

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo

Gazali Tawakal¹, Muhaemin², Muhammad Ihsan³.

¹²³Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia.

¹²42064800443@iainpalopo.ac.id ³ihsan@iainpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli, mengetahui hasil validasi media pembelajaran berbasis permainan monopoli, dan menentukan respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan dengan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah seluruh 18 siswa di kelas VII A. Objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Penelitian ini dilakukan di MTsN Palopo, khususnya di kelas VII A. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah 1) Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dikembangkan menggunakan model pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. 2) Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dinyatakan sangat valid oleh 4 validator. Hasil penilaian dari 4 validator, yaitu ahli media I memperoleh skor 100 dengan kategori sangat valid, ahli media II memperoleh skor 80 dengan kategori sangat valid, ahli media III memperoleh skor 82,5 dengan kategori sangat valid, dan ahli materi memperoleh skor 87,5 dengan kategori sangat valid. 3) Respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli adalah 18 siswa mengatakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli menarik, 18 siswa mengatakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran, 18 siswa mengatakan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mudah digunakan dalam pembelajaran, 13 siswa mengatakan materi Kekhalifahan Umayyah mudah dipahami, 13 siswa mengatakan pertanyaannya mudah dipahami, dan 5 siswa mengatakan pertanyaannya sulit dipahami.

Kata-Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Permainan Monopoli, Pembelajaran SKI.*

Pendahuluan

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian siswa terutama mempelajari Sejarah Kekhalifahan Umayyah. Siswa mengatakan bahwa masih banyak peristiwa yang terjadi pada masa Kekhalifahan Umayyah belum terungkap secara fakta atau peristiwanya masih banyak menyimpan misteri sampai sekarang sehingga membuat sebagian siswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Siswa tidak tahu apa saja 4 Kekhalifahan, siapa saja Khulafaur Rasyidin, Sejarah Islam di Andalusia, Sejarah Islam di Timur Tengah, dan siapa saja yang

<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>

menaklukkan Konstantinopel dan Andalusia. Peneliti tertarik untuk mencari tahu lebih jelas apa penyebabnya sehingga siswa tidak mengetahui Sejarah Kebudayaan Islam. Peneliti datang ke sekolah siswa dengan melakukan observasi pembelajaran siswa dan wawancara dengan Guru Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan observasi pembelajaran siswa yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo. Peneliti menemukan adanya siswa yang tidak berniat belajar, siswa yang tidak memiliki kesiapan belajar dan siswa tidak memperhatikan guru menjelaskan materi. Berdasarkan wawancara dengan ibu Khadijah Rani selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam yang dilakukan oleh peneliti di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo. Ibu Khadijah Rani pernah mendapati adanya siswa yang tidak berniat belajar, siswa tidak memperhatikan guru menjelaskan materi, siswa yang tidak memiliki kesiapan belajar pada saat proses pembelajaran berlangsung dan ibu Khadijah Rani mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena keterbatasan media yang disediakan oleh sekolah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli merupakan sebuah permainan yang mengajarkan kepada siswa tentang cara menguasai petak properti. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli bertujuan untuk dapat meningkatkan interaksi sosial, mengasah kecerdasan, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan dapat mengetahui perjalanan hidup.

Beberapa peneliti yang telah melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel yang dilakukan oleh Yessi Lovita Mada Lena, Djoko Adi Susilo dan Sri Hariyani, Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) pada Pembelajaran Matematika yang dilakukan oleh Indah Parsianti, Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah dan Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk siswa SMP yang dilakukan oleh Desya Rossa Deviana dan Erlina Prihatnani.

Peneliti mencoba untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Bertujuan untuk mengetahui tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, untuk mengetahui Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan untuk mengetahui Respons Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli didukung oleh teori Pembelajaran Konstruktivis, yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut teori ini, pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kolaboratif, memungkinkan siswa untuk belajar melalui eksplorasi dan diskusi dengan teman sekelas. Dengan menggunakan

permainan sebagai alat pembelajaran, siswa dapat mengalami konsep-konsep secara langsung dan mengkonstruksi pengetahuan mereka secara lebih mendalam.

