofri Yuhelman, Rosa Murwindra, "Media dan Efektivitas Belajar Siswa untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berdaya Saing Tinggi", *Jurnal Zarah*, Vol. 4, No. 1, 2016, h. 34-38.

percetakan.<sup>31</sup> Dalam menggunakan media ini teks yang digunakan dalam kegiatan mendesain membutuhkan enam elemen yakni keteguhan bentuk, format, daya tarik, ukuran, dan penggunaan spasi. Contoh dari media ini adalah koran, majalah, dan buku.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual dapat mempermudah dalam memahami serta memperkuat ingatan dalam belajar materi. Bentuk visual dapat berupa gambar, diagram, peta, dan grafik. Menurut Pakpahan dkk. Karakteristik media visual yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembacaan teks secara linier
- 2) Komunikasi secara satu arah
- 3) Tampilan statis atau tetap
- 4) Pengembangannya sbertumpu pada pembahasan, persepsi visual sebagai pedoman dalam prinsip kebahasaan media berbasis teks
- 5) Berorientasi pada peserta didik

Contoh dari media ini adalah gambar, diagram, grafik, dan peta.

d. Media berbasis audio

Media berbasis audio adalah sebuah alat untuk menyalurkan pesan yang disampaikan dalam bentuk auditif, baik secara verbal maupun non-verbal. Yang merupakan contoh dari media ini adalah radio, podcast, music, dan lain-lain.

e. Media berbasis audio-visual

Media ini merupakan kombinasi dari media berbasis audio dan visual, media ini bersifat auditori dan visual. Media ini menggunakan mesin mekanik dan elektronik untuk mengirimkan materi yang bersifat auditori dan visual.<sup>32</sup> Contoh dari media ini adalah video, film, dan

---

<sup>31</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 72.

<sup>32</sup> *Ibid.*, h. 73

telvisi pendidikan. Menurut Pakpahan dkk. Karakteristik media audio-visual yakni sebagai berikut:<sup>33</sup>

- 1) Kemampuan meningkatkan presepsi
- 2) Kemampuan meningkatkan pemahaman
- 3) Kemampuan meningkatkan transfer pembelajaran
- 4) Kemampuan meningkatkan hasil yang dicapai
- 5) Kemampuan meningkatkan memori
- 6) Memberikan pengalasan langsung sehingga menyenangkan bagi peserta didik.

Contoh dari media adalah video, televisi, film serta media yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran.

f. Media berbasis komputer

Pada media berbasis komputer ini merupakan metode menyapaikan materi menggunakan sumber berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media ini dengan media lainnya adalah hasilnya disimpan dalam format digital.<sup>34</sup> Salah satu contoh dari media ini adalah multimedia interaktif, dimana pada media ini memiliki unsur teks, audio, gambar, video, dan animasi yang ditayangkan secara terintegrasi dengan mengaplikasikan beberapa prinsip dari multimedia, kontiguitas, koherensi, modalitas, pengulangan, personalisasi, audio, tanda, interaktivitas, dan pra-pelatihan.<sup>35</sup> Adapun karakteristik dari media ini yakni sebagai berikut:<sup>36</sup>

- 1) Digunakan secara acak
- 2) Digunakan sesuai keinginan pengguna atau pengembang
- 3) Ide ditampilkan dalam bentuk symbol dan grafik
- 4) Berorientasi pada siswa dan melibatkan interaktifitas siswa yang tinggi.

<sup>33</sup> Andrew Fernando Pakpahan, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020) h. 76.

<sup>34</sup> Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media...* h. 73.

<sup>35</sup> Benny A. Pribadi, Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: KENCANA), h. 185-188.

<sup>36</sup> *Ibid.*, h. 84.

Dari penjelasan diatas mengenai jenis-jenis dari media pembelajaran dapat diketahui bahwa ada lima jenis media pembelajaran yakni, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, dan media berbasis komputer. Diantara jenis media yang berbeda tersebut, pendidik harus bijak dalam memilih sarana penyalur informasi yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materinya.

### 3. Karakteristik Media Pembelajaran

Terdapat ketentuan mengenai karakteristik media yang harus diperhatikan dalam memilih media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut *Gerlach* dan *Ely* dalam Arsyad menerangkan terdapat tiga karakteristik media pembelajaran yaitu:<sup>37</sup>

- a. Fiksatif, artinya media dapat merekam, menyimpan, dan menyajikan kembali obyek. Hal ini memungkinkan materi yang diperlukan untuk didokumentasikan dalam disk, tape atau format lain dan dapat diduplikasi sesuai kebutuhan.
- b. Manipulatif, artinya secara operasional, media dapat menyajikan menyajikan kembali objek yang disimpan dalam tampilan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan.
- c. Distributif, artinya media dapat menjangkau seluruh audien secara bersamaan, sehingga dapat ditangkap dalam satu kali penyampaian tanpa bergantung dengan yang lain.

Dapat disimpulkan bahwa media harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya media harus mampu menyimpan dan menyajikan ulang materi pembelajaran, media harus mampu menampilkan tampilan yang berbeda yang disesuaikan kebutuhan serta media harus mampu menjangkau khalayak ramai dalam waktu yang bersamaan.

### 4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menentukan dan memilih media pembelajaran perlu diperhatikan kriteria dari media tersebut agar dapat dikatakan layak

---

<sup>37</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), h. 12.

digunakan dalam pembelajaran. Susilana dalam Darmadi menjelaskan bahwa dalam pemilihan media terdapat enam kriteria yakni:<sup>38</sup>

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
- b. Mendukung isi materi
- c. Media mudah didapatkan
- d. Kemampuan pendidik untuk menggunakan media
- e. Adanya waktu untuk menggunakan media
- f. Sesuai dengan kemampuan berpikir siswa

Sedangkan Darmadi menjelaskan ada enam kriteria sebagai berikut:<sup>39</sup>

- a. Meningkatkan kemampuan peserta didik
- b. Media dapat mendukung isi materi
- c. Isi media telah memenuhi syarat untuk menjelaskan materi
- d. Media mampu menarik perhatian peserta didik
- e. Media mampu menjelaskan materi dengan mendetail
- f. Media memuat seluruh isi materi

Selain itu Akbar juga menerangkan beberapa prinsip sebagai berikut:<sup>40</sup>

- a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, dimana media yang dipilih harus dijadikan pertimbangan utama agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar, dimana dalam hal ini setiap tingkatan usia memiliki ketertarikan terhadap media yang berbeda-beda, sehingga dalam memilih media harus disesuaikan dengan tingkatan perkembangan usia.
- c. Dapat menjadi sumber belajar, dimana media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

<sup>38</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (DIY: Deepublish, 2017) h. 90-91

<sup>39</sup> *Ibid.*, hal, 91.

<sup>40</sup> S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 117.

- d. Efisiensi dan efektifitas, dimana hal ini terkait dengan waktu, tenaga, dan biaya dalam pembuatan media.
- e. Keamanan bagi pebelajar, dalam hal ini media tidak bersifat membahayakan dan mencelakai pebelajar.
- f. Media mampu mengembangkan keaktifan dan kreativitas belajar, dimana media mampu mendorong pebelajar untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran.
- g. Kemampuan media untuk menciptakan suasana lingkungan belajar yang nyaman. Dalam hal ini media mampu membuat lingkungan kelas yang aktif dan tidak monoton sehingga peserta didik memahami materi dengan mudah tanpa merasa bosan.
- h. Kualitas media, dimana media yang dikembangkan tidak cepat rusak, mengancam kesehatan atau bisa menyesatkan pebelajar.

Dari beberapa kriteria diatas, secara umum dapat diketahui kriteria secara umumnya:

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran
- b. Kesesuaian dengan materi
- c. Kesesuaian dengan peserta didik
- d. Dapat menarik perhatian serta motivasi peserta didik dalam belajar
- e. Kemudahan media untuk digunakan
- f. Efisiensi dan efektifitas dari media
- g. Kualitas media pembelajaran

Dari kriteria diatas yang paling utama dan harus diperhatikan pendidik dalam memilih media adalah kesesuaian pemilihan dan penggunaan media yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi, materi, serta keterampilan guru dalam mengoperasikan atau menggunakan media tersebut. Sebelum memutuskan untuk menggunakan media untuk keperluan pembelajaran, sebaiknya dilakukan observasi dan pemilihan media yang digunakan. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kondusif.

## 5. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran tentunya media berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi dari sumber yaitu pendidik kepada penerimanya yaitu siswa. Media pembelajaran menurut Sanjaya memiliki fungsi sebagai berikut:<sup>41</sup>

- a. Fungsi komunikatif, yakni mampu memfasilitasi dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, yakni mampu membuat motivasi belajar peserta didik semakin meningkat.
- c. Fungsi kebermaknaan, dengan perancangan media yang baik dapat meningkatkan kemampuan kognitif, sikap dan keterampilan peserta didik.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, penggunaan media memungkinkan pendidik untuk menyamakan pemahaman dari berbagai persepsi peserta didik.
- e. Fungsi individualitas, media dapat memenuhi kebutuhan dari peserta didik dengan minat dan jenis belajar yang berbeda.

Sedangkan menurut *Levie and Lentz* dalam Arsyad menjelaskan fungsi dari media ada empat yaitu:<sup>42</sup>

- a. Fungsi Atensi Media Visual, dimana media berperan dalam meningkatkan fokus peserta didik pada pembelajaran.
- b. Fungsi Afektif, dimana media mampu menciptakan rasa kepuasan peserta didik dalam belajar yang terlihat saat belajar dengan teks bergambar.
- c. Fungsi Kognitif, dimana media dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- d. Fungsi Kompensatoris, dimana media dapat mengatasi keterlambatan peserta didik dalam memahami materi yang disajikan secara verbal.

Dari penjelasan diatas diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut:

<sup>41</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), h. 73-75.

<sup>42</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...* h. 20.

- a. Memudahkan pendidik menyampaikan materi
- b. Membantu kesulitan dalam belajar
- c. Menarik perhatian untuk belajar
- d. Menyamakan persepsi dalam belajar
- e. Mengurangi verbalitas

Namun secara umum fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat yang membantu pendidik untuk menyampaikan materi.

## **B. *Game Based Learning (Islamic Monopoly)***

*Game Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran yang artinya pembelajaran berbasis permainan.<sup>43</sup> *Game Based Learning* merupakan metode penggunaan permainan berbasis aplikasi yang disusun sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.<sup>44</sup> Dimana metode permainan memiliki konsep “menang” atau “kalah”.<sup>45</sup> Disimpulkan bahwa *Game Based Learning* adalah suatu metode pembelajaran berbasis permainan, yang dirancang berdasarkan bahan ajar serta berbantuan teknologi dan dapat menampilkan hasil dari permainan tersebut.

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan sebuah proses mengubah kepribadian manusia yang berupa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku.<sup>46</sup> Neviyani dalam Sariyani dkk. menjelaskan pengertian belajar merupakan sebuah usaha untuk mendalami sesuatu yang bersifat baru dengan prasyarat berupa penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasarana belajar, keadaan diri dan lingkungan belajar siswa.<sup>47</sup> Selain itu menurut Dahar

<sup>43</sup> Aisyah Cinta Putri Wibawa, Hasina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Rizki Hikmawan, “*Game Based Learning (Gbl)* Sebagai Inovasi Dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar Pada Masa New Normal”, *INTEGRATED*, Vol. 3 No. 1, 2021, h. 19.

<sup>44</sup> M. Maulidina, S. Susilaningsih, and Z. Abidin, “Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar,” *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran)* Vol. 4, No. 2, 2018, h. 113– 118.

<sup>45</sup> Benny A. Pribadi, *Media dan Teknologi*... h. 184.

<sup>46</sup> Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (Jakarta: Puspa Swara, 2000) h. 1.

<sup>47</sup> Novita Sariyani, dkk. *Belajar dan Pembelajaran*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020) h. 1.

dalam Sariani juga mengemukakan bahwa sebuah proses perubahan perilaku suatu organisasi akibat dari sebuah pengalaman.<sup>48</sup>

Selain itu Suardi juga mengemukakan beberapa pendapat mengenai pengertian belajar sebagai berikut:<sup>49</sup>

- a. W.H Buston memaknai belajar sebagai perubahan perilaku atau lingkungan seseorang yang terlihat dari tingkah laku yang terlihat.
- b. J. Neweg memaknai belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku manusia sebagai hasil dari pengalaman.
- c. Skinner memaknai belajar merupakan suatu perilaku, yang apabila dilakukan akan menjadi lebih baik jika tidak akan menurun.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa konsep belajar adalah perubahan diri dari individu sebagai hasil dari pengalaman yang diperolehnya.

## 2. Pengertian Metode Pembelajaran

Dalam bahasa arab, metode disebut dengan *thariqah* yang artinya langkah yang dipersiapkan untuk melakukan suatu kegiatan.<sup>50</sup> Namun jika dikaitkan dalam dunia pendidikan, metode digunakan untuk mengembangkan sikap, mental serta kepribadian peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan mudah, efektif dan efisien.<sup>51</sup> Menurut Djamaluddin dan Abdullah Aly dalam Darmadi menjelaskan metode berasal dari kata meta yang artinya melalui dan hados yang artinya jalan. Sehingga metode merupakan jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan.<sup>52</sup> Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa metode adalah sebuah cara yang ditempuh untuk maksud tertentu tertentu. Sedangkan apabila dihubungkan dengan pendidikan metode pembelajaran merupakan suatu teknik mengajar yang digunakan

<sup>48</sup> *Ibid.*, h. 1.

<sup>49</sup> Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran...* h. 8-9.

<sup>50</sup> Siti Nur Aidah, *Cara Efektif Penerapan Metode Dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: KBM Indonesia, 2020) h.8.

<sup>51</sup> *Ibid.*, h. 8.

<sup>52</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode...* h. 175.

untuk menyampaikan bahan ajar di kelas secara individu maupun kelompok agar materi dapat lebih mudah dimengerti.

### 3. Macam-Macam Metode Pembelajaran

Dalam menerapkan metode pembelajaran tentu tidak diperlakukan seluruh kelas, namun disesuaikan dengan karakteristik masing-masing kelas dan peserta didiknya. Metode pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, namun ada sejumlah metode mendasar yang selebihnya merupakan kombinasi dasar. Berikut ini merupakan macam-macam metode yang bisa diterapkan dalam pembelajaran:

#### a. Metode Ceramah

Menurut Aqib, metode ceramah merupakan metode dengan bentuk menjelaskan secara verbal mengenai konsep dan fakta yang diakhiri dengan pertanyaan dan jawaban.<sup>53</sup> Metode ini memiliki keunggulan karena kepraktisan serta dapat menyampaikan materi dalam waktu yang terbatas, sedangkan kekurangan dari metode ini adalah kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.<sup>54</sup>

#### b. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode dimana memeragakan atau pertunjukan untuk menampilkan proses terjadinya peristiwa atau tata cara melakukan suatu kegiatan. Dalam hal ini metode demonstrasi menunjukkan kepada peserta didik untuk melihat apa yang dilakukan. Metode ini tergolong efektif karena membantu peserta didik mendapatkan jawaban dengan mengaati suatu proses tertentu. Kelebihan dari metode ini adalah peserta didik mampu mengamati hal-hal penting, dan dapat meminimalisir kesalahan, sedangkan kekurangan dari metode ini adalah demonstrasi akan gagal atau tidak maksimal apabila tidak dengan persiapan yang matang.<sup>55</sup>

<sup>53</sup> Zainal Aqib, *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya, 2013), h. 102.

<sup>54</sup> *Ibid.*, h. 103.

<sup>55</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode...* h. 185.

c. Metode Sosiodrama

Menurut Suyanto, metode sosiodrama merupakan metode yang digunakan dalam pembelajaran yang mengharuskan peserta didiknya memerankan peran tokoh dan ditampilkan di depan kelas.<sup>56</sup> Metode ini memiliki kelebihan yakni peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya, mengembangkan bakat, serta memupuk kerjasama, sedangkan kekurangan dari metode ini adalah tujuan yang diharapkan tidak dapat tercapai apabila peserta didik tidak bersungguh-sungguh dalam memainkan peran.<sup>57</sup>

d. Metode Latihan atau *Drill*

Metode latihan merupakan metode mengajar untuk menerapkan kebiasaan tertentu, sehingga peserta didik didorong untuk latihan sehingga keterampilan yang lebih tinggi.<sup>58</sup> Kelebihan dari metode ini yaitu kemampuan dari peserta didik menjadi terasah karena dilakukan berulang-ulang, metode ini cocok digunakan pada mata pelajaran yang berhubungan dengan olah vokal, olahraga, dan kesenian. Sedangkan kekurangan dari metode ini yaitu hanya beberapa materi saja yang dapat menerapkan metode ini.

e. Metode Penugasan

Metode penugasan merupakan metode dengan memberi penugasan kepada peserta didik diluar jadwal pelajaran guna mendalami dan memperkaya materi yang sudah diajarkan.<sup>59</sup> Pendidik memberi soal untuk dikerjakan diluar jam pelajaran dan biasanya dilakukan pada akhir pertemuan di kelas. Kelebihan dari metode ini yaitu peserta didik menjadi lebih paham materi, sedangkan kekurangannya tidak semua peserta didik mengerjakan penugasan yang diberikan.

<sup>56</sup> Suyanto, dkk., *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013), h. 149.

<sup>57</sup> *Ibid.*, h. 149.

<sup>58</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode...* h. 192.

<sup>59</sup> *Ibid.*, h. 192.

f. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan penyajian materi dengan bentuk pertanyaan yang dijawab secara lisan. apabila dilakukan dengan baik dan tepat dapat membuat motivasi peserta didik dalam belajar semakin meningkat.<sup>60</sup>

g. Metode Diskusi

Menurut Lufri dalam Hamid metode diskusi merupakan metode yang untuk menemukan solusi dari permasalahan tertentu.<sup>61</sup>

h. Metode Permainan

Menurut Suyanto tujuan dari metode permainan adalah untuk menciptakan rasa senang dan tertarik selama proses pembelajaran.<sup>62</sup> Dalam metode ini pendidik berperan untuk memaksimalkan keaktifan serta kontribusi dari peserta didik, selain itu juga mengendalikan situasi dan kondisi kelas agar tetap kondusif selama pembelajaran. Kelebihan dari metode ini yaitu suasana tidak monoton sekaligus meningkatkan keaktifan peserta didik, sedangkan kekurangannya yaitu suasana kelas menjadi tidak kondusif. Oleh karena itu peran guru sangat dibutuhkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat diterapkan di kelas. Namun juga harus tetap memperhatikan karakteristik peserta didik, sehingga dapat menjadi acuan dalam memilih metode agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

#### 4. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Pembelajaran melibatkan diri peserta didik, pendidik memerankan peran penting dalam keberhasilan pembelajaran. selain itu juga terdapat faktor yang dapat mempengaruhi belajar, secara internal maupun eksternal. Menurut Daryanto faktor tersebut antara lain:<sup>63</sup>

<sup>60</sup> Abd. Hamid, "Berbagai Metode Mengajar Bagi Guru dalam Proses Pembelajaran", *AKTUALITA: Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, Vol. 9 No. 2, 2019, h. 4.

<sup>61</sup> *Ibid.*, h. 4.

<sup>62</sup> Suyanto, *Bagaimana Menjadi Calon Guru...* h. 149.

<sup>63</sup> Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010) h. 36-50.

- a. Faktor internal yang meliputi faktor fisik, yang termasuk faktor ini adalah faktor kesehatan, dan faktor kecacatan. Selain faktor fisik, terdapat pula faktor psikologi, dan faktor kelelahan. Adapun yang termasuk faktor psikologi meliputi kecerdasan, perhatian, minat, motivasi, perkembangan dan gairah. Sedangkan yang termasuk kedalam faktor kelelahan meliputi kelelahan fisik dan rohani.
- b. Faktor eksternal, ada tiga kelompok yang mempengaruhi pembelajaran sehubungan dengan faktor ini. Pertama, Faktor keluarga, dimana pada faktor ini bergantung pada bagaimana pendidikan yang diperoleh dari orang tua. Kedua, faktor sekolah, dimana pada faktor ini meliputi metode, kurikulum, relasi di lingkungan sekolah, alat pengajaran, bahan ajar, waktu sekolah, keadaan gedung, dan kondisi sosial di lingkungan sekolah.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa proses belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor internal dan faktor eksternal yang sangat berpengaruh dalam kesuksesan sebuah proses belajar. Faktor internal dipengaruhi oleh diri sendiri, sedangkan faktor eksternal dipengaruhi oleh keadaan di luar diri individu tersebut.

##### 5. Pengertian *Game*

*Game* berasal dari bahasa Inggris artinya permainan. Permainan sendiri berasal dari kata dasar bermain dengan awalan “pe” dan akhiran “an”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain memiliki makna melakukan aktivitas berulang untuk bersenang-senang tanpa maksud atau tujuan tertentu.<sup>64</sup> Sedangkan Dewey menjelaskan dalam Isman bahwa bermain adalah sebuah perilaku tidak sadar yang tidak memiliki niat untuk tujuan atau hasil tertentu.<sup>65</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bermain adalah aktivitas yang dilakukan untuk sekedar bersenang-senang tanpa ada maksud dan

<sup>64</sup> Nikita, *Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT Sarana Kinasih Satya Sejati, 2001) h. 4.

<sup>65</sup> Isman, “A BOARD GAME ABOUT SPACE AND SOLAR SYSTEM FOR PRIMARY SCHOOL STUDENT”, *Journal of Education Technology*, 9: 1-10, 2010, h. 1.

tujuan tertentu. Kegiatan bermain merupakan suatu penyalur emosi bagi anak. Dengan bermain anak akan mendapat banyak pengalaman dan merasa senang.

Menurut Ahmadi, permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk mendapat rasa senang ketika melaksanakan hal tersebut tanpa adanya paksaan.<sup>66</sup> Sedangkan Desmita dalam Khobir mengatakan bahwa permainan merupakan sejenis aktivitas yang social yang sering dilaukan anak-anak secara suka rela, dimana mereka lebih tertsrrik aktivitasnya daripada memikirkan hasil yang didapatkan.<sup>67</sup>

Menurut Hurlock, bermain adalah bagian penting dalam perkembangan motorik anak.<sup>68</sup> Tujuan dari permainan adalah untuk membelajarkan sesuatu atau disebut permainan edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang secara khusus didesain untuk pendidikan.<sup>69</sup> Permainan edukatif ini dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu permainan berbasis teknologi dan permainan tradisional.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas-aktivitas yang dilakukan tanpa adanya paksaan sehingga apabila dilakukan akan mendapatkan rasa kesenangan tersendiri.

## 6. Jenis-Jenis Game

Dalam dunia permainan terdapat berbagai macam jenis permainan atau *game* yang dapat dimainkan. Menurut *platform* berdasarkan *tren* industri pada tahun 2019, jenis game terbagi menjadi empat yakni sebagai berikut:<sup>70</sup>

### a. PC Game

<sup>66</sup> Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakrta: Rineka Cipta, 1991) h. 70.

<sup>67</sup> Abdul Khobir, "UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF", *Jurnal Forum Tarbiyah*, Vol. 7 No. 2 (Desember, 2009), h. 196.

<sup>68</sup> Kompri, *Belajar: Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Yogyakarta: Media Akademi, 2017) h. 37.

<sup>69</sup> Bambang Kariyawan, "Aplikasi Permainan Edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa SMA terhadap Mteri Pembelajaran Sosiologi" *Jurnal Cendikia Vol. 1 No. 1* (2018) h. 1.

<sup>70</sup> Ariesto Hadi Sutopo, *Pengembangan Educational Game*, (Banten: TOPAZART, 2020), h. 7.

*Personal Computer Game* merupakan suatu *video game* yang dapat dijalankan pada perangkat keras berupa komputer. *Game* ini dikontrol menggunakan peralatan input seperti *keyboard*, *mouse*, *joystick*, dan lainnya yang dapat dijalankan dengan atau tanpa tersambung dengan jaringan internet.

b. *Console Game*

*Console Game* merupakan bentuk multimedia interaktif untuk *entertainment*, yang terdiri dari gambar yang dapat dimanipulasi yang dibentuk oleh suatu *console* dan ditampilkan pada suatu televisi, dimana *game* tersebut dikontrol dan dimanipulasi oleh pemain menggunakan peralatan yang dapat digenggam dan terhubung dengan *console* dan *controller*. Contohnya seperti Playstation 2, XBOX 360, dan lain-lain.

c. *Mobile Game*

*Mobile Game* merupakan suatu *video game* yang dapat dijalankan pada perangkat *mobile*, *smarthphone*, *PDA*, *tablet computer*, *portable media player*.

d. *Online Game*

*Online Game* merupakan suatu *video game* yang sebagian atau secara keseluruhan dijalankan melalui internet yang tersedia.

Sedangkan *Crawford* menjelaskan bahwa terdapat empat jenis *game*:<sup>71</sup>

a. Permainan Papan

Permainan ini dibagi menjadi sektor-sektor, dimana tujuan dari permainan ini adalah untuk menangkap bidak lain, mencapai tujuan, menguasai wilayah atau memperoleh komoditas. Contohnya seperti monopoli, ular tangga, ludo, dan lain-lain.

---

<sup>71</sup> Chrish Crawford, *The Art of Computer Game Design* (Berkeley, CA: Osborne) h. 1-3.

b. Permainan Kartu

Permainan ini menggunakan satu set kartu yang menggunakan analisis kombinasi. Contoh permainan ini adalah permainan uno dan permainan domino.

c. Permainan Atletis

Permainan ini menekankan pada aspek fisik daripada kecakapan mental. Perhatian utama terletak pada keterampilan menggunakan anggota tubuh. Contoh permainan ini seperti kucing-kucingan, dan lain-lain.

d. Permainan Anak-Anak

Permainan ini biasanya berbentuk kelompok dan lebih menekankan pada permainan fisik yang lebih sederhana. Contohnya adalah petak umpet dan kejar-kejaran.

e. Permainan Komputer

Permainan ini merupakan permainan yang dimainkan pada komputer. Dalam hal ini menyediakan grafik animasi yang bagus. Selain itu pada permainan ini lebih ditekankan pada koordinasi mata dan tangan. Contoh dari permainan komputer antara lain permainan petualangan, permainan perang, dan lain-lain.

Dari penjelasan diatas mengenai jenis-jenis *game* dapat dikaitkan dengan skripsi ini bahwa, permainan yang dikembangkan pada skripsi ini termasuk kedalam jenis permainan papan yang dimainkan pada perangkat keras seperti *smartphone* dan komputer. Sehingga permainan yang dikembangkan juga termasuk kedalam *PC Game* atau Permainan Komputer karena dapat dimainkan di perangkat komputer menggunakan *mouse* atau bisa digolongkan kedalam *Mobile Game* karena dapat dimainkan di *smartphone*. Selain itu permainan yang dikembangkan bersifat edukasi, karena dalam permainan memuat materi pembelajaran tertentu sehingga media yang dikembangkan dapat disebut permainan edukatif berbasis aplikasi.

## 7. Manfaat *Game* dalam Pembelajaran

Permainan tidak selalu dapat digunakan untuk belajar, namun apabila dimanfaatkan dengan tepat akan menabuh variasi, meningkatkan motivasi, semangat dan minat belajar pada peserta didik. Tak jarang juga pendidik mengeluh karena banyak peserta didik yang kemampuan belajarnya masih rendah meskipun sudah diterapkan berbagai model atau metode pembelajaran. Menurut Mujib dalam Uliyah dan Isnawati permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut.<sup>72</sup>

- a. Mengurangi keseriusan dalam belajar
- b. Menghilangkan kejenuhan dalam belajar
- c. Membuat peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran
- e. Meningkatkan kreativitas peserta didik
- f. Mencapai tujuan secara tidak sadar
- g. Menyadari arti belajar dari apa yang telah dilakukan
- h. Memusatkan peserta didik sebagai objek dari pembelajaran

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa permainan yang bersifat edukatif dapat menimbulkan kondisi yang sangat berpengaruh kepada peserta didik. Tidak hanya itu, apabila peserta didik dihadapkan dengan permainan maka akan menimbulkan perasaan senang yang nantinya akan membuat peserta didik lupa terhadap keluhan yang mereka alami, seperti rasa mengantuk, perasaan lesu, dan lain sebagainya.

## 8. *Islamic Monopoly*

*Islamic Monopoly* merupakan sebuah papan permainan monopoli berbasis teknologi yang diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh

---

<sup>72</sup> Asnul Uliyah dan Zakiyah Isnawati, "Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab", *Shaut Al-'Arabiyah*, Vol. 7 No. 1, 2019, h. 36.

Dedek<sup>73</sup>, Ria<sup>74</sup>, dan Rofiatun<sup>75</sup>. Namun dalam *game* ini telah mengalami banyak modifikasi dari penelitian sebelumnya. *Game* ini menerapkan system *reward* dengan pemberian poin dan bisa menukarkan poin yang diperoleh dengan kotak tradisi beserta dengan bangunan masjid dan *punishment* dengan pengurangan poin atau tidak diperbolehkan menukarkan poin yang dimiliki dengan kotak tradisi beserta dengan bangunan masjidnya. Pemberian *reward* dan *punishment* sendiri dalam ilmu pedagogi dipandang sebagai bagian dari proses pendidikan. Pemberian hukuman bertujuan untuk memberikan efek jera dan mencegah agar perilaku buruk tidak berlanjut, sedangkan reward atau ganjaran bertujuan untuk penguatan atas perilaku yang bersifat positif.<sup>76</sup>

Al-Abrasy dalam Purnomo dan Khotimah berpendapat bahwa pemberian hukuman tidak dirancang sebagai balasan atau siksaan, melainkan sebagai perbaikan dan perlindungan. Menurutnya terdapat tiga syarat apabila memberikan hukuman fisik:

- a. Tidak diperkenankan memukul anak yang berusia dibawah 10 tahun
- b. Tidak diperkenankan memberi pukulan lebih dari tiga kali
- c. Memberi kesempatan kepada anak untuk tidak melakukan hal tersebut kembali.<sup>77</sup>

Oleh karena itu ketika menerapkan model pemberian hadiah atau hukuman harus diperhatikan lebih cermat. Pendidik dituntut untuk mengolah agar peserta didik tidak mengharapkan hadiahnya semata, namun juga dalam penguasaan materi, sehingga hadiah disini sebagai pendorong

<sup>73</sup> Dedek Irwan, "Pengembangan Media Permainan (*Game*) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)", *skripsi*, (Aceh: UIN AR-RANIRY DARUSSALAM, 2017).

<sup>74</sup> Ria Sartikaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel", *skripsi*, (Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2013).

<sup>75</sup> Rofiatun Nisa', "Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 Sdi Surya Buana Malang", *skripsi*, (Malang: UIN MAULANA MALIK IBRAHIM, 2015).

<sup>76</sup> Halim Purnomo dan Husnul Khotimah Abdi, *Model Reward dan Punishment Prespektif Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), h. 4-5.

<sup>77</sup> *Ibid.*, h. 6.

agar peserta didik menguasai materi yang dimaksudkan. Selain itu juga dalam pemberian hukuman hendaknya pendidik memberikan hukuman yang bersifat mendidik atau edukatif, tidak berbau kekerasan sehingga peserta didik tetap mampu menguasai materi yang dimaksudkan.

*Game* ini dikembangkan karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan materi yang dipergunakan, yakni dapat mencakup banyak soal dan juga wawasan dalam satu media. Selain itu pemilihan materi juga atas dasar kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam belajar materi sejarah yang banyak mengandung unsur hafalan. Nama *Islamic Monopoly* sendiri berasal dari kata *Islamic* yang berarti Islam dan *Monopoly* yang berarti Monopoli. Sehingga *Islamic Monopoly* memiliki arti Monopoli Islam, dimana materinya adalah Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara yang merupakan lingkup Sejarah Islam. Pada permainan ini memiliki beberapa komponen diantaranya:

a. Papan permainan

Papan permainan merupakan sebuah papan yang berisi kotak-kotak, yang terdiri atas 32 kotak yang terdiri atas 20 kotak tradisi provinsi di Indonesia, 4 kotak tradisi Islam di Nusantara, 2 kotak Khazanah Tradisi Islam!, 2 kotak Sadma!, 1 kotak Pintu *Punishment* Edukatif, 1 kotak *Punishment* Edukatif, 1 kotak *start*, 1 kotak *go to start*.

b. Bidak pemain

Bidak pemain merupakan istilah yang digunakan sebagai penanda yang mewakili pemain yang terdiri dari dua pilihan jenis kelamin yakni laki-laki dan perempuan.

c. Kartu Tradisi

Kartu tradisi merupakan kartu yang dimiliki oleh pemain apabila telah berhasil menyelesaikan misi berupa menjawab pertanyaan yang berisi pernyataan jumlah poin yang ditukarkan serta pertanyaan untuk menukarkan poin.

d. Kartu Khazanah Tradisi Islam!

Kartu khazanah tradisi islam merupakan kartu yang berisi tentang wawasan mengenai tradisi islam di nusantara dan beberapa kartu yang berisi bonus.

e. Kartu Sadma!

Kartu sadma merupakan kartu yang berisi tentang pertanyaan pendalaman dari materi menelusuri tradisi islam di nusantara yang berupa soal pilihan ganda dan essay terbatas dan bonus poin bagi pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

f. Dua buah dadu

Dadu digunakan sebagai acuan jumlah pemain untuk berjalan pada petak di papan permainan.

g. Poin

Poin akan didapatkan apabila pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar atau dapat diperoleh dari melewati petak start!

h. Bangunan Masjid

Properti masjid ini diberikan apabila pemain menukarkan poin dengan kotak tradisi.

i. Waktu Bermain

Pemain akan diberikan waktu selama 35 menit untuk bermain, dan jika waktu yang ditentukan telah habis maka jumlah bangunan masjid yang diperoleh melalui penukaran poin akan diakumulasikan dan pemain akan mendapatkan nilai akhir sesuai dengan kriteria penilaian.

j. Nilai

Nilai diberikan ketika pemain telah menyelesaikan permainan selama waktu yang ditentukan yakni selama 35 menit atau selama satu jam pelajaran dengan kriteria penilaian diambil dari banyaknya bangunan masjid yang dimiliki oleh pemain dari jumlah total pada papan permainan ada 20 kotak tradisi sebagai berikut:

**Tabel 2.1** Akumulasi Bangunan Masjid dengan Nilai yang Didapatkan

Bangunan Masjid	Nilai
1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5
11-12	6
13-14	7
15-16	8
17-18	9
19-20	10

### C. Materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara

Pendidikan agama islam adalah salah satu mata pelajaran yang bersumber dari pengembangan ajaran agama islam. Menurut Dradjat, pendidikan agama islam adalah upaya untuk membina peserta didik untuk menerima pendidikan islam serta mengamalkan ajaran islam secara keseluruhan.<sup>78</sup> Menurut Thoaha dan Mu'ti dalam Zubaidillah dan Nuruddaroini materi Pendidikan Agama Islam berada pada ruang lingkup Al-Quran dan Hadist, keimanan dan aqidah islam, akhlaq, fiqih, dan sejarah atau tarikh.<sup>79</sup>

Pada aspek Al-Quran dan Hadist tidak hanya menjelaskan berbagai ayat yang ada di A-Quran, namun juga bagaimana hukum bacaannya. Aspek keimanan dan kaidah islam menjelaskan berbagai konsep keyakinan termasuk rukun iman. Aspek akhlak menjelaskan sifat yang baik dan sifat yang harus dijauhi. Dalam aspek fiqih menjelaskan tentang konsep hukum mengenai ibadah dan muamalah. Sedangkan aspek sejarah menjelaskan mengenai sejarah peradaban islam dan hikmahnya.<sup>80</sup>

Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwa pendidikan agama islam adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan pribadi yang tetap

<sup>78</sup> Zakiyah Dradjat, *Imu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) h. 87.

<sup>79</sup> Muh. Haris Zubaidillah, dan Ahim Sulthan Nuruddaroini, " Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SD, SMP dan SMA", *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2 No. 1, 2019, h. 2.

<sup>80</sup> Depdiknas, *Pedoman Khusus Pengembangan Sillabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama*, (Jakarta: Depdiknas, 2004), h. 18.

teguh pada ajaran-ajaran agama islam. Dimana pelajaran tersebut terdiri dari beberapa lingkup yakni mulai dari Al-Quran dan Hadist hingga sejarah, dimana seluruh ruang lingkup tersebut menyangkup tentang agama Islam.