Selain itu, teori Belajar Berbasis Permainan (Game-Based Learning) juga mendukung penelitian ini. James Paul Gee dan para pendukung teori ini berpendapat bahwa permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menyediakan konteks yang kaya dan menantang untuk belajar. Dalam konteks permainan monopoli, siswa diajak untuk memecahkan masalah, membuat keputusan strategis, dan berinteraksi dalam situasi yang meniru kehidupan nyata. Pengalaman ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan sosial.

Teori Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh John Keller juga relevan dengan penelitian ini. Model ARCS menekankan pentingnya empat elemen utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli menarik perhatian siswa dengan formatnya yang menyenangkan dan interaktif, memastikan relevansi dengan materi pembelajaran yang diajarkan, membangun kepercayaan diri siswa melalui pengalaman sukses dalam permainan, dan memberikan kepuasan melalui pencapaian tujuan permainan. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga dalam memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias.

Dengan mendasarkan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada teori Pembelajaran Konstruktivis, Belajar Berbasis Permainan, dan Motivasi ARCS, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi elemen permainan dalam proses belajar dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Validasi dari para ahli dan respons positif dari siswa memperkuat potensi media ini sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal sampel dan cakupan materi, temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dan penerapan media serupa di berbagai mata pelajaran dan konteks pendidikan yang lebih luas. Dengan demikian, inovasi dalam metode pembelajaran melalui permainan seperti ini dapat menjadi strategi yang bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

Metode

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas VII A yang berjumlah 18 siswa. Objek penelitian yaitu media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo tepatnya di kelas VII A. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, lembar Validasi Ahli dan lembar respon siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menguji kevalidan media dan kevalidan materi kepada seorang ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari seorang ahli media dan ahli materi, dianalisis dengan mempertimbangkan saran dan masukannya. Seorang ahli media dan ahli materi diberikan lembar validasi untuk diisi dengan tanda centang pada skala likert 1-4 seperti contoh ini Skor 1 : Tidak Valid (tidak bisa digunakan),

Skor 2 : Kurang Valid (dapat digunakan tapi revisi besar), Skor 3 : Cukup Valid (dapat digunakan tapi revisi kecil) dan Skor 4 : Valid (dapat digunakan tanpa revisi) untuk menentukan hasil valid atau tidak media yang dikembangkan. Peneliti menggunakan rumus yakni;

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Per Item}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Hasil

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam

a. Analysis (Analisis)

Tahap ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, siswa hanya menggunakan buku cetak dalam pembelajaran dan siswa tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Itulah yang membuat siswa merasa bosan atau tidak berniat belajar dan yang ingin siswa lakukan yaitu penggunaan media dalam pembelajaran dan penggunaan permainan dalam pembelajaran. Maka peneliti menyarankan agar dibuatkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

Tabel 1. Hasil Analisis

Analisis Kebutuhan Siswa	Hal yang ingin dilakukan Siswa
Siswa hanya menggunakan buku cetak dalam pembelajaran.	Penggunaan media dalam pembelajaran.
Siswa tidak menggunakan media dalam pembelajaran.	Penggunaan permainan dalam pembelajaran.

b. Design (Desain)

Tahap ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran berbasis permainan monopoli berupa papan permainan monopoli dengan petak gambar pelabuhan, kota dan masjid, petunjuk, materi, kartu pertanyaan, kartu khusus dan kartu umum. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli belum tersedia di MTsN Palopo yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dibuat oleh peneliti dapat digunakan secara kelompok, media ini mudah digunakan, media ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Development (Pengembangan)