Materi PAI tingkat SMP yang menggunakan kurikulum 2013, mengajak siswa untuk mengamati, merenungkan dan menanggapi. Pada kelas IX terdapat dua belas bab pokok yang diajarkan kepada peserta didik. Materi bab sebelas adalah menelusuri tradisi islam di nusantara yang merupakan lingkup Tarikh. Tujuan dari mempelajari materi sejarah ini adalah agar peserta didik mampu memahami sejarah perkembangan tradisi islam di nusantara. Indonesia sebelum masuknya islam memiliki pengaruh hindu-budha, termasuk juga dalam aspek kebudayaannya. Setelah hindu-budha masuk ke Indonesia terjadi akulturasi kebudayaan yang tidak menghilangkan unsur kebudayaan lama. Adanya keberagaman kebudayaan yang dimiliki indonesia tentu harus terus dilestarikan agar tidak punah di masa mendatang.

### **1. Tradisi Nusantara sebelum Islam**

Sejak awal masehi sudah ada jalur pelayaran dan perdagangan antar wilayah. Wilayah Timur meliputi Kepulauan India Timur dan Pesisir Selatan Cina yang sudah berhubungan dagang dengan Cina. Pedagang Arab di Nusantara melalui jalur laut yang dimulai dari Aden, kemudian menyisir pantai ke Maskat, Raisu, Siraf, Guadar, Daibul, Pantai Malabar yang meliputi Gujarat, Keras, Quilon, dan Kalicut, kemudian dilanjutkan pantai Karamandel seperti Saptagram ke Chitagong yang merupakan pelabuhan terbesar di Bangladesh, Akyab atau yang sekarang merupakan wilayah Myanmar, Selat Malaka, Perlak, Lamno, Barus, Padang, Banten, Cirebon, Demak, Jepara, Tuban, Gresik Ampel, Makassar Ternate dan Tidore.<sup>81</sup>

Namun, sebelum islam masuk dan kemudian berkembang di Nusantara, penduduknya telah memiliki tradisi dan budaya. Bahkan sebelum masuknya agama Hindu dan Budha di Nusantara, penduduknya telah mempercayai benda-benda alam serta arwah para leluhur yang

---

<sup>81</sup> Abdul Karim, *Sejarah Pemikiran dan Peradaban Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2007), h. 323.

mempengaruhi kehidupan mereka. Banyak ritual yang dilakukan sebelum melakukan aktivitas tertentu, seperti upacara pra-perayaan seperti hajatan, kelahiran, perkawinan, dan kematian secara turun temurun.<sup>82</sup>

Upacara-upacara tersebut dilakukan masyarakat Indonesia agar keluarga mereka terlindung dari roh jahat, dengan cara membuat monument yang terbuat dari batu-batu besar yang untuk pemujaan roh nenek moyang.<sup>83</sup> Upacara kematian dilakukan dengan bentuk *slametan* yang diadakan saat seseorang meninggal. Selain itu, upacara keagamaan yang dilakukan oleh masyarakat sebelum islam yaitu pemberian sesaji kepada roh nenek moyang yang berada di bawah pohon-pohon besar berumur tua atau di tempat lain yang dianggap keramat.<sup>84</sup> Selain upacara pemujaan roh nenek moyang atau animisme, juga terdapat kepercayaan dinamisme, dimana kepercayaan tersebut percaya bahwa setiap benda mempunyai kekuatan, seperti gunung, bebatuan dan sebagainya.<sup>85</sup>

Masuknya agama Hindu-Budha tidak menyebabkan tradisi yang telah terjadi di masyarakat musnah, namun hal tersebut membuat semakin berkembang, dikarenakan adanya pengaruh dari agama tersebut menyesuaikan dengan tradisi yang sudah ada.<sup>86</sup> Datangnya hindu dapat dikenali dengan mudah dari peninggalan batu tertulis, monumen atau relief yang terdapat di candi, serta bahasa Sangsekerta. Hindu sendiri mulai masuk pada abad ke 7 M yaitu sejak berdirinya kerajaan Aji Saka yang ditandai dengan adanya kalender Saka.<sup>87</sup>

Selain itu pengaruh hindu mencapai puncaknya pada masa kejayaan Majapahit, dimana pada saat itu penulisan kitab Weda menggunakan bahasa Sansekerta. Selain itu monument hindu seperti candi Prambanan juga merupakan bentuk kebudayaan pada masa hindu. Namun sejak patih Gajah

---

<sup>82</sup> Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Jakarta: Kementrian dan Kebudayaan, 2018), hal 238-239.

<sup>83</sup> Abdul Jamil dkk., *Islam dan Kebudayaan Jawa*, (Yogyakarta: Gama Media, 2000), h. 7.

<sup>84</sup> *Ibid.*, h. 9.

<sup>85</sup> Abdul Karim, *Islam Nusantara*, (Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2007), h. 128.

<sup>86</sup> Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam...*239.

<sup>87</sup> Abdul Karim, *Islam...* h. 131.

Mada Wafat dan kerajaan islam di Demak mulai berkembang kekuasaan kerajaan Majapahit mulai merosot. Namun relief kebudayaan hindu yang terdapat di candi-candi masih terpelihara baik hingga saat ini.<sup>88</sup>

Kebudayaan Budha salah satunya terlihat pada Candi Borobudur. Dimana candi tersebut melambangkan falsafah dari agama Budha yang sebenarnya. Peningggalan Gautama berupa elendang, cupak, tongkat yang dijadikan dasar dari bentuk candi tersebut. Selendang digambarkan sebagai alas, cupak berdiri tegak menuju langit yang melabangkan kehidupan fana di dunia dan keadilan di Nirwana.<sup>89</sup>

## 2. Akulturasi Budaya Islam

Zaman berangsur-angsur berubah dan berkembang. Sepanjang catatan sejarah menyebutkan bahwa islam masuk ke Indonesia salah satunya melalui perdagangan. Dapat dikatakan pula bahwa penyebaran Islam didasarkan pada misi atau dorongan kekuasaan yang berlangsung secara perlahan.<sup>90</sup> Akulturasi adalah suatu proses penggabungan unsur-unsur budaya untuk membentuk budaya baru tanpa menghilangkan unsur dari kebudayaan lama.<sup>91</sup> Dengan adanya ajaran islam yang masuk ke Nusantara melalui proses pembudayaan sesuai dengan kebudayaan yang ada sebelumnya yang kemudian disebut dengan budaya islam.

Budaya Islam merupakan cipta, rasa, dan karsa yang lahir di masyarakat yang kemudian berkembang dan dipengaruhi oleh Islam. Dari sudut pandang Islam budaya adalah perkembangan tradisi dan tata nilai dari ajaran Islam, yang bersumber dari Al-Quran dan Hadist. Tradisi Islam merupakan kebiasaan yang dilakukan oleh penduduk dari generasi ke generasi yang mengandung ajaran islam.<sup>92</sup>

Hasil akulturasi budaya yang berupa kegiatan tahlilan, dimana tradisi ini merupakan upacara keselamatan dengan membaca *Yasin* dan

<sup>88</sup> *Ibid.*, h. 132.

<sup>89</sup> *Ibid.*, h. 135.

<sup>90</sup> Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, (Jakarta: Aksara Baru, 1979), h. 8.

<sup>91</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam...* h. 240.

<sup>92</sup> *Ibid.*, h. 243.

surah lainnya serta berdoa kepada Allah SWT. Tradisi ini biasanya dikenal dengan tradisi tasyakuran, dimana tradisi ini melibatkan doa untuk seseorang yang telah meninggal antara hari pertama hingga ketujuh.<sup>93</sup>

### 3. Melestarikan Tradisi Islam di Nusantara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tradisi adalah adat yang diturunkan dari generasi ke generasi dan masih diterapkan dalam kehidupan masyarakat.<sup>94</sup> Tradisi adalah adat istiadat yang diturunkan masyarakat ke generasi berikutnya, dimana sebelum islam masuk ke Nusantara, masyarakatnya telah mengenal keyakinan yang berbeda dan telah memiliki tradisi local yang berbeda pula.<sup>95</sup>

Tradisi Islam yang berkembang sangat banyak, di mana tradisi tersebut mencerminkan suatu ciri khas dari masing-masing wilayah. Beberapa macam tradisi islam dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Halal Bihalal

Tradisi halal bihalal merupakan sebuah tradisi dimana sekelompok orang berkumpul pada tempat tertentu untuk saling berjabat tangan sebagai ungkapan saling memaafkan. Dimana tradisi dilakukan pada hari raya idul fitri setelah sholat idul fitri.<sup>96</sup> Tradisi ini merupakan wujud akulturasi dari budaya jawa dan islam, dimana pada ajaran islam memaafkan tidak hanya dilakukan saat Ramadhan, tetapi kapan pun ketika telah melakukan kesalahan.

#### b. Tabot atau Tabuik

Tradisi ini merupakan upacara tradisional dimana masyarakat Bengkulu dan Padang memperingati kisah kepahlawanan serta kematian dari Hasan dan Husein bin Ali bin Abi Tolib yang merupakan cucu dari nabi. Tradisi berlangsung dari tanggal 1 hingga 10 Muharram setiap tahunnya. Tradisi ini pertama kali dilakukan oleh Syekh Burhanudin

<sup>93</sup> F. Taufiq El Jauquene, *Demak Bintoro*, (Yogyakarta: Araska, 2020), h. 84-85.

<sup>94</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tradisi> diakses pada tanggal 29 Maret 2022 pukul 14.09 WIB.

<sup>95</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam...* h. 240.

<sup>96</sup> Maisarotil Husna, "Halal bihalal dalam Prespektif Adat dan Syariat", *Jurnal Parada*, Vol. 2 No. 1, 2019, h. 49-50.

(Ima Senggolo) yang menikah dengan wanita Bengkulu yang kemudian memiliki anak, cucu yang disebut keluarga Tabot.<sup>97</sup>

c. Kupatan atau Bakdo Kupat

Tradisi kupatan adalah puncak dari pekan syawal yang dilaksanakan tanggal 8 syawal atau satu minggu setelah hari raya idul fitri. Tradisi ini dilakukan sebagai perayaan bagi mereka yang mampu melawan hawa nafsu pada bulan Ramadhan. Pada tradisi ini masyarakat menyajikan makanan yang terbuat dari beras yang dibungkus dengan daun kelapa dan dianyam sehingga membentuk belah ketupat. Tradisi ini bermula ketika walisongo memasukkan ajaran Islam. Dimana Sunan Kalijaga yang pertama kali memperkenalkan tradisi tersebut dan membudayakan dua kali Bakda, yaitu Bakda Lebaran pada 1 syawal, dan Bakda Kupat yang berlangsung satu minggu setelah hari raya idul fitri.<sup>98</sup>

d. Sekaten

Sekaten merupakan perayaan maulid Nabi Muhammad SAW di Keraton Yogyakarta dan Surakarta. Dalam tradisi ini gamelan Sekaten diarak dari Keraton ke halaman Masjid Agung Yogyakarta kemudian tampil siang hingga malam mulai satu minggu sebelum tanggal 12 Robiul Awwal. Tradisi ini diperkenalkan oleh Sunan Bonang dimana syair lagu tersebut mengandung pesan tauhid dan setiap bait lagu diselingi dengan pengucapan dua kalimat *syahadatain* yang kemudian berubah nama menjadi sekaten.<sup>99</sup>

e. Grebeg

Grebeg merupakan tradisi bernuansa Islam yang hadir pada saat perayaan perayaan hari besar umat Islam. tradisi ini ini diselenggarakan di Keraton Yogyakarta atau Surakarta. Terdapat tiga jenis Grebeg yang

<sup>97</sup> Sandra Megayanti dan Arie Elcaputera, “Analisis Kearifan Lokak Masyarakat Bengkulu dala Festival Tabot Berdasarkan *Receptio in Complexu Theory*”, *Al-Imarah: Jurnal Pemerintahan dan Politik Islam*, Vol. 4 No. 2, 2019, h. 114.

<sup>98</sup> Muh. Arif dan Melki Yandi Lasantu, “Nilai Pendidikan dalam Tradisi Lebaran Ketupat Masyarakat Jawa Tondano di Gorontalo”, *Madani*, Vol. 1 No. 2, 2019, h. 145-146.

<sup>99</sup> F. Taufiq El Jauquene, *Demak Bintoro...* h. 86.

biasa dikenal oleh masyarakat yaitu Grebeg Maulud, Grebeg Syawal, Grebeg besar. Selain itu tradisi Grebeg juga dilakukan di Demak pada tanggal 10 dzulhijah atau disebut juga dengan Grebeg besar di Demak. Tradisi ini diawali dengan membawa tumpukan hasil bumi menuju masjid agung. Namun sebelum berangkat terlebih dahulu dilakukan upacara pemberangkatan dari Keraton pada pukul 10 pagi. Setelah itu iring-iringan akan berjalan keluar Keraton dan membawa gunung tersebut Menuju alun-alun yang kemudian akan diperebutkan oleh masyarakat yang telah berkumpul di alun-alun tersebut.<sup>100</sup>

f. Krobok Maulid di Kutai dan Pawai Obor di Manado

Tradisi ini dipusatkan di halaman masjid Jami' Hasanuddin, Tenggarong. Nama kelompok berasal dari bahasa Kuta yang artinya ramai. Kegiatan diawali dengan pembacaan Berzanji di masjid Jami' Hasanuddin dimana puluhan prajurit kesultanan membawa makanan tradisional atau bunga rampai da astagona dari keraton sultan kutai. Namun perayaan maulid di Manado warga muslimnya memperingati dengan mengadakan tradisi bawa obor. Di mana obor dibawa oleh warga sehingga membuat jalan di Manado terang, selain itu obor juga merupakan simbol penerangan dari ajaran agama islam yang dibawa oleh Nabi Muhammad.<sup>101</sup>

g. Tradisi Rabu Khasan

Tradisi ini diadakan setiap tahun di Bangka pada hari rabu terakhir di bulan Safar. Menurut Sarifudin dalam Rahmawati, dkk. Rabu Khasan berasal dari bahasa jawa Rabu Pungkasan yang artinya rabu terakhir. Tujuan dari tradisi ini adalah untuk meminta perlindungan dari Allah dari musibah, karena pada bulan safar diturunkan sebanyak

<sup>100</sup> Fitri Haryani Nasution, *70 Tradisi Unik Suku Bangsa di Indonesia*, (Jakarta: Bhuana Imu Populer, 2019), h. 42-43.

<sup>101</sup> Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam...* h. 243.

320.000 musibah atau bencana<sup>102</sup> Selain itu tradisi serupa juga dilaksanakan di Bogor dan di Gresik.

h. Dugderan di Semarang

Dugderan adalah tradisi khusus yang dirayakan untuk menyambut datangnya bulan puasa yang dilakukan oleh masyarakat Semarang. Tradisi dimulai dengan musyawarah untuk menentukan awal bulan Ramadhan, kemudian dilanjutkan dengan pengumuman hasil musyawarah kepada public yang dilanjutkan dengan pemukulan bedug sebagai tanda dimulainya puasa dan diakhiri dengan doa bersama.<sup>103</sup>

i. Budaya Tumpeng,

Tumpeng merupakan cara menyajikan nasi dan lauk pauk dengan bentuk mengerucut. Tradisi ini dibuat selama acara penting dan telah menjadi kebudayaan nasional.<sup>104</sup>

Dari berbagai bentuk tradisi yang ada hendaknya kita sebagai masyarakat muslim tetap terus melestarikannya dengan tetap menjalankan tradisi yang ada dan berkembang di masyarakat agar tidak musnah begitu saja karena perkembangan zaman. Tradisi-tradisi tersebut merupakan peninggalan dari para terdahulu yang diberikan kepada anak-cucunya untuk dilestarikan dimanapun berada.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

<sup>102</sup> Rian Rahmawati, Zikri Fachrul Nurhaddi, Novie Susanti Suseno, "Makna Simbolik Tradisi Rebo Kasan", *Jurnal Penelitian Komunikasi*, Vol. 29 No. 1, 2017, h. 64.

<sup>103</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pendidikan Agama Islam...* h. 244.

<sup>104</sup> *Ibid.*, h. 244.

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **A. Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*). Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan merupakan sebuah metode penelitian untuk pembuatan produk tertentu sekaligus untuk menguji efektivitas dari produk tersebut.<sup>105</sup> Sementara itu, Mulyatiningsih berpendapat mengenai penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang sifatnya baru melalui tahap pengembangan.<sup>106</sup> Penelitian dan pengembangan memiliki manfaat untuk dunia pendidikan antara lain:

1. Penelitian berguna untuk menghasilkan serta menguji efektifitas produk yang dihasilkan
2. Hasil produk pengembangan berupa bahan ajar, media, metode, dan lain-lain
3. Hasil dari penelitian dapat memberikan nilai tambah
4. Memfokuskan pada desain dan evaluasi dari produk yang dikembangkan.
5. Mengkaji suatu produk atau program pengembangan yang telah dilakukan sebelumnya.<sup>107</sup>

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan mengenai pengertian penelitian dan pengembangan adalah metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan suatu produk atau menghasilkan produk yang sifatnya baru serta menguji tingkat efektifitas dari produk. Adapun prosedur penelitian berbeda-beda sesuai dengan produk yang dikembangkan.

---

<sup>105</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2017) hal. 297.

<sup>106</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: ALFABETA, 2019) hal. 161.

<sup>107</sup> Amir Hamzah, *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*, (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2019) hal. 10.

Dalam pengembangan medianya, peneliti menggunakan model *Borg and Gall* hasil modifikasi dari Sugiyono yang terbagi menjadi 10 tahapan.<sup>108</sup> Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini adalah peneliti ingin produk yang dihasilkan nantinya merupakan produk yang didasarkan pada kebutuhan lapangan, karena melewati beberapa tahap revisi berdasarkan hasil dari validator dan uji coba produk. Peneliti juga menggunakan penelitian terdahulu yang menggunakan model pengembangan yang sama sebagai bahan referensi.

## **B. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan adalah suatu tahapan atau langkah yang disusun secara sistematis oleh peneliti dalam melakukan sebuah penelitian pengembangan dan membuat produk. Menurut Sugiyono, terdapat 10 tahapan dalam pengembangannya:<sup>109</sup>

### **1. Potensi dan masalah**

Tahap pertama dari model pengembangan ini yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah yang terjadi. Menurut Sugiyono, pengertian dari potensi adalah sesuatu yang apabila dimanfaatkan dapat memiliki nilai tambah, sedangkan masalah merupakan ketidaksesuaian antara apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi di lapangan.<sup>110</sup> Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah membawa surat izin penelitian yang kemudian dilanjutkan dengan melakukan observasi sekolah, serta aktivitas guru dan aktivitas peserta didik. Setelah itu, melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI dan peserta didik kelas IX di UPT SMP NEGERI 3 GRESIK untuk mengetahui lebih dalam mengenai potensi dan permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran.

### **2. Pengumpulan Data**

Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan berbagai informasi, yang berguna untuk perencanaan

---

<sup>108</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...* hal. 298.

<sup>109</sup> *Ibid.*, hal. 298.

<sup>110</sup> *Ibid.*, hal. 299.

pengembangan media selanjutnya. Informasi tersebut berupa perangkat pembelajaran, sumber ajar, jurnal, serta buku yang relevan yang dapat digunakan yang kemudian dianalisis untuk keperluan pengembangan media. Adapun yang dianalisis adalah KI, KD, Indikator dan Tujuan pembelajaran.

### 3. Desain Produk

Tahap selanjutnya adalah membuat desain produk. Desain produk nantinya berupa gabungan dari beberapa *shapes* dari *microsoft word*, yang dijadikan sebagai acuan sebelum mengembangkan media. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan tidak monoton. Tahap ini akan dilakukan pembuatan desain dari produk yang didasarkan pada analisis dan pengkajian data yang telah diperoleh yakni berasal dari analisis KI, KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran pada tahap sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan produk sesuai dengan yang diharapkan dan disesuaikan dengan materi yang dikembangkan.

### 4. Validasi Produk

Langkah selanjutnya adalah tahap validasi produk. Validasi produk merupakan tahap pemberian nilai pada produk yang dilakukan oleh para ahli pada bidangnya untuk mendapatkan hasil kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Media *Islamic Monopoly* melakukan tahap validasi dari ahli media dan ahli materi. Apabila dari hasil validasi atau penilaian tersebut mendapatkan hasil yang layak maka akan dilakukan uji coba produk pada sasaran penelitian pengembangan yaitu peserta didik kelas IX di UPT SMP NEGERI 3 GRESIK.

### 5. Revisi Produk

Langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari para validator terhadap produk yang dikembangkan. Dari masukan tersebut dapat diketahui kekurangan dari produk yang

dikembangkan, sehingga produk diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran dari para validator.

#### 6. Uji Coba Produk

Langkah selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah produk dapat disebar luaskan dengan skala yang lebih luas. Sesuai dengan yang dikatakan Rohman dan Amri, bahwa uji coba produk berjumlah 5-12 peserta didik.<sup>111</sup> Uji coba produk ini menggunakan subjek uji coba sebanyak 8 peserta didik dengan tingkat intelegensi yang berbeda yang dilihat dari nilai ulangan harian peserta didik pada materi sebelumnya.

#### 7. Revisi Produk

Langkah selanjutnya adalah melakukan revisi produk. Tujuannya adalah apabila terdapat aspek yang perlu diperbaiki pada saat uji coba di lapangan. Sehingga produk yang dihasilkan nantinya dapat diterapkan ke subjek yang lebih luas.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Langkah selanjutnya adalah uji coba pemakaian. Tahap ini sesuai yang dikatakan Rohman dan Amri, bahwa jumlah siswa untuk kelompok besar sebanyak 20 siswa.<sup>112</sup> Tahap ini menggunakan salah satu kelas saja sebagai uji coba pemakaian yakni satu kelas berjumlah 30 siswa.

#### 9. Revisi produk

Langkah selanjutnya adalah revisi produk. Revisi ini dilakukan setelah uji coba pemakaian produk dalam skala yang lebih besar, namun apabila di lapangan tidak terdapat kendala atau kesalahan pada produk, maka revisi pada tahapan sebelumnya maka tidak perlu dilakukan.

#### 10. Produksi Masal

Langkah selanjutnya adalah produksi masal. Setelah melewati serangkaian tahapan diatas dan telah memperoleh produk yang telah

---

<sup>111</sup> Sofan Amri dan Muhamad Rohman, *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Karya, 2013) hal. 149.

<sup>112</sup> *Ibid.*, hal. 149.

mengalami beberapa revisi setelah uji coba, sehingga mendapatkan produk yang sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Selanjutnya adalah melakukan produksi massal produk, yang akan dilakukan peneliti dengan mengunggah file media pembelajaran tersebut ke *google drive* dan akan menguploadnya ke akun *youtube* peneliti disertai dengan video demonstrasi pemakaian produk, sehingga dapat digunakan oleh khalayak ramai.

### C. Uji Coba Produk

#### 1. Desain uji coba

Desain uji coba adalah serangkaian atau langkah pada kegiatan uji coba produk oleh peneliti dalam proses pengembangan medianya. Desain uji coba dimulai dari tahap memvalidasi media, setelah tahapan validasi menuju ke tahapan revisi produk dari saran validator, selanjutnya uji coba produk dan revisi produk, setelah itu uji coba pemakaian dan revisi produk, kemudian penyebaran produk secara massal.

#### 2. Subjek uji coba

Subjek uji coba merupakan individu atau partisipan yang berpartisipasi dalam pelaksanaan uji coba produk. Pada penelitian ini peneliti mengambil subjek uji coba dari peserta didik kelas IX di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Uji ahli materi berasal dari dua guru mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 3 Gresik yang telah memiliki pengalaman mengajar. Sedangkan untuk uji ahli media berasal dari dua dosen yang memiliki gelar S2 dan memiliki pengalaman mengajar atau mengampu mata kuliah media pembelajaran.

#### 3. Jenis data

Data adalah bahan penyusun sebuah informasi yang berasal dari fakta dan angka.<sup>113</sup> Sedangkan Ahmad Tanzeh mengatakan bahwa data merupakan informasi yang dapat dianalisis berdasarkan permasalahan tertentu.<sup>114</sup>

<sup>113</sup> Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002) hal. 118.

<sup>114</sup> Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Teras, 2009) hal. 53.

Data yang terkumpul nantinya akan berbentuk data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil saran dan masukan dari validator dan angket respon pengguna yang dideskripsikan dalam bentuk kalimat, sedangkan untuk data kuantitatif didapatkan dari hasil angket beberapa ahli dan angket respon pengguna yang berupa angka.

#### 4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen diartikan sebagai suatu alat bantu peneliti yang berguna untuk memudahkan dalam memperoleh data penelitian sehingga dapat digunakan untuk memberikan jawaban pada rumusan masalah.<sup>115</sup> Instrumen yang digunakan sebagaimana berikut:

- a. Lembar pedoman observasi. Observasi merupakan kegiatan mengamati dan memberikan perhatian terhadap objek tertentu.<sup>116</sup> Lembar ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kondisi awal dan kendala yang dihadapi pada saat kegiatan pembelajaran. Pada lembar observasi ini terdiri dari tiga objek yang diamati, yaitu sekolah, aktivitas guru, dan aktivitas peserta didik. Penyusunan lembar observasi sekolah berangkat dari hasil PLP II peneliti pada bulan September-November 2021 yang berisikan tentang profil sekolah, lingkungan sekolah beserta sarana dan prasarana.<sup>117</sup>

**Tabel 3.1** Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Pendidik

No.	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Melakukan kegiatan pendahuluan	1, 2
2	Penyapaian materi	3
3	Penguasaan dan pengelolaan kelas	4, 5
4	Penggunaan teknik berpikir HOTS	6, 7
5	Kesesuaian pembelajaran dengan RPP	8
6	Penggunaan media saat pembelajaran	9
7	Kejelasan suara yang diucapkan	10

<sup>115</sup> Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian...* hal. 102.

<sup>116</sup> *Ibid.*, hal. 199.

<sup>117</sup> Sumber data peneliti dari kegiatan PLP II pada bulan September-November 2021 di UPT SMP NEGERI 3 GRESIK.

8	Pemberian nilai pada akhir pembelajaran	11
9	Melakukan kegiatan penutup	12, 13

Sumber: Modifikasi Arifin<sup>118</sup>

**Tabel 3.2** Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik

No.	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kegiatan Pendahuluan	1a, 1b
2	Kegiatan Pembelajaran	2a, 2b, 2c, 2d, 2e, 2f, 2g, 2h, 2i
3	Penggunaan media pembelajaran	3a
4	Kegiatan Penutup	4a, 5b

Sumber: Modifikasi Arifin<sup>119</sup>

- b. Lembar pedoman wawancara adalah suatu alat yang berfungsi untuk membantu peneliti dalam melaksanakan tanya jawab dengan narasumber. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran PAI dan peserta didik mengenai kendala yang dihadapi pada saat mengajar materi sejarah di kelas IX.

**Tabel 3.3** Kisi-Kisi Lembar Wawancara Pendidik

No.	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran	1, 2, 3, 4, 6, 7
2	Metode yang digunakan	8, 9, 13
3	Kurikulum yang diterapkan	14
4	Media yang digunakan	5, 10, 11, 12, 15, 16, 17
5	Solusi dari permasalahan	18

Sumber: data peneliti

**Tabel 3.4** Kisi-Kisi Lembar Wawancara Peserta Didik

No.	Indikator	Nomor Pernyataan
1	Kendala yang dihadapi saat pembelajaran	1, 2, 7, 17
2	Metode yang digunakan	8
3	Media yang digunakan	3, 4, 5, 6, 12
4	Pemanfaatan fasilitas sekolah untuk keperluan pembelajaran	9, 10, 11, 13

<sup>118</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h. 157.

<sup>119</sup> *Ibid.*, h.157.

5	Solusi dari permasalahan	14, 15, 16
---	--------------------------	------------

Sumber: data peneliti

- c. Lembar Angket. Angket yang digunakan menggunakan skala Likert, dengan skala yang digunakan 1 sampai 5. Terdapat tiga jenis angket yang digunakan yakni: angket untuk validator, ahli media dan ahli materi, serta angket respon yang dibagikan kepada pengguna media.

1) Lembar angket validasi ahli media

Angket validasi media dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tingkat kevalidan atau kelayakan sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

**Tabel 3.5** Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	No. Pernyataan
1	Kualitas media	Penggunaan warna	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
		Kesesuaian ukuran teks	
		Kejelasan gambar yang digunakan pada materi	
		Kejelasan animasi dan grafis	
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	
		Kejelasan suara	
2	Kesesuaian media	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	8, 9, 10, 11
		Karakteristik peserta didik	
		Sumber belajar	
		Lingkungan belajar	
3	Efektivitas	Motivasi belajar siswa	12, 13
		Alat bantu dalam memahami materi	
4	Efisiensi	Efisiensi waktu	14, 15, 16
		Mudah untuk dioperasikan	
		Keamanan	
5	Daya Tarik Media	Menarik perhatian peserta didik	17, 18, 19, 20
		Menciptakan rasa senang peserta didik	
		Bertahan waktu yang lama	

		Reusabilitas	
--	--	--------------	--

Sumber: Modifikasi Akbar<sup>120</sup>

## 2) Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi pada kesesuaian bahan ajar sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

**Tabel 3.6** Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Pernyataan
1	Relevansi	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
		Materi sesuai dengan indikator	
		Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	
		Cakupan soal	
		Soal sesuai dengan indikator capaian kompetensi	
		Kecukupan soal	
		Kedalaman soal	
2	Sistematika sajian soal	Keruntutan materi	8
3	Pengoperasian media	Kemudahan untuk dioperasikan	9, 10, 11, 12, 13
		Kemampuan menciptakan rasa senang siswa	
		Kemampuan dapat digunakan berulang	
		Kemampuan menciptakan motivasi belajar	
		Kemudahan digunakan belajar mandiri	
4	Kesesuaian bahasa dalam media	Kejelasan bahasa	14, 15, 16
		Ketepatan istilah	
		Penggunaan bahasa yang komunikatif	

Sumber: Modifikasi Akbar<sup>121</sup>

<sup>120</sup> S. Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 39.

<sup>121</sup> *Ibid.*, h. 39.

### 3) Angket Repon Pengguna

Angket respon pengguna ini ditujukan untuk peserta didik yang menjadi subjek uji coba produk untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Angket ini diberikan setelah peserta didik mencoba produk yang dikembangkan.

**Tabel 3.7** Kisi-Kisi Angket Respon Pengguna

No	Aspek	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Pengoperasian Media	Kemudahan mengoperasikan media	1, 2, 3, 4
		Kemudahan menggunakan tombol navigasi pada media	
		Kemudahan game digunakan diluar jam pembelajaran	
		Kemudahan memahai petunjuk penggunaan media	
2.	Kemenarikan Media	Kemenarikan tampilan media untuk digunakan dalam belajar	5, 6, 7, 8
		Kejelasan tampilan gambar	
		Kejelasan animasi dan grafis	
		Kejelasan suara	
3.	Manfaat Media	Media membantu peserta didik belajar mandiri	9, 10
		Media membantu peserta didik memahami materi	
4.	Antusias Penggunaan Media	Media membuat peserta didik antusias dala belajar	11, 12
		Media membuat peserta didik termotivasi untuk belajar	

Sumber: Modifikasi Akbar<sup>122</sup>

<sup>122</sup> *Ibid.*, h. 122.

## 5. Teknik Analisis Data

### a. Data kualitatif

Analisis data kualitatif berupa uraian deskriptif, berasal dari masukan para validator dan pengguna media baik berupa saran atau masukan dari validator yang selanjutnya dijadikan sebagai bahan revisi dari produk yang dikembangkan.

### b. Data kuantitatif

Analisis data kuantitatif ini berguna untuk menjawab tujuan dari penelitian mengenai tingkat validitas dan kemenarikan dari media *Islamic Monopoly* yang dikembangkan.

#### (a) Analisis Data Kevalidan

Analisis ini digunakan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan berdasarkan ahli media dan ahli materi. Skor menggunakan skala *Likert* interval 5 yang memiliki indikator sebagai berikut:

- 1 : tidak baik/tidak menarik/tidak layak/tidak praktis/tidak mudah
- 2 : baik/kurang menarik/kurang layak/kurang praktis/kurang mudah
- 3 : cukup baik/cukup menarik/cukup layak/cukup praktis/cukup mudah
- 4 : baik/menarik/layak/praktis/mudah
- 5 : sangat baik/sangat menarik/sangat layak/sangat praktis/sangat mudah

Data yang diperoleh dari hasil validasi masing-masing ahli media kemudian dianalisis menggunakan rumus berikut untuk memperoleh tingkat kevalidan dari aspek media:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

Vah = Validasi ahli media

Tse = Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh = Total skor maksimal<sup>123</sup>

Hasil dari perhitungan masing-masing validator media kemudian diambil rata-rata dari keduanya dengan menggunakan rumus berikut untuk memperoleh hasil kelayakan media dilihat dari segi validasi ahli media:

$$X = \frac{Vah1 + Vah2}{2}$$

Keterangan :

X = Rata-rata validasi ahli media

Vah1 = Validasi ahli media 1

Vah2 = Validasi ahli media 2<sup>124</sup>

Perolehan data tersebut digunakan sebagai acuan untuk merivisi media pembelajaran *game based learning (Islamic Monopoly)* yang dikembangkan dari segi media. Kemudian untuk mengukur kelayakan media dari segi materi digunakan rumus berikut untuk masing-masing validator:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

Vah = Validasi ahli materi

Tse = Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh = Total skor maksimal<sup>125</sup>

Hasil dari perhitungan masing-masing validator materi kemudian diambil rata-rata dari keduanya dengan menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{Vah1 + Vah2}{2}$$

<sup>123</sup> S. Akbar, *Instrumen Perangkat...* hal. 83.

<sup>124</sup> *Ibid.*, hal. 83.

<sup>125</sup> S. Akbar, *Instrumen Perangkat...* hal. 83.

Keterangan :

X = Rata-rata validasi

Vah1 = Validasi ahli materi 1

Vah2 = Validasi ahli materi 2<sup>126</sup>

Kemudian dari hasil perhitungan kedua rata-rata diatas akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan produk media pembelajaran *game based learning (Islamic Monopoly)* secara keseluruhan dengan mengacu pada rumus dibawah ini:

$$\bar{X}_{total} = \frac{X_1 + X_2}{2}$$

Keterangan :

X<sub>total</sub> = Rata-rata total validasi

X<sub>1</sub> = Rata-rata validasi ahli media

X<sub>2</sub> = Rata-rata validasi ahli materi<sup>127</sup>

Hasil yang diperoleh dari rumus diatas selanjutnya dilakukan analisis sehingga diperoleh tingkat validitas media dikembangkan dengan mengacu pada kriteria validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Table 3.8** Kriteria Tingkat Validitas Kelayakan Produk

Skor (%)	Kategori Kevalidan
25.00-40.00	Tidak valid, tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid, tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid, boleh digunakan setelah direvisi besar
71.00-85.00	Valid, boleh digunakan setelah direvisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid, sangat baik untuk digunakan

Sumber : modifikasi Akbar<sup>128</sup>

#### (b) Analisis Kemenarikan Media

Hasil yang didapatkan dari respon pengguna, dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk mengetahui tingkat kemenarikan media dari hasil angket respon pengguna yang

<sup>126</sup> *Ibid.*, hal. 83.

<sup>127</sup> *Ibid.*, hal. 83.

<sup>128</sup> *Ibid.*, hal. 41.

menggunakan skala *Likert* interval 5 dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1 : tidak baik/tidak menarik/tidak layak/tidak praktis/tidak mudah
- 2 : baik/kurang menarik/kurang layak/kurang praktis/kurang mudah
- 3 : cukup baik/cukup menarik/cukup layak/cukup praktis/cukup mudah
- 4 : baik/menarik/layak/praktis/mudah
- 5 : sangat baik/sangat menarik/sangat layak/sangat praktis/sangat mudah

Kemudian data yang diperoleh dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$Vpg = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

Vpg = Validasi pengguna media

Tse = Total skor empiric yang diperoleh

Tsh = Skor maksimal.<sup>129</sup>

Berdasarkan hasil perhitungan analisis angket respon pengguna dapat diketahui tingkat kemenarikan media yang mengacu pada kriteria berikut ini:

**Tabel 3.9** Kriteria Kemenarikan Media

Skor (%)	Kategori Kemenarikan
25.00-40.00	Tidak menarik, tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang menarik, tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup menarik, boleh digunakan setelah direvisi besar
71.00-85.00	Menarik, boleh digunakan setelah direvisi kecil
86.00-100.00	Sangat menarik, sangat baik untuk digunakan

Sumber: modifikasi Akbar, 2017<sup>130</sup>

<sup>129</sup> *Ibid.*, hal. 83.