Media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang telah dirancang kemudian dilakukan validasi media dan validasi materi. Validasi media dan validasi materi ini dilakukan oleh validator yang merupakan dosen ahli dibidangnya. Kemudian diberikan penilaian pada angket yang telah dibuat untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan dari media pembelajaran berbasis permainan monopoli. Produk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut hasil validasi dari ahli media dan validasi materi yakni;

a. Validasi Media I

Tabel 2. Validasi Media oleh Validator I

N	Aspek yang dinilai	Skor
1	Penampilan desain dan judul media	4
2	Petunjuk cara menggunakan media	4
3	Kelengkapan media	4
4	Bahan media	4
5	Menyediakan jawaban dari pertanyaan	4
6	Menggunakan gambar untuk memperjelas materi	4
7	Desain media sesuai materi	4
8	Desain media dapat menarik perhatian siswa	4
9	Desain media dapat membantu siswa memahami/mengingat materi	4
10	Desain media dapat mempermudah siswa dalam belajar	4
Skor Penilaian		40
Skor Maksimum		40
Rata-rata (%)		100
Kategori		SV

b. Validasi Media II

Tabel 3. Validasi Media oleh Validator II

N	Aspek yang dinilai	Skor
1	Penampilan desain dan judul media	4
2	Petunjuk cara menggunakan media	2
3	Kelengkapan media	3
4	Bahan media	4
5	Menyediakan jawaban dari pertanyaan	3
6	Menggunakan gambar untuk memperjelas materi	4
7	Desain media sesuai materi	3
8	Desain media dapat menarik perhatian siswa	4
9	Desain media dapat membantu siswa memahami/mengingat materi	3
10	Desain media dapat mempermudah siswa dalam belajar	3
Skor Penilaian		33
Skor Maksimum		40
Rata-rata (%)		82,5
Kategori		SV

c. Validasi Media III

Tabel 4. Validasi Media oleh Validator III

N	Aspek yang dinilai	Skor
1	Penampilan desain dan judul media	4
2	Petunjuk cara menggunakan media	3
3	Kelengkapan media	4

4	Bahan media	4
5	Menyediakan jawaban dari pertanyaan	2
6	Menggunakan gambar untuk memperjelas materi	4
7	Desain media sesuai materi	3
8	Desain media dapat menarik perhatian siswa	4
9	Desain media dapat membantu siswa memahami/mengingat materi	3
10	Desain media dapat mempermudah siswa dalam belajar	3
Skor Penilaian		34
Skor Maksimum		40
Rata-rata (%)		85
Kategori		SV

d. Validasi Materi

Tabel 5. Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Bahan ajar berbasis Monopoli SKI mudah digunakan dalam pembelajaran Kekhalifahan Umayyah	3
2	Isi bahan ajar berbasis Monopoli SKI sesuai dengan pembelajaran Kekhalifahan Umayyah	3
3	Rangkuman yang disajikan memudahkan siswa memahami keseluruhan isi materi	3
4	Pertanyaan yang diberikan dapat melatih kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi	4
5	Menyediakan jawaban dari pertanyaan	3
6	Menggunakan gambar untuk memperjelas materi	4
7	Penyajian materi bersifat interaktif dan partisipatif	4
8	Penyajian materi sesuai mata pelajaran	4
9	Penyajian materi sesuai kurikulum yang digunakan	3
10	Desain materi dapat mempermudah siswa dalam belajar	4
Skor Penilaian		35
Skor Maksimum		40
Rata-rata (%)		87,5
Kategori		SV

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini dilakukan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang telah dikembangkan dan telah melalui validasi ahli media dan validasi ahli materi. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli diujicobakan pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Negeri Palopo tepatnya di siswa kelas VII A dan sekaligus melihat tanggapan atau respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang telah diujicobakan. Hasil uji coba media pembelajaran berbasis permainan monopoli yaitu ada 13 siswa menjawab seluruh pertanyaan benar dengan nilai 100 dan ada 5 siswa

hanya menjawab 4 pertanyaan benar dengan nilai 80. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli yaitu;