<sup>130</sup> *Ibid.*, hal. 83.

## BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

### A. Penyajian Data Uji Coba

Pada penelitian ini uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan serta kemenarikan media *Islamic Monopoly* yang didasarkan pada penilaian dari ahli media, ahli materi dan pengguna media. Data uji coba berupa hasil validasi dari para ahli untuk mengukur tingkat kelayakan media dan angket respon pengguna untuk mengukur tingkat kemenarikan media.

#### 1. Penyajian Data Kelayakan Media

Validasi media merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian dari para ahli pada bidangnya. Dalam hal ini dilakukan penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

##### a. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Media

Kegiatan validasi ini dilakukan oleh dua ahli media, yaitu bapak Moh. Sholihin, M.Pd.I sebagai ahli media 1 yang merupakan dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran di UIN Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dan bapak Taufik Siraj, M.Pd.I sebagai ahli media 2 yang merupakan Dosen serta kepala laboratorium Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penilaian dilakukan oleh dua validator untuk menghindari subjektivitas dalam penilaian kelayakan media. Adapun hasil dari validasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 4.1** Data Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Validator		Jumlah
		1	2	
Tampilan Media	1	4	4	8
	2	4	3	7
	3	4	4	8
	4	4	4	8
	5	4	4	8
	6	5	5	10
	7	4	4	8

Kesesuaian Media	8	4	5	9
	9	5	4	9
	10	5	5	10
	11	4	4	8
Efektivitas Media	12	5	4	9
	13	4	5	9
Efisiensi Media	14	3	4	7
	15	4	4	8
	16	4	5	9
Daya Tarik Media	17	4	4	8
	18	4	4	8
	19	5	4	9
	20	5	4	9
Jumlah		85	84	169

Sumber: data peneliti<sup>131</sup>

Berdasarkan hasil validasi diatas perlu dianalisis kembali untuk menghasilkan data tingkat kelayakan media *game Islamic Monopoly*.

b. Revisi Media

Setelah *game Islamic Monopoly* divalidasi melalui penilaian dari ahli media, tahap selanjutnya merupakan tahap revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari para validator. Berdasarkan saran dari ahli media 1, bahwa media pembelajaran *game Islamic Monopoly* terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki yakni dari aspek tampilan media dan aspek efisiensi waktu, dimana pada aspek media terdapat kesalahan penulisan materi pada tampilan menu awal dan papan permainan. Pada aspek efisiensi waktu disarankan agar waktu bermain tidak terlalu lama. Sedangkan revisi dari ahli media 2, bahwa terdapat revisi pada aspek tampilan media dimana ukuran teks terlalu kecil, sehingga harus direvisi menjadi lebih besar dan ukuran papan diperlebar agar teks dapat terbaca dengan baik, selain itu terjadi *bug* dimana pemberitahuan poin tidak mencukupi tidak muncul ketika ingin menukarkan kotak tradisi islam.

<sup>131</sup> Data peneliti, angket validasi oleh ahli media, pada tanggal 8 Juni 2022.

## 2. Penyajian Data Kelayakan Materi

Validasi materi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian dari para ahli pada bidangnya. Dalam hal ini dilakukan penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang ada pada *game*.

### a. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Materi

Kegiatan validasi ini dilakukan oleh dua ahli materi, yaitu bapak Irsyadul Alim, S.Ag, M.Pd.I sebagai validator ahli materi 1 dan ibu Dra. Nur Chayati, M.Pd.I sebagai validator ahli materi 2, yang merupakan guru mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Penilaian dilakukan oleh dua validator untuk menghindari subjektifitas dalam penilaian kelayakan media. Adapun hasil dari validasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 4.2** Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Validator		Jumlah
		1	2	
Relevansi	1	5	5	10
	2	5	5	10
	3	5	5	10
	4	5	4	9
	5	5	4	9
	6	4	4	8
	7	4	4	8
Sistematika sajian soal	8	5	5	10
Pengoperasian media	9	5	4	9
	10	5	5	10
	11	5	5	10
	12	5	5	10
	13	5	4	9
Kesesuaian bahasa dalam media	14	5	5	10
	15	4	4	8
	16	4	5	9
Jumlah		76	73	149

Sumber: data peneliti<sup>132</sup>

<sup>132</sup> Data peneliti, angket validasi oleh ahli materi, pada tanggal 9 Juni 2022.

Berdasarkan hasil validasi diatas selanjutnya data akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan dari materi pada *game Islamic Monopoly*.

b. Revisi Produk

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi 1 yakni bapak Irsyadul Alim, bahwa media pembelajaran *game Islamic Monopoly* memiliki tampilan yang menarik dan dapat menciptakan suasana belajar yang baru pada peserta didik. Materi yang terdapat dalam *game* sudah mencakup secara keseluruhan. Ahli materi 2 memberikan komentar bahwa materi dalam *game* sudah lengkap. *Game Islamic Monopoly* mampu membuat peserta didik tidak merasa bosan, dikarenakan mereka bermain sambil belajar. Selain itu pemilihan bahasa yang cukup mudah dipahami untuk peserta didik tingkat menengah. Dari beberapa saran dan komentar para validator media mendapatkan komentar yang baik dan tidak terdapat revisi pada materi.

3. Penyajian Data Kemenarikan Media

Pada tahap uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian dari para validator. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali yakni uji coba produk pada 8 peserta didik dan uji coba pemakaian dengan 30 peserta didik kelas IX C. Data hasil uji coba disajikan sebagai berikut:

a. Penyajian Data Uji Coba Produk

Uji Coba Produk dilakukan pada 8 peserta didik kelas IX A-IX D yang dipilih secara heterogen berdasarkan tingkat intelegensi yang dilihat dari nilai pada materi sebelumnya serta jenis kelamin dari empat kelas yang berbeda. Data disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3** Data Hasil Uji Coba Produk

Nama	Kelas	Nomor Indikator											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rakha	9A	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Nadia	9A	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	4	5
Zaky	9B	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4
Nadia	9B	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
April	9C	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	5
Iqwan	9C	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Farrel	9D	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5
Dila	9D	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5
Jumlah		452											

Sumber: data peneliti<sup>133</sup>

Data diatas selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pada uji coba skala terbatas sebelum dilakukan uji coba pemakaian dengan skala yang lebih luas.

b. Revisi Produk

Kegiatan revisi didasarkan pada saran dan komentar dari responden pada uji coba produk dengan 8 peserta didik. Berdasarkan saran dan komentar dari responden bahwa *game Islamic Monopoly* sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sejarah islam. Selain itu *game* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik secara mandiri pada materi sejarah islam. Oleh karena itu ada tahap ini tidak perlu dilakukan revisi terhadap media dan dapat digunakan pada uji coba pemakaian.

c. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba pemakaian dilakukan pada kelas IX C di UPT SMP Negeri 3 Gresik yang berjumlah 30 peserta didik. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media *game Islamic Monopoly* sebelum digunakan pada skala yang lebih luas.

<sup>133</sup> Data peneliti, angket kemenarikan media oleh pengguna media, pada tanggal 11 Juni 2022.

Tabel 4.4 Hasil Data Uji Coba Pemakaian

Absen	Nomor Indikator											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
2	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5
3	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5
4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
6	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
7	5	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5
8	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5
9	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
10	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5
11	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
12	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Non-Islam											
14	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
17	5	5	5	3	4	5	4	3	5	5	5	5
18	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
19	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
20	4	4	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5
21	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5
23	4	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5	5
24	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5
25	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
26	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5
27	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4
28	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5
29	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
30	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
31	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5
<b>Jumlah</b>	141	141	142	137	142	145	148	146	147	155	157	161

Sumber: data peneliti<sup>134</sup>

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian dengan 30 responen yang diambil dari kelas IXC di UPT SMP Negeri 3 Gresik diperlukan analisis lebih lanjut untuk mengetahui tingkat

<sup>134</sup> Data peneliti, angket kemenarikan media oleh pengguna media, pada tanggal 11 Juni 2022

kemenarikan media *game Islamic Monopoly* berdasarkan respon pengguna.

d. Revisi Produk

Pada tahap revisi didasarkan atas saran dan komentar dari pengguna media. Berdasarkan saran dan komentar pengguna, yakni peserta didik kelas IX C, media *game Islamic Monopoly* memiliki tampilan yang menarik. *Game* dapat membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam belajar sejarah islam. Selain itu *game* dapat mengatasi kendala yang dihadapi peserta didik. Sehingga pada tahap ini tidak diperlukan tahap revisi.

## B. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk memaparkan hasil data yang telah diperoleh selama uji coba produk. Analisis data diambil dari hasil validasi media dan angket respon pengguna, dimana kesimpulan dari hasil uji coba tersebut perlu ditunjukkan dalam bagian akhir setiap butir ini.

### 1. Analisis Data Kelayakan Media

Analisis data dari media pembelajaran *Islamic Monopoly* dilakukan oleh dua validator yakni bapak Moh. Sholihin, M.Pd.I sebagai ahli media 1 dan bapak Taufik Siraj, M.Pd.I sebagai ahli media 2. Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran *Islamic Monopoly* yang meliputi 5 aspek yaitu, aspek tampilan media, aspek kesesuaian media, aspek efektivitas media, aspek efisiensi media dan aspek daya tarik media. Skala yang digunakan adalah *Skala Likert* dengan skala 5 kategori, 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = cukup setuju, 2 = tidak setuju, 1= sangat tidak setuju. Setelah pengujian, dilakukan perbaikan sesuai dengan saran para ahli. Hasil penilaian dapat dilihat sebagai berikut:

#### a. Hasil analisis data validasi ahli media 1

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media 1 yang dapat dilihat pada tabel 4.1, selanjutnya data dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media 1

Aspek	Penilaian		Keterangan
	Jumlah	Rata-Rata Penilaian	
Tampilan Media	29	82.86 %	Valid
Kesesuaian Media	18	90 %	Sangat Valid
Efektivitas Media	9	90 %	Sangat Valid
Efisiensi Media	11	80 %	Valid
Daya Tarik Media	18	90 %	Sangat Valid
Jumlah	85		Valid
Rata-rata	85 %		

Untuk memperoleh tingkat kelayakan pada hasil validasi ahli media 1, data dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Vah1} &= \frac{\text{Tse}}{\text{Tsh}} \times 100 \% \\
 &= \frac{85}{100} \times 100 \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

Vah1 = Validasi ahli media 1

Tse = Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh = Total skor maksimal

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media 1 mendapat penilaian pada aspek tampilan media mendapatkan nilai 82.86% dengan kategori “valid” boleh digunakan dengan revisi kecil. Revisi pada tampilan media terdapat pada tampilan awal dan papan permainan yakni pada kesalahan pulisan materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara. Pada aspek kesesuaian media mendapatkan nilai 90% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Pada aspek efektivitas media mendapat nilai 90% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Pada aspek efisiensi media mendapatkan nilai

80% dengan kategori “valid” dan layak digunakan dengan revisi kecil. Pada aspek ini ahli media 1 menyarankan agar memangkas durasi dari permainan agar tidak terlalu lama, sehingga peserta didik tidak ketergantungan bermain dengan durasi yang terlalu lama meskipun pada media yang dikembangkan digunakan sambil belajar. Sedangkan pada aspek daya tarik mendapatkan nilai 90% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Secara keseluruhan *game Islamic Monopoly* memiliki konsep yang bagus dan layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil validasi ahli media 1, *game Islamic Monopoly* mendapatkan hasil 85%, dengan kategori “valid”, layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

b. Hasil analisis data validasi ahli media 2

Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media 2 yang dapat dilihat pada tabel 4.1, selanjutnya data dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel berikut:

**Tabel 4.6** Hasil Analisis Data Vaidasi Ahli Media 2

Aspek	Penilaian		Keterangan
	Jumlah	Rata-Rata Penilaian	
Tampilan Media	28	80%	Valid
Kesesuaian Media	18	90%	Sangat Valid
Efektivitas Media	9	90%	Sangat Valid
Efisiensi Media	13	86.67%	Sangat Valid
Daya Tarik Media	16	80%	Valid
Jumlah	84		Valid
Rata-rata	84%		

Untuk memperoleh tingkat kelayakan pada hasil validasi media 2, data dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Vah2} &= \frac{\text{Tse}}{\text{Tsh}} \times 100 \% \\
 &= \frac{84}{100} \times 100
 \end{aligned}$$

$$= 84\%$$

Keterangan :

Vah2= Validasi ahli media 2

Tse = Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh = Total skor maksimal

Berdasarkan dengan hasil penilaian validasi ahli media 2 diperoleh hasil pada aspek tampilan media mendapatkan nilai 80% dengan kategori “valid” boleh digunakan dengan revisi kecil. Revisi pada tampilan media terdapat pada ukuran teks yang terlalu kecil. Selain itu papan teks yang terlalu sempit sehingga teks kurang dapat terbaca dengan baik. Pada aspek kesesuaian media mendapatkan nilai 90% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Pada aspek efektivitas media mendapat nilai 90% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Pada aspek efisiensi media mendapatkan nilai 86.67% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan pada aspek daya tarik media mendapatkan nilai 80% dengan kategori “valid”, revisi dilakukan pada tampilan media sesuai dengan saran dan masukan ahli media 2. Secara keseluruhan *game Islamic Monopoly* sudah sangat baik dan layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi dari ahli media 2, media *game Islamic Monopoly* mendapatkan hasil 84%, dengan kategori “valid” dan layak digunakan dengan revisi kecil.

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator media diatas, untuk mengetahui rata-rata tingkat kelayakan media disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.7** Hasil Analisis Data Rata-Rata Tingkat Kelayakan Media berdasarkan Penilaian Kedua Ahli Media

Aspek	Penilaian	Keterangan
Ahli Media 1	85 %	Valid
Ahli Media 2	84 %	Valid
<b>Rata-Rata Total Penilaian</b>	84.5%	Valid

Analisis data hasil validasi kedua ahli media diatas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} X &= \frac{Vah1 + Vah2}{2} \\ &= \frac{85\% + 84\%}{2} \\ &= \frac{169\%}{2} \\ &= 84.5\% \end{aligned}$$

Keterangan :

X = Rata-rata validasi

Vah1 = Validasi ahli media 1

Vah2 = Validasi ahli media 2

Berdasarkan analisis hasil validasi kedua ahli media diatas dapat diketahui bahwa antara ahli media 1 dan ahli media 2 terdapat selisih sebesar 1%. Dalam meminimalisir subjektifitas diantara kedua ahli media tersebut, peneliti melakukan analisis data untuk mencari rata-rata terhadap hasil analisis dari kedua ahli media dan melakukan revisi sesuai dengan saran keduanya, yakni pada aspek tampilan dan aspek efisiensi media. Adapun tingkat kelayakan media *game Islamic Monopoly* dari kedua validator memperoleh nilai rata-rata sebesar 84.5% dengan kategori “valid” dan layak digunakan dengan revisi kecil sesuai dengan saran dan komentar kedua ahli media.

## 2. Analisis Data Kelayakan Materi

Analisis data kelayakan materi dari media pembelajaran *Islamic Monopoly* dilakukan oleh dua validator yakni bapak Irsyadul Alim, S.Ag, M.Pd.I sebagai ahli materi 1 dan ibu Dra. Nur Chayati, M.Pd.I sebagai ahli materi 2. Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan materi dari media pembelajaran *Islamic Monopoly* yang meliputi 4 aspek yaitu, aspek relevansi, aspek sistematika sajian soal, aspek pengoperasian media, aspek kesesuaian bahasa dalam media. Skala yang digunakan adalah *Skala Likert* dengan skala 5 kategori, 5 = sangat setuju, 4 = setuju, 3 = cukup

setuju, 2 = tidak setuju, 1 = sangat tidak setuju. Setelah pengujian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran para ahli. Hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

a. Hasil analisis data validasi ahli materi 1

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi 1 yang dapat dilihat pada tabel 4.2, data dianalisis dan disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.8** Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi 1

Aspek	Penilaian		Keterangan
	Jumlah	Rata-Rata Penilaian	
Relevansi	33	94.28 %	Sangat Valid
Sistematika sajian soal	5	100 %	Sangat Valid
Pengoperasian media	25	100 %	Sangat Valid
Kesesuaian bahasa dalam media	13	86.66 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	76		Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	95 %		

Untuk memperoleh tingkat kelayakan pada hasil validasi ahli materi 1, data dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Vah1} &= \frac{\text{Tse}}{\text{Tsh}} \times 100 \% \\ &= \frac{76}{80} \times 100 \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Keterangan :

Vah1 = Validasi ahli materi 1

Tse = Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh = Total skor maksimal

Berdasarkan validasi penilaian dari ahli materi 1 diperoleh hasil penilaian pada aspek relevansi mendapatkan nilai 94,28% dengan kategori “sangat valid”. Pada aspek sistematika sajian soal mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat valid”. Pada aspek pengoperasian media mendapat nilai 100% dengan kategori “sangat valid”. Pada aspek

kesesuaian bahasa dalam media mendapatkan nilai 86.66% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan saran dan komentar validator, media pembelajaran *game Islamic Monopoly* memiliki tampilan yang menarik dan dapat menciptakan suasana belajar yang baru pada peserta didik. Materi yang terdapat dalam *game* sudah mencakup secara keseluruhan. Berdasarkan ahli materi 1, media *game Islamic Monopoly* mendapatkan hasil 95%, dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan secara keseluruhan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi 1 bahwa *game Islamic Monopoly* mendapatkan hasil 95%, dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan tanpa revisi.

b. Hasil analisis data validasi ahli materi 2

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi 2 yang dapat dilihat pada tabel 4.2, data dianalisis dan disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.9** Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi 2

Aspek	Penilaian		Keterangan
	Jumlah	Rata-Rata Penilaian	
Relevansi	31	88.57 %	Sangat Valid
Sistematika sajian soal	5	100 %	Sangat Valid
Pengoperasian media	23	92 %	Sangat Valid
Kesesuaian bahasa dalam media	14	86.66 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	73		Sangat Valid
<b>Rata-rata</b>	91.25 %		

Untuk memperoleh tingkat kelayakan pada hasil validasi ahli materi 2, data dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Vah2} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% \\
 &= \frac{73}{80} \times 100 \\
 &= 91.25\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

Vah2 = Validasi ahli materi 2

Tse = Total skor empiric yang diperoleh (penilaian ahli)

Tsh = Total skor maksimal

Berdasarkan validasi penilaian dari ahli materi 2 diperoleh hasil penilaian pada aspek relevansi mendapatkan nilai 88.57% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan. Pada aspek sistematika sajian soal mendapatkan nilai 100% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan. Pada aspek pengoperasian media mendapat nilai 92% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan. Pada aspek kesesuaian bahasa dalam media mendapatkan nilai 86.66% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan. Berdasarkan saran dan komentar validator, materi dalam *game* sudah lengkap. *Game Islamic Monopoly* mampu membuat peserta didik tidak merasa bosan, dikarenakan peserta didik bermain sambil belajar. Selain itu pemilihan bahasa yang cukup mudah dipahami oleh peserta didik tingkat menengah. Berdasarkan penilaian ahli materi 1, secara keseluruhan *game Islamic Monopoly* mendapatkan hasil 91.25% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil penilaian dari kedua validator diatas, untuk mengetahui rata-rata tingkat kelayakan materi disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.10** Hasil Analisis Data Tingkat Kelayakan Materi

Aspek	Penilaian	Keterangan
Ahli Materi 1	95 %	Sangat Valid
Ahli Materi 2	91.25 %	Sangat Valid
<b>Rata-Rata Total Penilaian</b>	93,13%	Sangat Valid

Analisis data hasil validasi dari kedua ahli materi diatas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 X &= \frac{Vah1 + Vah2}{2} \\
 &= \frac{95\% + 91.25\%}{2} \\
 &= \frac{186.25\%}{2} \\
 &= 93.13\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

X = Rata-rata validasi

Vah1 = Validasi ahli materi 1

Vah2 = Validasi ahli materi 2

Berdasarkan analisis hasil validasi kedua ahli materi diatas dapat diketahui bahwa antara ahli materi 1 dan 2 terdapat selisih sebesar 3,75%. Oleh karena itu untuk meminimalisir subjektifitas diantara kedua ahli materi, peneliti melakukan analisis data untuk mencari rata-rata terhadap hasil analisis kedua ahli materi. Pada validasi ahli materi tidak terdapat revisi diantara keduanya. Adapun tingkat kelayakan materi *game Islamic Monopoly* dari kedua validator memperoleh nilai rata-rata sebesar 93.13% dengan kategori “sangat valid” dan dapat digunakan tanpa revisi, sehingga *game Islamic Monopoly* layak diuji cobakan.