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

Nama Siswa	Media I	Media II	Media III	Materi	Kepraktisan
Ghina	Menarik	Efektif	Mudah	Sulit	Sulit
Felicia Lestari	Menarik	Efektif	Mudah	Sulit	Sulit
Putri Haeril	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Salwa Anizah	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Naila Ahsanul	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Ayska Naila	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Salsabila	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Hamrullah					
Zilla Saqira	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Muh. Fairuz	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Fadil	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Ramadhan					
Chantika	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Aqila Tuzzahra	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Adnan Syirazi	Menarik	Efektif	Mudah	Sulit	Sulit
Muhammad	Menarik	Efektif	Mudah	Sulit	Sulit
Rifat					
Muh. Hidayat	Menarik	Efektif	Mudah	Sulit	Sulit
Muh. Rifky	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Aditya Rezky	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah
Andi Nurul	Menarik	Efektif	Mudah	Mudah	Mudah

e. Evaluation (Evaluasi)

Hasil dari evaluasi formatif yang dilakukan oleh peneliti dalam proses penelitian yaitu peneliti mengumpulkan penyebab terjadinya siswa yang tidak tahu Sejarah Kebudayaan Islam melalui observasi dan wawancara, analisis kebutuhan siswa melalui observasi dan memperoleh hasil validasi media, hasil validasi materi, hasil uji coba, dan hasil respon siswa selama proses penelitian berlangsung. Hasil dari evaluasi sumatif yang dilakukan oleh peneliti dalam proses penelitian yaitu peneliti memperoleh data menggunakan validasi media, validasi materi, dan respon siswa untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

Pembahasan

Evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli berfokus pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. menghasilkan penilaian sangat bagus dari validasi media, validasi materi dan respon siswa. Berdasarkan hasil validasi media dan validasi materi, peneliti mendapatkan nilai 100 dari validator media I, nilai 82,5 dari validator media II, nilai 85 dari validator media III dan nilai 87,5 dari validator materi. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli yaitu ada 18 siswa mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli itu menarik, ada 18 siswa mengatakan

bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli efektif digunakan dalam pembelajaran, ada 18 siswa mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli mudah digunakan dalam pembelajaran, ada 13 siswa mengatakan bahwa materi Kekhalifahan Umayyah mudah dipahami, ada 5 siswa mengatakan bahwa materi Kekhalifahan Umayyah sulit dipahami, ada 13 siswa mengatakan bahwa pertanyaannya mudah dipahami dan ada 5 siswa mengatakan bahwa pertanyaannya sulit dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa dari media, materi, dan respon siswa telah memenuhi kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

Permainan Monopoli sebagai media pembelajaran dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik dan membantu suasana belajar menjadi senang, hidup dan santai. Menurut Fitriyawani dalam Suciati, permainan monopoli layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat menimbulkan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan, hidup dan santai.

Menurut Masgumelar dan Mustafa, teori yang mendasari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam pembelajaran mengacu pada teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan.

Penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut penelitian terdahulu yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) pada Pembelajaran Matematika dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk siswa SMP dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini berkontribusi pada literatur yang ada dengan menegaskan kembali pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. media pembelajaran berbasis permainan monopoli, sebagai contoh spesifik, menunjukkan potensinya dalam memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan berkesan bagi siswa. Hal ini tidak hanya relevan untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tetapi juga dapat diterapkan pada pembelajaran lainnya. Penelitian ini membuka jalan bagi pengembangan lebih lanjut dalam desain dan implementasi media pembelajaran inovatif yang dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Menurut Maidatul Amalia, implikasi dari media pembelajaran berbasis permainan monopoli diharapkan dapat meningkatkan motivasi, semangat belajar dan hasil belajar siswa serta merangsang pola pikir siswa menjadi inovatif, kreatif, dan kritis sehingga siswa mampu memahami pesan yang diberikan oleh guru. Sedangkan menurut Sudianto, implikasi dari penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa dan semangat belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pendidikan. Pertama, validasi tinggi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini memiliki kualitas yang baik dan dapat diandalkan sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti sekolah dan guru dapat dengan percaya diri mengadopsi media ini untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi. Dengan menggunakan model pengembangan yang sistematis seperti Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, media pembelajaran ini telah melewati berbagai tahap uji coba dan penyempurnaan, sehingga memastikan efektivitasnya dalam lingkungan pendidikan nyata.