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media secara keseluruhan berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi disajikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.11** Hasil Analisis Kelayakan Media berdasarkan Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi

Validator	Rata-Rata Penilaian	Kategori
Ahli Media	84.5%	Valid
Ahli Materi	93.13%	Sangat Valid
<b>Jumlah Total</b>	177.63%	Sangat Valid
<b>Rata-Rata Total</b>	88.82%	

Berdasarkan hasil rata-rata validasi ahli media dan ahli materi diatas, data yang diperoleh dianalisis kembali untuk mengetahui tingkat kelayakan

media secara keseluruhan baik dari segi media dan segi materi yang terdapat pada media, data dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X}_{total} &= \frac{X_1 + X_2}{2} \\ &= \frac{84.5\% + 93.13\%}{2} \\ &= \frac{177.63\%}{2} \\ &= 88.82\%\end{aligned}$$

Keterangan :

- X = Rata-rata total validasi
- X<sub>1</sub> = Rata-rata validasi ahli media
- X<sub>2</sub> = Rata-rata validasi ahli materi

Analisis data diatas digunakan untuk memperoleh tingkat kelayakan media secara keseluruhan. Berdasarkan data yang diperoleh dari rata-rata penilaian ahli media dan ahli materi, diperoleh hasil yakni sebesar 88.82% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi.

### 3. Analisis Data Kemerarikan Media

Analisis data mengenai tingkat kemenarikan media diperoleh dari angket respon pengguna yang dilakukan sebanyak dua kali uji coba. Uji coba produk dengan 8 peserta didik kelas 9 UPT SMP Negeri 3 Gresik. Dan uji coba pemakaian dengan 30 peserta didik kelas IXC.

#### a. Hasil analisis data uji coba produk

Berdasarkan hasil uji coba produk pada 8 peserta didik kelas IXA-IXD yang diambil secara heterogen berdasarkan tingkat intelegensi dan jenis kelamin, data yang dierpoleh kemudian dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

**Tabel 4.12** Hasil Analisis Data Kemenarikan Media pada Uji Coba Produk

Nama	Kelas	Aspek Penilaian											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Rakha	9A	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Nadia	9A	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	4	5
Zaky	9B	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4
Nadia	9B	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
April	9C	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	4	5
Iqwan	9C	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
Farrel	9D	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5
Dila	9D	5	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5
Jumlah		38	36	38	40	37	36	33	40	39	38	38	39
Jumlah Total		452											
Rata-Rata		94.17%											

Untuk memperoleh hasil tingkat kemenarikan media digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 Vpg &= \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \% \\
 &= \frac{452}{480} \times 100 \% \\
 &= 94.17\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

Vpg = Validasi pengguna media

Tse = Total skor empiric yang diperoleh

Tsh = Skor maksimal

Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diketahui bahwa media *game Islamic Monopoly* memiliki tingkat kemenarikan sebesar 94.17% pada uji coba produk dengan jumlah 8 pengguna media. Media mendapatkan kategori “sangat menarik” serta mendapatkan komentar dan saran bahwa *game Islamic Monopoly* sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sejarah islam. Selain itu *game* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik secara mandiri pada materi sejarah islam. Sehingga pada

uji coba tahap ini tidak perlu dilakukan revisi dan layak untuk di uji cobakan pada skala yang lebih luas.

b. Hasil analisis data uji coba pemakaian

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian pada 30 peserta didik kelas IXC, data yang diperoleh dianalisis dan disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.13** Hasil Analisis Data Kemenarikan Media pada Uji Coba Produk

No. Absen	Nomor Indikator											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5
2	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5
3	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	5	5
4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
6	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5
7	5	5	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5
8	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5
9	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
10	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5
11	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
12	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
13	Non-Islam											
14	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5
17	5	5	5	3	4	5	4	3	5	5	5	5
18	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5
19	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5
20	4	4	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5
21	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5
23	4	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5	5
24	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	3	5
25	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
26	5	4	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5
27	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4
28	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5
29	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5
30	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
31	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5

Jumlah	140	139	139	133	137	139	141	138	138	145	146	149
Jumlah Total	1684											
Rata-Rata	93.56%											

Untuk memperoleh hasil tingkat kemenarikan media pada uji coba pemakaian digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 V_{pg} &= \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \% \\
 &= \frac{1684}{1800} \times 100 \% \\
 &= 93.56\%
 \end{aligned}$$

Keterangan :

$V_{pg}$  = Validasi pengguna media

$T_{se}$  = Total skor empiric yang diperoleh

$T_{sh}$  = Skor maksimal

Berdasarkan analisis data hasil uji coba pemakaian media game *Islamic Monopoly* pada 30 Peserta didik kelas IXC diperoleh hasil sebesar 93.56% dengan kategori “sangat menarik” dan sangat baik untuk digunakan. Adapun komentar dan saran dari pengguna media bahwa media *game Islamic Monopoly* memiliki tampilan yang menarik. *Game* dapat membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam belajar sejarah islam. Selain itu *game* dapat mengatasi kendala yang dihadapi peserta didik. Sehingga pada uji coba pemakaian ini media *Game Islamic Monopoly* mendapat kategori sangat menarik dan baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk membandingkan tingkat kemenarikan media game *Islamic Monopoly* pada uji coba produk dengan 8 peserta didik dan uji coba pemakaian dengan 30 peserta didik dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.14** Perbandingan Tingkat Kemenarikan Media Pada Uji Coba Produk dan Uji Coba Pemakaian

Uji Coba	Rata-Rata Hasil Penilaian	Kategori
Uji Coba Produk	94.17%	Sangat Menarik

<b>Uji Coba Pemakaian</b>	93.56%	Sangat Menarik
---------------------------	--------	----------------

Berdasarkan tabel diatas, pada uji coba produk dengan 8 peserta didik memperoleh hasil 94.17% dengan kategori “sangat menarik” dan sangat baik untuk digunakan. Sedangkan pada uji coba pemakaian dengan 30 peserta didik memperoleh hasil 93.56% dengan kategori “sangat menarik” dan sangat baik untuk digunakan. Pada uji coba produk dan uji coba pemakaian hasil rata-rata penilaian menurun sebanyak 0.61%, namun hal tersebut tidak mengubah kategori “sangat menarik” pada media game *Islamic Monopoly* karena tingkat penurunan yang tidak terlalu signifikan. Sehingga pada uji coba produk dan uji coba pemakaian, media dikategorikan sangat menarik dan baik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil angket dari pengguna media.

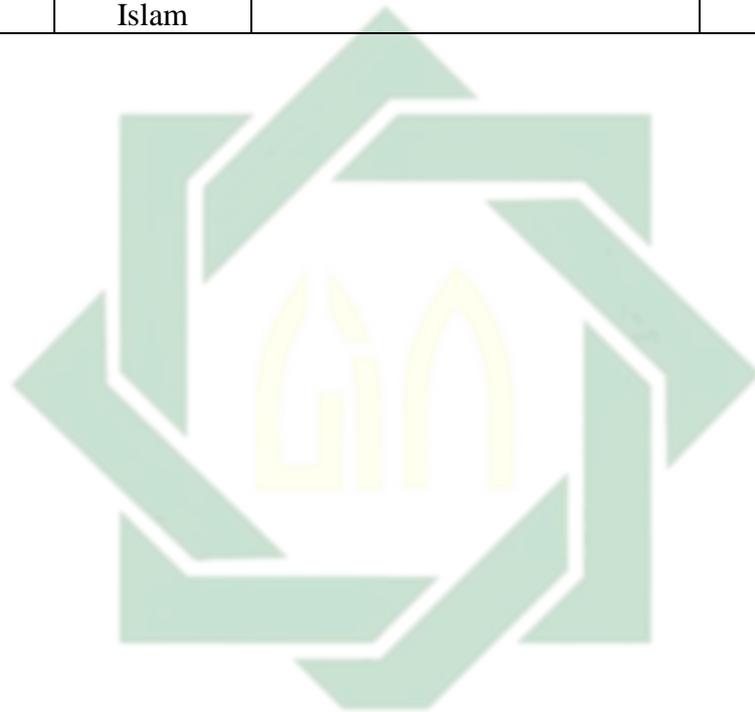
### C. Revisi Produk

Revisi produk penelitian ini dilaksanakan berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli media yang disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 4.15** Hasil Revisi berdasarkan Saran dan Komentar para Ahli Media

Ahli Media	Uji Coba	Tampilan Sebelum Direvisi	Tampilan Setelah Direvisi
1.	Kesalahan penulisan materi		
	Pemangkasan waktu durasi bermain		
2.	Penambahan ukuran teks dan papan teks		

	<p>Terdapat Bug notifikasi poin tidak cukup yang tidak muncul pada kotak Tradisi Islam</p>		
--	--	--	---



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

*Game Islamic Monopoly* merupakan media pembelajaran yang berupa permainan berbasis aplikasi yang disesuaikan dengan misi sekolah yang berbasis IT. Dimana media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu atau media dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam pengembangannya peneliti menggunakan model pengembangan dari *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Pada model ini terdiri dari 10 tahapan: tahap pertama yakni potensi dan masalah, dimana pada tahap ini dilakukan kegiatan observasi dan wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Tahap kedua yakni pengumpulan data, dimana pada tahap ini dilakukan pengumpulan data berupa silabus, RPP, buku ajar dan jurnal serta buku yang relevan. Tahap ketiga yakni desain produk, dimana pada tahap ini dimulai dengan pembuatan komponen media, *storyboard*, papan permainan, latar belakang *game*, pembuatan komponen *game*, pemilihan suara latar belakang. Tahap keempat yakni validasi produk, yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Tahap kelima yakni tahap revisi produk, dimana pada revisi dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari validator. Tahap keenam yakni uji coba produk yang dilakukan pada 8 peserta didik kelas IX A-IX C di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Tahap ketujuh yakni revisi produk, dimana tahap ini dilakukan berdasarkan saran dan komentar pengguna media. Tahap kedelapan yakni uji coba pemakaian, dimana pada tahap ini dilakukan pada 30 peserta didik kelas IX C di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Tahap kesembilan yakni revisi produk berdasarkan saran dan komentar dari pengguna media, dan tahap kesepuluh yakni produksi masal, dimana peneliti melakukan pengunggahan file *game* pada *google drive*, serta membuat video demonstrasi dan diunggah ke akun *youtube* peneliti dengan mencantumkan link dari *google drive*,

Penelitian pengembangan *game Islamic Monopoly* telah divalidasi oleh dua validator ahli media yang merupakan dosen media pembelajaran dan kepala

labolatorium Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya dengan memperoleh nilai sebesar 84.5% dengan kategori “valid” dan layak digunakan dengan revisi kecil, serta dua ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 3 Gresik dengan memperoleh nilai sebesar 93.13% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan ahli media dan ahli materi, media game Islamic Monopoly mendapatkan nilai sebesar 88.82% dengan kategori “sangat valid” dan layak untuk digunakan tanpa revisi. Menurut *Levie and Lentz* dalam Arsyad menjelaskan fungsi atensi media, dimana media berperan dalam meningkatkan perhatian peserta didik untuk fokus pada pembelajaran. Selain itu fungsi afektif, dimana media mampu menciptakan rasa kepuasan bagi peserta didik dalam belajar yang terlihat saat belajar dengan teks bergambar.<sup>135</sup> Sehingga untuk mencapai fungsi tersebut, ahli media menyarankan beberapa revisi, yakni pada aspek tampilan dari *game Islamic Monopoly* yaitu terletak pada kesalahan penulisan materi, sehingga harus direvisi pada penulisannya. Selain itu ukuran teks pada materi terlalu kecil sehingga perlu direvisi. Sedangkan revisi pada aspek efisiensi waktu yaitu terletak pada durasi bermain yang terlalu lama, sehingga perlu adanya pemangkasan waktu bermain agar peserta didik tidak merasa kecanduan dalam bermain.

Untuk mengukur tingkat kemenarikan media, peneliti menggunakan angket respon pengguna, dimana pada uji coba produk pada 8 peserta didik mendapatkan hasil sebesar 94.17% dengan kategori “sangat menarik” dan layak digunakan. Pada uji coba produk ini tidak perlu dilakukan kegiatan revisi karena mendapatkan komentar bahwa *game Islamic Monopoly* sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sejarah islam. Selain itu *game* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik secara mandiri pada materi sejarah islam. Sedangkan untuk mengukur tingkat kemenarikan media pada uji coba pemakaian mendapatkan hasil sebesar

---

<sup>135</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...* h. 20.

93.56% dengan kategori “sangat menarik” dan layak digunakan. Pada uji coba pemakaian tidak diperlukan revisi karena mendapatkan komentar bahwa media *game Islamic Monopoly* memiliki tampilan yang menarik. *Game* dapat membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam belajar sejarah islam. Selain itu *game* dapat mengatasi kendala yang dihadapi peserta didik.

Alasan peneliti memilih materi sejarah islam pada kelas IX adalah peneliti melihat rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik dalam materi sejarah islam. Hal tersebut dikarenakan pemilihan media dan penggunaan metode yang kurang, sehingga kondisi dan suasana belajar tidak kondusif. Menurut Daryanto, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses belajar antara lain faktor dari dalam dan faktor dari luar, dimana faktor dari luar tersebut meliputi metode, kondisi lingkungan belajar dan lain-lain.<sup>136</sup> Oleh karena itu peneliti tergerak untuk menciptakan suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan, yang dapat mempengaruhi diri peserta didik untuk belajar secara mandiri. Selain itu peneliti memilih untuk mengembangkan permainan karena menurut Suyanto, permainan dapat menciptakan rasa senang dan ketertarikan selama proses pembelajaran.<sup>137</sup> Alasan peneliti memilih permainan monopoli dikarenakan permainan monopoli memiliki karakteristik yang sesuai dengan media yang dikembangkan. Permainan monopoli dapat memuat banyak materi sekaligus, yang dapat diselipkan pada beberapa komponen permainan.

Media yang peneliti kembangkan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media yang peneliti kembangkan adalah media dapat diinstal pada android atau komputer peserta didik, sehingga kapan pun peserta didik ingin bermain mereka juga sambil belajar. Selain itu media yang peneliti kembangkan memuat materi serta soal latihan yang harus dikuasai peserta didik agar dapat membangun masjid di kotak yang telah ditukarkan. Namun setiap ada kelebihan juga disertai kekurangan, adapun kekurangan dari media yang peneliti kembangkan adalah media tidak dapat digunakan pada

---

<sup>136</sup> Daryanto, *Belajar dan Mengajar...* hal. 36-50.

<sup>137</sup> Suyanto, *Bagaimana Menjadi Calon Guru...* h. 149.

android dengan versi 8 kebawah, selain itu permainan hanya dapat dimainkan secara offline oleh dua pemain saja.

#### **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Agar produk hasil pengembangan media *Islamic Monopoly* dapat digunakan dan dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diperhatikan beberapa saran berikut ini:

1. Peserta didik diharapkan mengikuti petunjuk dan membaca aturan permainan terlebih dahulu yang telah tercantum pada aplikasi permainan, sehingga ketika peserta didik memainkan permainan tersebut dapat memahami cara bermain.
2. Peserta didik diharapkan untuk membaca buku atau sumber belajar lain terlebih dahulu terkait dengan materi, sehingga dapat menambah wawasan mengenai materi yang dipelajari.
3. Peserta didik diharapkan dapat mengerjakan semua soal yang muncul di papan permainan.
4. Pendidik dapat menggunakan media *Islamic Monopoly* di semua kelas IX yang sedang mempelajari materi menelusuri tradisi islam di nusantara, namun dalam penyebarannya tetap memperhatikan karakteristik dari peserta didik.
5. Bagi peneliti yang mengangkat tema serupa dapat menambahkan materi lain sehingga materi menjadi lebih bervariasi, karena pada media ini hanya menggunakan satu materi saja.
6. Selain itu, bagi peneliti yang mengangkat tema serupa dapat mengubah dan mengembangkan permainan menjadi online dengan banyak pemain, karena permainan ini hanya bisa dimainkan secara offline oleh dua pemain saja.