Selain itu, respon positif dari siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Ketertarikan siswa terhadap media ini dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar. Efektivitas dan kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh siswa juga menunjukkan bahwa media ini dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam kurikulum yang ada tanpa memerlukan pelatihan khusus bagi guru. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa inovasi dalam metode pembelajaran, seperti integrasi elemen permainan, dapat menjadi strategi efektif untuk mengatasi tantangan dalam pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, sampel yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada sejumlah kecil siswa, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, penelitian ini hanya mengevaluasi validitas dan respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis permainan monopoli dalam satu subjek tertentu, yaitu materi Kekhalifahan Umayyah, sehingga efektivitas media ini dalam mata pelajaran lain masih perlu diteliti lebih lanjut. Selain itu, meskipun respon siswa terhadap kemudahan dan keefektifan media ini cukup positif, terdapat beberapa siswa yang merasa bahwa materi dan pertanyaan masih sulit dipahami, menunjukkan bahwa perlu ada penyesuaian lebih lanjut untuk memastikan media ini dapat memenuhi kebutuhan semua siswa. Dengan memahami keterbatasan ini, penelitian di masa depan dapat dilakukan dengan skala yang lebih luas dan variasi subjek yang lebih beragam untuk menguatkan temuan dan memberikan rekomendasi yang lebih komprehensif.

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli menggunakan model Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan sangat valid oleh empat validator, dengan hasil penilaian dari ahli media I sebesar 100, ahli media II sebesar 82,5, ahli media III sebesar 85, dan ahli materi sebesar 87,5, semuanya dalam kategori sangat valid. Respon siswa menunjukkan bahwa 18 siswa menganggap media ini menarik, efektif, dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Sebanyak 13 siswa menyatakan bahwa materi Kekhalifahan Umayyah mudah dipahami, sementara 5 siswa merasa sebaliknya; dan 13 siswa menyatakan bahwa pertanyaannya mudah dipahami, sedangkan 5 siswa menganggap pertanyaannya sulit dipahami. Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli terbukti sangat valid dan efektif menurut validator serta mendapatkan

respon positif dari sebagian besar siswa, menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran.

Referensi

- Abdul Rasyid. Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi, *Journal of Pedagogy*, Volume 1, Number 1, 2018, halaman 13 - 25 [problematika-pembelajaran-sejarah-kebud-16cfoe3a.pdf](#)
- Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi, dan Siti Istiningsih. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SD, *Jurnal Pijar MIPA Volume 16*, Nomor 2 (3 Maret 2021) Halaman 172 – 173.
- Desya Rossa Deviana dan Erlina Prihatnani. Pengembangan Media Monopoli Matematika pada Materi Peluang untuk siswa SMP. *Jurnal Review Pembelajaran Matexmatika Volume 3*, Nomor 2 (Desember 2018) Halaman 114 – 131.
- Hamriana Nur, Muhazzab Said, Fauziah Zainuddin, Rahima Rahima, dan Nurdin K. Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Pembelajaran Tata Cara Pelaksanaan Ibadah Haji, *Jurnal Pendidikan Refleksi*, nomor 12, volume 4, halaman 297 – 308.
- Indah Parsianti, Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (MONIKA) pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika Volume 6*, Nomor 2 (Desember 2020) Halaman 133 – 140.
- Maidatul Amalia. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di kelas V MIN 29 Kabupaten Bireuen [%20082282026556.pdf](#)
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), Article 1.
- Sri Suciati, Ika Septiana, dan Mei Fita Asri Untari. Penerapan Media MONOSA (Monopoli Bahasa) berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar, *Mimbar Sekolah Dasar Volume 2*, Nomor 2 (24 Agustus 2015) Halaman 177. [1328-2412-3-PB.pdf](#)
- Sudianto. Penggunaan Media dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika, *Didactical Mathematics*, Volume 3, Nomor 1, 2021 [article/view/3355/1910](#)
- Yessi Lovita Mada Lena, Djoko Adi Susilo, dan Sri Hariyani. Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus) Volume 4*, Nomor 2 (Desember 2021), Halaman 121 -140.