## BAGIAN II

### PENGEMBANGAN GAME ISLAMIC MONOPOLY

#### A. Spesifikasi Produk

*Islamic Monopoly* merupakan sebuah permainan *board game* monopoli berbasis aplikasi, yang diadaptasi dari permainan monopoli yang dikembangkan oleh Dedek<sup>138</sup>, Ria<sup>139</sup>, dan Rofiatun<sup>140</sup>. Permainan monopoli merupakan permainan yang menggunakan sistem “siapa yang paling kaya adalah pemenangnya”, sehingga untuk menjadi pemenang pemain harus memiliki banyak kekayaan, baik berupa petak tanah atau sejumlah uang. Namun pada permainan *Islamic Monopoly* menggunakan sistem poin dan nilai, dimana pemain mendapatkan poin untuk menukarkan dengan bangunan masjid yang nantinya bangunan akan diakumulasikan diakhir permainan untuk mendapatkan nilai akhir. Untuk lebih jelasnya akan dijabarkan pada spesifikasi produk dibawah ini:

1. Permainan yang dikembangkan dirancang untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran PAI
2. Permainan yang dikembangkan memiliki cakupan materi dan soal yang disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran.
3. Permainan yang dikembangkan berbasis aplikasi yang dapat dimainkan di komputer atau di *android*
4. Permainan yang dikembangkan hanya dapat dimainkan oleh dua pemain saja dalam satu perangkat
5. Permainan yang dikembangkan merupakan permainan offline

---

<sup>138</sup> Dedek Irwan, Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), *skripsi*, UIN AR-RANIRY DARUSSALAM, 2017.

<sup>139</sup> Ria Sartikaningrum, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK NEGERI 1 TEMPEL, *skripsi*, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, 2013.

<sup>140</sup> Rofiatun Nisa', Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI SURYA BUANA MALANG, *skripsi* UIN MALANA MALIK IBRAHIM, 2015.

6. Materi yang digunakan adalah materi menelusuri tradisi islam di nusantara kelas IX

7. Sasaran dari produk yang dikembangkan adalah siswa kelas IX

Dengan adanya spesifikasi produk yang telah dijabarkan diatas diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai produk yang dikembangkan.

## B. Model Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pengembangan merupakan suatu proses, cara, atau perbuatan untuk mengembangkan.<sup>141</sup> Menurut Setyosari, pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk yang dihasilkan.<sup>142</sup> Sedangkan menurut Sugiyono penelitian pengembangan merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta untuk menguji keefektifannya.<sup>143</sup> Adapun model penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan media *Islamic Monopoly* adalah model pengembangan dari *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, terdiri dari 10 tahapan pengembangan.

## C. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi Sugiyono memiliki 10 tahapan sebagai berikut:

### 1. Potensi dan Masalah

Dari hasil observasi lingkungan sekolah yang dilakukan oleh peneliti saat melakukan kegiatan PLP II pada bulan September-November 2021 di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Peneliti menemukan adanya potensi yang dimiliki oleh UPT SMP Negeri 3 Gresik sebagai sekolah yang berbasis IT, yakni fasilitas sekolah yang berupa laboratorium komputer yang kurang

<sup>141</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan> diakses pada 2 Februari 2022 pukul 07.40 WIB.

<sup>142</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian...* hal. 277.

<sup>143</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...* hal. 297.

dalam pemanfaatannya. Hal tersebut dituturkan oleh petugas laboratorium yakni bapak Solihin bahwa:

“Sekolah memiliki 4 ruangan laboratorium komputer, dimana jumlah totalnya adalah 150 unit. Laboratorium komputer dipakai untuk ujian, namun jika mata pelajaran lain membutuhkan dan ingin menggunakannya kami sangat mempersilakannya”<sup>144</sup>

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas

IX bahwa:

“Sekolah memperbolehkan untuk membawa *handphone* untuk keperluan kegiatan pembelajaran, namun tidak semua mata pelajaran menggunakannya, hanya beberapa mata pelajaran saja saja”<sup>145</sup>

Hal tersebut mulai diberlakukan ketika sekolah menerapkan pembelajaran dengan kapasitas 50 persen. Namun dalam praktiknya, pendidik masih kurang dalam memanfaatkan fasilitas tersebut, baik laboratorium komputer atau penggunaan *smartphone* untuk keperluan belajar. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pendidik dan peserta didik, mata pelajaran PAI sendiri masih menggunakan media buku ajar saja dan LCD, serta pendidik menerapkan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab.<sup>146</sup> Hal tersebut didukung dengan pernyataan peserta didik pada saat kegiatan wawancara dengan peneliti bahwa:

“Pada saat mempelajari materi sejarah terdapat kendala, banyak hafalannya. Saat mengajar pendidik menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, tapi kebanyakan ceramah saja. Untuk materi sejarah islam yang membosankan perlu adanya metode yang menarik. Media yang dipakai juga hanya buku dan ppt yang ditayangkan di LCD saja, terkadang juga menayangkan video. Tidak pernah memakai media yang lain, seharusnya medianya ditambah agar lebih menarik seperti menggunakan aplikasi, sehingga peserta didiknya lebih memperhatikan dan tidak ramai sendiri, bahkan ada yang tidur atau kabur dari kelas.”<sup>147</sup>

Berdasarkan wawancara dengan peserta didik kelas IX, dapat diketahui bahwa pendidik masih kurang dalam memanfaatkan media,

<sup>144</sup> Sumber data peneliti, observasi lingkungan sekolah pada saat PLP II di UPT SMP Negeri 3 Gresik pada bulan September-November 2021.

<sup>145</sup> Sumber data peneliti, wawancara peserta didik pada tanggal 3 Maret 2022.

<sup>146</sup> Sumber data peneliti, hasil observasi kegiatan pembelajaran pada tanggal 3 Maret 2022.

<sup>147</sup> Sumber data peneliti, hasil wawancara dengan peserta didik pada tanggal 3 Maret 2022.

sehingga peserta didik merasa bosan dan suasana kelas menjadi kurang kondusif. Selain itu berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI menuturkan bahwa:

“Peserta didik mengalami kendala dalam memahami materi sejarah karena banyak yang harus dihafal, peserta didik yang mampu menuntaskan hanya sebesar 50 persen saja. Respon dari peserta didik terhadap metode dan media yang digunakan cukup baik. metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Media yang dipakai juga menggunakan LCD untuk menayangkan video atau materi dan juga google formulir. Selama ini dalam kegiatan pembelajaran belum pernah memasang aplikasi atau menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan perlu dikembangkan metode dan media yang bersifat baru, seperti media berbasis permainan untuk materi sejarah islam, hal tersebut sangat diperlukan untuk mengurangi ketegangan pada peserta didik.”<sup>148</sup>

Berdasarkan hasil wawancara pendidik dan peserta didik dapat diketahui bahwa terdapat kendala dalam mempelajari materi sejarah yakni dala menghafal materinya. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran materinya metode dan media yang digunakan oleh peserta didik kurang bervariasi yakni hanya menggunakan metode ceramah, diskusi dan media LCD untuk menayangkan materi atau memutar video serta google formulir untuk pemberian soal.

Didasarkan oleh potensi dan permasalahan yang ditemukan tersebut, peneliti tergerak untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di UPT SMP Negeri 3 Gresik dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh sekolah, yakni dengan menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan di perangkat komputer dan android. Diharapkan media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar mata pelajaran PAI utamanya materi sejarah islam. Peneliti berasumsi bahwa, minimnya penggunaan media pembelajaran serta penerapan dan pemilihan jenis metode pembelajaran dapat mengakibatkan timbulnya permasalahan

---

<sup>148</sup> Sumber data peneliti, hasil wawancara dengan pendidik pada tanggal 3 Maret 2022.

dari peserta didik yakni rasa malas, tidak mendengarkan, berbicara sendiri dengan teman sejawat, dan sebagainya. Hal ini yang menjadi penyebab dari peserta didik tidak tertarik, tidak termotivasi, tidak aktif, dan cenderung mengabaikan pada saat pendidik menerangkan materi. Oleh sebab itu, penelitian pengembangan ini memiliki peranan yang cukup penting dan potensi yang cukup besar untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, aktif dan menarik. Penelitian pengembangan ini disusun secara sistematis, terencana dan terukur untuk menciptakan suatu kebaruan khususnya di dunia Pendidikan, *output* yang dihasilkan juga beragam, mulai dari produk, model, desain, strategi dan prosedur.<sup>149</sup>

## 2. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan bertujuan untuk menyusun dan mengembangkan media *Islamic Monopoly*. Data tersebut berupa:

### a. Silabus

Data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mengembangkan media adalah silabus semester genap yang diperoleh dari guru mata pelajaran PAI yakni bapak Irsyadul Alim, S.Ag, M.Pd.I. Hal ini bertujuan untuk menyusun soal dan materi yang disesuaikan pada indikator pembelajaran.

### b. RPP Materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara

Data selanjutnya yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mengembangkan media adalah RPP materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara yang diperoleh dari guru mata pelajaran PAI yakni bapak Irsyadul Alim, S.Ag, M.Pd.I. RPP. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan tujuan pembelajaran tercapai dan sudah tercakup secara keseluruhan pada media yang dikembangkan.

### c. Buku Ajar

Data selanjutnya yang dikumpulkan peneliti adalah buku ajar yang digunakan pada sekolah tersebut, hal ini dilakukan agar materi yang

---

<sup>149</sup> Nusa Putra, *Penelitian dan Pengembangan...* hal. vii.

dimasukkan kedalam media yang dikembangkan tidak melenceng terlalu jauh.

d. Buku dan Jurnal yang Relevan

Data selanjutnya yang dikumpulkan peneliti adalah buku dan jurnal yang relevan yang dapat digunakan sebagai tambahan materi yang dapat dimasukkan kedalam media yang dikembangkan.

3. Desain Produk

Desain produk merupakan tahapan dalam mengembangkan media *Islamic Monopoly*, adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Penentuan Komponen

Tahap pertama yang dilakukan adalah menentukan komponen-komponen pada *game*. Komponen tersebut telah mengalami perubahan, baik dari istilah maupun isi dari komponen tersebut dari permainan monopoli pada umumnya. Adapun komponennya dijelaskan pada tabel berikut:

**Tabel 6.1** Komponen *Game Islamic Monopoly*

<b>Permainan Monopoli Pada Umumnya</b>	<b>Permainan <i>Islamic Monopoly</i></b>
DANA UMUM	KHAZANAH TRADISI ISLAM! (merupakan kartu yang berisi tentang pengetahuan umum dari materi menelusuri tradisi islam di nusantara)
KESEMPATAN	SADMA! (merupakan kartu yang berisi tentang pertanyaan pendalaman dari materi menelusuri tradisi islam di nusantara, yang mencakup soal pilihan ganda dan esay terbatas)
KARTU HAK MILIK	KARTU TRADISI (merupakan penjelasan bahwa pemain telah menyelesaikan soal dengan benar)
UANG MONOPOLI	POIN (merupakan salah satu bentuk apresiasi terhadap pemahaman pemain terhadap materi, serta bonus)
DUA BUAH DADU	DUA BUAH DADU (berfungsi sebagai penentu laju bidak pemain)

BIDAK PEMAIN	BIDAK PEMAIN (bidak ini digambarkan dengan seorang muslim dengan memakai busana muslim)
32 RUMAH	BANGUNAN MASJID (bangunan masjid merupakan properti yang didirikan pada petak tradisi yang telah dimiliki, sebagai bentuk tanda kepemilikan)
12 HOTEL	-----
PETAK PAPAN PERMAINAN: a. 22 tempat, dibagi menjadi 8 warna b. 4 stasiun kereta c. Petak dana umum d. Petak kesempatan	KOTAK/PETAK PAPAN PERMAINAN: a. 20 provinsi b. 4 Tradisi Islam di Nusantara c. 2 Petak KHAZANAH TRADISI ISLAM! d. 2 Petak SADMA! e. Start f. Pintu Punishment Edukatif g. Punishment Edukatif h. Go to start!

b. Pembuatan Petunjuk Bermain

Langkah selanjutnya setelah penentuan dari komponen dalam *game* yaitu pembuatan petunjuk penggunaan dan aturan bermain. Fungsi dari aturan bermain ini untuk memudahkan peserta didik dalam memahami dan menggunakan *game Islamic Monopoly*.

Petunjuk penggunaan:

- 1) Permainan ini dimainkan oleh dua orang
- 2) Carilah pasangan untuk bermain *Islamic Monopoly* terlebih dahulu
- 3) Masuk ke menu “mulai”
- 4) Pilih jenis kelamin yang sesuai (laki-laki atau perempuan)
- 5) Tulis nama masing-masing pemain
- 6) Menentukan pemain yang berhak melemparkan dadu terlebih dahulu
- 7) Pemain yang mendapat giliran pertama dapat melemparkan dadu terlebih dahulu.

Aturan bermain:

## 1) Poin

Pada awal permainan poin yang diperoleh oleh masing-masing pemain adalah 10 poin. Poin ini berguna untuk alat pertukaran dengan kotak tradisi diberbagai wilayah serta didapatkan apabila pemain dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Sehingga indikator dari perolehan poin ini adalah peserta didik dapat menguasai kompetensi dasar dari materi menelusuri tradisi islam di nusantara.

## 2) Bonus

Setiap pemain yang melewati petak START! akan mendapatkan poin sebesar 30.

## 3) Pemain yang berhenti di kotak tradisi yang belum dimiliki

Pemain yang mendarat atau berhenti tepat pada kotak yang kosong dapat menukarkan poin tersebut sesuai dengan besarnya poin yang ditawarkan. Kemudian pemain diharuskan menjawab pertanyaan dengan benar agar dapat mendirikan bangunan masjid sebagai tanda kepemilikan.

## 4) Pemain yang berhenti di kotak tradisi milik pemain lain

Pemain yang berhenti di kotak milik pemain lain harus memberikan apresiasi berupa poin yang telah ditentukan sebagai wujud apresiasi karena telah mampu menguasai materi.

5) Pemain yang berhenti di 4 kotak *tradisi islam*

Pemain yang berhenti di kotak tradisi islam dapat menukarkan poin dengan kartu kepemilikan tanpa harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu.

## 6) Berhenti di kotak KHAZANAH TRADISI ISLAM atau SADMA!

Pemain yang berhenti di kotak KHAZANAH TRADISI ISLAM akan diberikan pengetahuan tambahan mengenai tradisi-tradisi islam yang ada di nusantara. Selain itu terdapat beberapa keistimewaan dari kartu tersebut. Sedangkan pemain yang

berhenti di petak SADMA! Akan diberikan beberapa pertanyaan dan poin bonus sebagai hadiah apabila bisa menjawab pertanyaan tersebut, jika tidak bisa menjawab maka tidak mendapatkan poin, serta terdapat beberapa kartu hukuman.

7) Pintu punishment edukatif dan punishment edukatif

Pemain yang berhenti di kotak PINTU PUNISHMENT EDUKATIF! Akan masuk kedalam petak PUNISHMENT EDUKATIF! dan dapat bebas apabila pemain memiliki kartu bebas punishment yang terdapat pada kartu KHAZANAH TRADISI ISLAM, sehingga pemain dapat menggunakannya ketika berhenti di kotak tersebut atau tetap menjawab pertanyaan. Namun apabila pemain salah dalam menjawab soal maka mendapatkan pengurangan sebanyak 2 poin.

8) Waktu habis!

Waktu permainan adalah satu jam pelajaran yakni selama 20 menit. Pemain akan dinyatakan sebagai pemenang apabila memiliki bangunan masjid paling banyak. Dengan indikator pemain yang memiliki banyak bangunan berate pemain menguasai materi dengan baik. kemudian jumlah bangunan yang diperoleh akan diakumulasi untuk mendapatkan reward sebagai skor akhir yang diperoleh dari masing-masing pemain.

9) Nilai

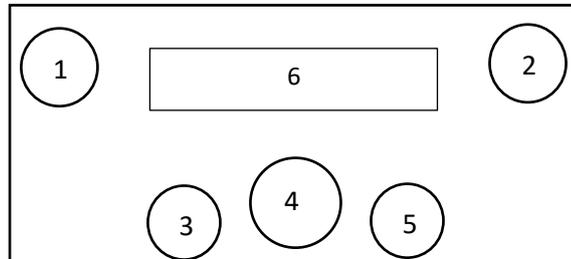
Pemain yang telah mengumpulkan bangunan masjid dalam waktu 20 menit akan diakumulasi jumlah bangunan yang diperoleh, kemudian pemain akan mendapatkan nilai akhir.

c. Pembuatan *Storyboard*

Setelah menyusun petunjuk penggunaan dan aturan bermain, selanjutnya adalah menyusun *Storyboard* yang dijadikan sebagai acuan dalam membuat tampilan *game*. Selanjutnya ikon-ikon

tersebut didesain menggunakan software *Adobe Illustrator* dan kemudian di *input* kedalam software *Unity* untuk pemograman.

1) Tampilan Menu Awal

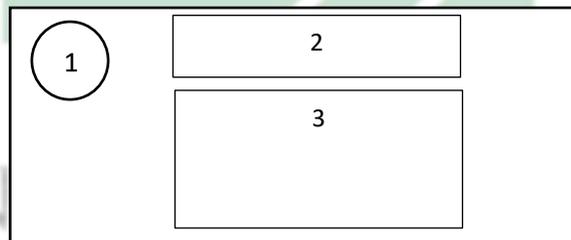


**Gambar 6.1** *Storyboard* tampilan menu awal

Keterangan:

- 1 = tombol suara
- 2 = tombol keluar
- 3 = menu biodata pengembang
- 4 = menu mulai
- 5 = menu petunjuk bermain
- 6 = logo *Islamic Monopoly*

2) Tampilan Biodata Pengembang

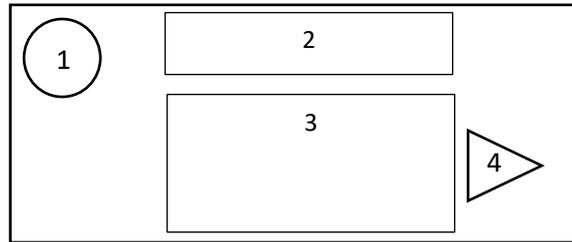


**Gambar 6.2** *Storyboard* biodata pengembang

Keterangan:

- 1 = tombol kembali
- 2 = keterangan pengembang
- 3 = biodata pengembang

## 3) Tampilan Petunjuk Bermain

**Gambar 6.3** *Storyboard* Aturan Bermain

Keterangan:

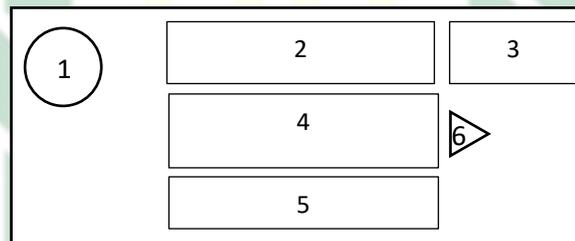
1 = tombol kembali

2 = keterangan aturan bermain

3 = penjelasan petunjuk dan aturan bermain

4 = menu selanjutnya aturan bermain

## 4) Tampilan Pemilihan Karakter

**Gambar 6.4** *Storyboard* Menu Main

Keterangan:

1 = tombol kembali

2 = keterangan pilih karakter

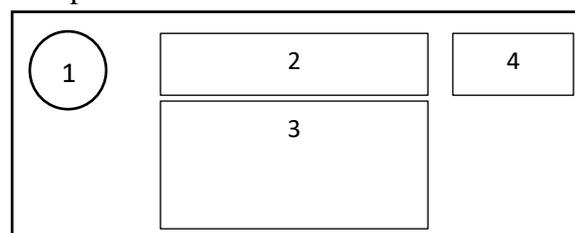
3 = menu lanjut

4 = karakter

5 = pemberian nama karakter

6 = pergantian karakter

## 5) Tampilan Acak Giliran

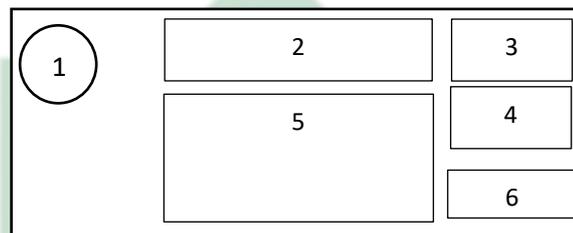


### Gambar 6.5 Storyboard Acak Giliran

Keterangan:

- 1 = tombol kembali
- 2 = keterangan giliran bermain
- 3 = keterangan hasil acak pemain
- 4 = menu lanjut

#### 6) Tampilan Main



### Gambar 6.6 Storyboard Main

Keterangan:

- 1 = tombol kembali
- 2 = keterangan waktu
- 3 = keterangan pemain yang melempar dadu
- 4 = keterangan jumlah poin dan petak yang dimiliki
- 5 = papan permainan
- 6 = tombol gulir dadu

#### d. Pembuatan papan permainan

Langkah selanjutnya adalah mendesain papan permainan pada *game* menggunakan *software Adobe Illustrator*, yang kemudian di input kedalam *software Unity* untuk pemograman. Hasil papan permainan dapat dilihat pada gambar berikut:



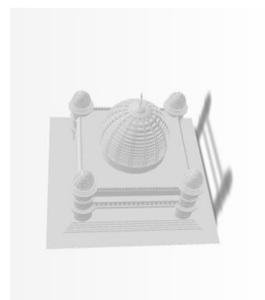
## 1) Dadu

**Gambar 6.9** Hasil Tampilan Desain Dadu

## 2) Pemain

**Gambar 6.10** Hasil Tampilan Desain Pemain Laki-Laki**Gambar 6.11** Hasil Tampilan Desain Pemain Perempuan

## 3) Bangunan Masjid

**Gambar 6.12** Hasil Tampilan Desain Bangunan Masjid

#### 4) Penentuan suara atau *backsound*

Langkah selanjutnya adalah menentukan pengisi suara dalam *game*. Suara dilakukan atas dasar penyesuaian dengan jenis *game* yang dikembangkan.

#### 4. Validasi Produk

Validasi produk merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh tingkat kelayakan berdasarkan penilaian dari para ahli pada bidangnya. Dalam tahap ini dilakukan validasi ahli media dan validasi ahli materi sebagai berikut:

##### c. Validasi Ahli Media

Kegiatan validasi ini dilakukan oleh dua ahli media, yaitu bapak Moh. Sholihin, M.Pd.I sebagai ahli media 1 yang merupakan dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran di UIN Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, dan bapak Taufik Siraj, M.Pd.I sebagai ahli media 2 yang merupakan Dosen serta kepala labolatorium Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penilaian dilakukan oleh dua validator untuk menghindari subjektifitas dalam penilaian kelayakan media. Berdasarkan hasil penilaian ahli media 1, *game Islamic Monopoly* mendapatkan penilaian sebesar 85% dengan kategori “valid” dan layak digunakan dengan revisi kecil. Sedangkan hasil penilaian ahli media 2, *game Islamic Monopoly* mendapatkan hasil 84% dengan kategori “valid” dan layak digunakan dengan revisi kecil.

Untuk menghindari subjektifitas diantara kedua ahli media tersebut, dilakukan analisis data untuk mencari rata-rata validasi. Secara keseluruhan berdasarkan penilaian kedua ahli media, *game Islamic Monopoly* mendapat tingkat kelayakan media sebesar 84.5% dengan kategori “valid” dan layak digunakan dengan revisi kecil sesuai dengan saran para validator media.

#### d. Validasi Ahli Materi

Kegiatan validasi ini dilakukan oleh dua ahli materi, yaitu bapak Irsyadul Alim, S.Ag, M.Pd.I sebagai validator ahli materi 1 dan ibu Dra. Nur Chayati, M.Pd.I sebagai validator ahli materi 2, keduanya merupakan guru mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi 1, media game Islamic Monopoly mendapatkan hasil sebesar 95% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi. Sedangkan berdasarkan hasil penialain ahli materi 2, media game Islamic Monopoly mendapatkan hasil sebesar 91.25% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi.

Untuk menghindari subjektifitas penilaian kedua ahli materi dilakukan analisis data untuk mencari rata-rata diantara keduanya. Secara keseluruhan berdasarkan penilaian kedua ahli materi tingkat kelayakan materi *game Islamic Monopoly* mendapatkan hasil sebesar 93.13% dengan kategori “sangat valid” dan layak digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan hasil validasi rata-rata dari ahli media dan ahli materi, secara keseluruhan *game Islamic Monopoly* mendapatkan tingkat kelayakan sebesar 88.82% dengan kategori “sangat valid” dan layak diuji cobakan tanpa revisi.

#### 5. Revisi Produk

Setelah *game Islamic Monopoly* divalidasi melalui penilaian dari ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya merupakan tahap revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari para validator. Berdasarkan saran dari ahli media 1, bahwa media pembelajaran *game Islamic Monopoly* terdapat beberapa aspek yang harus diperbaiki yakni dari aspek tampilan media dan aspek efisiensi waktu, dimana pada aspek media terdapat kesalahan penulisan materi pada tampilan menu awal dan papan permainan. Pada aspek efisiensi waktu disarankan agar waktu bermain tidak terlalu lama. Sedangkan revisi dari ahli media 2, bahwa

terdapat revisi pada aspek tampilan media pembelajaran *Game Islamic Monopoly* yang harus diperbaiki, dimana ukuran teks terlalu kecil sehingga harus direvisi menjadi lebih besar dan ukuran papan diperlebar, selain itu terjadi *bug* dimana pemberitahuan poin tidak mencukupi tidak muncul ketika ingin menukarkan kotak tradisi islam.

Berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi 1 yakni bapak Irsyadul Alim, mengatakan bahwa media pembelajaran *game Islamic Monopoly* memiliki tampilan yang menarik dan dapat menciptakan suasana belajar yang baru pada peserta didik. Materi yang terdapat dalam *game* sudah mencakup secara keseluruhan, sehingga tidak perlu direvisi. Sedangkan ahli materi 2 mengatakan bahwa materi dalam *game* sudah lengkap. *Game Islamic Monopoly* mampu membuat peserta didik tidak merasa bosan, dikarenakan mereka bermain sambil belajar. Selain itu pemilihan bahasa yang cukup mudah dipahami untuk peserta didik tingkat menengah.

#### 6. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian dari para validator. Uji coba produk dilakukan pada 8 peserta didik yang dipilih secara heterogen berdasarkan tingkat intelegensi yang dilihat dari nilai pada materi sebelumnya serta jenis kelamin dari empat kelas yang berbeda. Uji coba produk ini dilakukan pada peserta didik di UPT SMP Negeri 3 Gresik. Dari hasil angket respon pengguna diperoleh hasil sebesar 94.17% dengan kategori “sangat menarik” dan layak untuk di gunakan pada skala yang lebih luas.

#### 7. Revisi Produk

Kegiatan revisi didasarkan pada saran dan komentar dari responden pada uji coba produk dengan 8 peserta didik. Berdasarkan saran dan komentar dari responden bahwa *game Islamic Monopoly* sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi sejarah islam. Selain itu *game* dapat meningkatkan semangat dan

motivasi belajar peserta didik secara mandiri pada materi sejarah islam. Oleh karena itu ada tahap ini tidak perlu dilakukan revisi terhadap media dan dapat digunakan pada uji coba pemakaian.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba pemakaian dilakukan pada peserta didik kelas IX C di UPT SMP Negeri 3 Gresik yang berjumlah 30 peserta didik. Dari hasil angket respon pengguna pada uji coba pemakaian game Islamic Monopoly mendapatkan hasil sebesar 93.56% dengan kategori “sangat menarik” dan layak untuk digunakan.

#### 9. Revisi Produk

Pada tahap revisi didasarkan atas saran dan komentar dari pengguna media. Berdasarkan saran dan komentar pengguna, yakni peserta didik kelas IX C, media *game Islamic Monopoly* memiliki tampilan yang menarik. *Game* dapat membuat peserta didik termotivasi dan semangat dalam belajar sejarah islam. Selain itu *game* dapat mengatasi kendala yang dihadapi peserta didik. Revisi produk tidak diperlukan pada tahap ini.

#### 10. Produksi Masal

Pada tahap ini dilakukan pengunggahan file *game Islamic Monopoly* pada google drive peneliti. Selanjutnya peneliti melakukan demonstrasi *game* dan selanjutnya video demonstrasi diunggah pada akun *youtube* peneliti. Sehingga semua kalangan dapat menggunakan media pembelajaran tersebut untuk keperluan pembelajaran.

## D. Hasil Tampilan Produk Yang Telah Direvisi

Hasil tampilan game Islamic Monopoli dapat dilihat sebagai berikut:

### a. Hasil Tampilan Menu Awal



**Gambar 6.13** Tampilan Menu Awal

### b. Hasil Tampilan Menu Biodata Pengembang



**Gambar 6.14** Tampilan Menu Biodata Pengembang

### c. Hasil Tampilan Menu Petunjuk Bermain



**Gambar 6.15** Tampilan Petunjuk Bermain

d. Hasil Tampilan Pemilihan Karakter



**Gambar 6.16** Tampilan Petunjuk Bermain

e. Hasil Tampilan Acak Giliran Bermain



**Gambar 6.17** Tampilan Acak Giliran

f. Hasil Tampilan Main



**Gambar 6.18** Tampilan Main

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aisyah Cinta Putri Wibawa, Hasina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Rizki Hikmawan. 2021. "GAME BASED LEARNING (GBL) SEBAGAI INOVASI DAN SOLUSI PERCEPATAN ADAPTASI BELAJAR PADA MASA NEW NORMAL". *INTEGRATED*. Vol. 3 No. 1.
- Akbar, S. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amri, Sofan dan Muhamad Rohman. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arif Muh. dan Melki Yandi Lasantu. 2019. "Nilai Pendidikan dalam Tradisi Lebaran Ketupat Masyarakat Jawa Tondano di Gorontalo". *Madani*. Vol. 1 No. 2.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2012. *Kiat Mengembangkan Bakat Anak di Sekolah*, Yogyakarta: Diva Press.
- Asmarnis, Nofri Yuhelman, Rosa Murwindra. 2016. "Media dan Efektivitas Belajar Siswa untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berdaya Saing Tinggi". *Jurnal Zarah*, Vol. 4, No. 1.
- Crawford, Chrish. 1997. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, CA: Osborne.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. DIY: Deepublish.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Data hasil observasi peneliti pada saat PLP II di UPT SMP NEGERI 3 GRESIK pada bulan September-November 2021.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Khusus Pengembangan Sillabus Berbasis Kompetensi Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Depdiknas.

- Dradjat, Zakiyah. 2008. *Imu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hakim, Thursan. 2000. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara.
- Hamid, Abd. 2019. “Berbagai Metode Mengajar Bagi Guru dalam Proses Pembelajaran”. *AKTUALITA: Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, Vol. 9 No. 2.
- Hamid, Mustofa Abi dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Hasan dkk, Muhammad. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Husna, Maisarotil. 2019. “Halal bihalal dalam Prespektif Adat dan Syariat”. *Jurnal Parada*. Vol. 2 No. 1.
- Indarini, Avivah Dwi dan Zaenal Abidin. 2022. “Implementasi Media Smartpoli Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Di Era Pandemi”. *JURNAL BASICEDU*. Vol. 6 No. 1.
- Irfatul Chusniyah, Novi Raatna Dewi, Stephani Diah Pamelasari. 2016. “Keefektifan Permainan Monopoli Berbasis Science Edutainment Tata Surya Terhadap Minat Belajar Dan Karakter Ilmiah Siswa Kelas Viii”. *UNNES Science Education Journal*. Vol. 5 No. 2.
- Irwan, Dedek. 2017. “Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)”. *Skripsi*. Aceh: UIN AR-RANIRY DARUSSALAM.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Isman. 2010. “A Board Game About Space And Solar System For Primary School Student”. *Journal of Education Technology*. 9: 1-10.
- Jamil dkk, Abdul. 2000. *Islam dan Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta: Gama Media.
- Jauquene, F. Taufiq El. 2020. *Demak Bintoro*. Yogyakarta: Araska.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/tradisi> diakses pada tanggal 29 Maret 2022 pukul 14.09 WIB.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media> diakses pada 20 Desember 2021, pukul 14.25 WIB.
- Karim, Abdul. 2007. *Islam Nusantara*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Karim, Abdul. 2007. *Sejarah Pemikiran dan Perdaban Islam*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Kariyawan, Bambang. 2018. "Aplikasi Permainan Edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa SMA terhadap Materi Pembelajaran Sosiologi". *Jurnal Cendikia*. Vol. 1 No. 1.
- Karwono dan Heni Mularsih. 2018. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018. *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian dan Kebudayaan.
- Khobir, Abdul. 2009. "UPAYA MENDIDIK ANAK MELALUI PERMAINAN EDUKATIF". *Jurnal Forum Tarbiyah*. Vol. 7 No. 2.
- Koentjaraningrat. 1979. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Aksara Baru.
- Kompri. 2017. *Belajar: Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Mahesti, Ganes dan Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Perkembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar". *Jurnal Mimbar PGSD UNDIKSHA*. Vol. 9 No. 1.
- Megayanti, Sandra dan Arie Elcaputera. 2019. "Analisis Kearifan Lokak Masyarakat Bengkulu dala Festival Tabot Berdasarkan *Receptio in Complexu Theory*". *Al-Imarah: Jurnal Pemerintahan dan Politik Islam*. Vol. 4 No. 2.
- Mulana, Suryanda, Ernawati. 2016. "Pengembangan Modul Multimedia Mobile Learning Dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekaragaman Hayati Bagi Siswa SMA kelas X". *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 9 No. 1.
- Mulyatiningsih, Endang. 2019. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Nasution, Fitri Haryani. 2019. *70 Tradisi Unik Suku Bangsa di Indonesia*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Nikita. 2001. *Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Sarana Kinasih Satya Sejati.

- Nisa', Rofiatun. 2015. "Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 Sdi Surya Buana Malang". *Skripsi*. Malang: UIN MAULANA MALIK IBRAHIM.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. "Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar". *MEDIVES: Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. Vol. 1 No. 2.
- Pakpahan, Andrew Fernando dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Prasetya, D.D., W. Sakti, S. Patmanthara. 2013. "Digital Game Based Learning untuk Anak Usia Dini". *TEKNO*. Vol. 2 No. 20.
- Pribadi, Benny A. 2016. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Purbasari, R. Julia, Kahfi, M. S., & Yunus, M. 2013. "Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*. Vol.1 No. 11.
- Purnomo, Halim dan Husnul Khotimah Abdi. 2012. *Model Reward dan Punishment Prespektif Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Putra, Nusa. 2012. *Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Rian Rahmawati, Zikri Fachrul Nurhaddi, Novie Susanti Suseno. 2017. "Makna Simbolik Tradisi Rebo Kasan". *Jurnal Penelitian Komunikasi*. Vol. 29 No. 1.
- Rusdiyah, Evi Fatimatur. 2014. *Media Pembelajaran Implementasi untuk Anak di Madrasah Ibtidaiyah*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press.
- S. M. Maulidina, Susilaningsih, and Z. Abidin. 2018. "Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *JINOTEP (Jurnal Inov. dan Teknol. Pembelajaran)*. Vol. 4, No. 2.
- S., Tatang. 2012. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sadiman Arief S. dkk. 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sariani, Novita dkk. 2020. *Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

- Sartikaningrum, Ria. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel". *Skripsi*. Yogyakarta: UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.
- Siti Nur Aidah, *Cara Efektif Penerapan Metode Dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: KBM Indonesia, 2020) h.8.
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2017.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumber data peneliti dari kegiatan PLP II pada bulan September-November 2021 di UPT SMP NEGERI 3 GRESIK.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Media.
- Sutopo, Ariesto Hadi. 2020. *Pengembangan Educational Game*. Banten: TOPAZART.
- Suyanto, dkk. 2013. *Bagaimana Menjadi Calon Guru dan Guru Profesional*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013.
- Tanzeh, Ahmad. 2009. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Uliyah, Asnul dan Zakiyah Isnawati. 2019. "Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Shaut Al-'Arabiyah*. Vol. 7 No. 1.
- Undang-Undang Dasar No. 20 Tahun 2003.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20.
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Zubaidillah, Muh. Haris, dan Ahim Sulthan Nuruddaroini. 2019. "Analisis Karakteristik Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SD, SMP dan SMA". *ADDABANA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 2 No. 1.