PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN MONOPOLI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

(Penelitian di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta)

Syifa Khairunnisa

4715132638

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Agama (S.Ag)

PRODI ILMU AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab
Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta

Dr. Muhammad Zid, M.Si
NIP. 19630412.199403.1.002

TIM PENGUJI

No.	Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Ketua	Dr. Andy Hadiyanto, M.A NIP.19741021.200112.1.001		11-8-2017
2.	Sekretaris	Dewi Anggraeni, M.A NIP. –		7-8-2017
3.	Penguji Ahli	Muslihin Amali, M.A NIP.19791120.200812.1.002		8-8-2017
4.	Pembimbing I	Ahmad Hakam, M.A NIP.19820810.201504.1.001		7-8-2017
5.	Pembimbing II	Dr. Amaliyah, M.Pd NIP. –		7-8-2017

Tanggal Lulus : 16 Juni 2017

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Syifa Khairunnisa
No. Reg	:	4715132638
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta).
Tanggal Penyelesaian	:	16 Juni 2017

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa karya ilmiah/skripsi yang saya tulis adalah murni karya orisinil saya. Semua teori dan konsep yang saya kutip dari penulis lain baik langsung maupun tidak langsung ditulis sebagai kutipan.

Saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ini adalah jiplakan/saduran karya orang lain.

Jakarta, 4 Agustus 2017

Pembuat Pernyataan

METERAI TEMPEL 7744EAEF559965792 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Syifa Khairunnisa

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

Where there is a will there is a way

~Barang siapa bersungguh-sungguh pasti akan mendapatkan hasil ~

"Sesungguhnya jiwa itu bagaikan kaca, dan akal pikiran bagaikan lampunya, dan hikmah (kebijakan) Allah bagaikan minyaknya, dan jika ia padam kamu menjadi mati"

(Ibnu Sina)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku tercinta, mama dan papa yang selalu mencurahkan doa dan kasih sayangnya untukku, selalu mendukung setiap langkah dan perjalananku dalam menempuh pendidikan hingga sekarang, selalu sabar dan tiada hentinya dalam menasihatiku. Terima kasih…karena telah percaya padaku bahwa aku pasti dapat menyelesaikan karya ini. Maaf…karena terlalu banyak kesalahan dan kekurangan dari diriku, hanya ini persembahan yang baru bisa ku berikan pada kalian.

Tak lupa juga ku persembahkan untuk:

Almamater tercinta,

Program Studi Ilmu Agama Islam

Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta

ABSTRAK

Syifa Khairunnisa. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta). Skripsi, Jakarta. Program Studi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta dan untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI.

Jenis penelitian ini adalah *research* and *development* (R&D) berupa media pembelajaran permainan monopoli. Model yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah model Borg and Gall dengan langkah-langkah yang dibatasi dalam analisis kebutuhan, pengembangan produk (perencanaan dan pembuatan produk awal), validasi dan uji coba, serta produk akhir.

Media pembelajaran yang dikembangkan, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Dari validasi ahli materi diperoleh rata-rata 4.88, dari validasi ahli media diperoleh rata-rata 4.05, yang berarti media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dan layak digunakan. Produk media pembelajaran ini diujicobakan kepada siswa kelas X MIPA 2 di SMAN 12 Jakarta dan mendapat persentase skor pada uji coba perorangan sebesar 80%, pada uji coba kelompok kecil sebesar 77.5%, pada uji coba lapangan sebesar 88%. Sehingga rata-rata skor pada uji coba siswa secara keseluruhan sebesar 82% yang berarti produk dikategorikan sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah yang dikembangkan di kelas X MIPA 2 SMAN 12 Jakarta adalah layak digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran, monopoli, PAI

ABSTRACT

Syifa Khairunnisa. Development of Monopoly Game Learning Media on PAI Lesson (Research in Class X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta). Thesis, Jakarta: Islamic Studies Program, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2017.

This study aims to develop monopoly game learning media on PAI lesson in the chapter Rasulullah's propogation struggle in Madinah for grade X Students MIPA 2 at SMAN 12 Jakarta and to know the responses of grade X students MIPA 2 at SMAN 12 Jakarta after using monopoly game learning media on PAI lesson. This research type is *research and development* (R & D) in the form of monopoly game learning media. The model used in developing this learning media is the Borg and Gall model with steps that are limited in requirements analysis, product development (planning and making the initial product), validation and trials, and final product.

The developed learning media was validated by material experts and media experts. The validation of material experts obtained an average of 4.88, The validation of media experts obtained an average of 4.05, it means that the developed monopoly game learning media was categorized excellent and feasible to use. This learning media product was tested to grade X Students MIPA 2 at SMAN 12 Jakarta and got a percentage score on one to one trying out of 80%, on small group tryout of 77.5%, on field tryout of 88%. So the average final score from all students test is 82%, it means that categorized of product was excellent. The results of this research that the monopoly game learning media on PAI lesson in the chapter Rasulullah's propogation struggle in Madinah for grade X Students MIPA 2 at SMAN 12 Jakarta is feasible to use.

Keywords: learning media, monopoly, PAI

الملخص

شفاءخيرالنساء. الدرس تعلم وسائل الإعلام احتكار لعبة للتنمية في التربية الإسلامية (الفئة X برنامج بحوث في الرياضيات والعلوم الطبيعية ٢ المدرسة الثانوية العامة ١٢ جاكرتا)أطروحة، جاكرتا . برنامج الدراسة في الدراسات الإسلامية، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة ولاية جاكرتا، في علم ٢٠١٧ .

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير تعلم اللعبة وسائل الإعلام حكرا على موضوعات التربية الدينية الإسلامية في النضال المادي للدعاية رسول الله رأيت في المدينة المنورة لفئة X العلوم الرياضيات والطبيعية ٢ المدرسة الثانوية العامة ١٢ جاكرتا ولتحديد الطلاب استجابة الصف العاشر لعلوم الرياضيات والطبيعية في كلية المدرسة الثانوية العامة ١٢ جاكرتا بعد استخدام وسائل الإعلام التعليمية لعبة الاحتكار في مادتي التربية الإسلامية.

هذا النوع من البحث هو **البحث** والتطوير (D & R) في شكل الوسائل التعليمية لعبة الاحتكار. النموذج المستخدم في تطوير وسائل الإعلام التعلم هو نموذج برج وغال مع الخطوات التي تقتصر في تحليل الاحتياجات، وتطوير المنتجات (التخطيط وصنع المنتج الأولي)، والمصادقة والاختبار، وكذلك المنتج النهائي.

يتم تطوير وسائل الاعلام والتعلم، والتصديق عليها من قبل الخبراء في الموضوع، وخبراء الإعلام. التحقق من صحة اكتسبت خبراء المواد بمتوسط**٤.٨٨**، من التحقق من صحة الخبير الإعلامي ارتفع بمتوسط.٤.٠٥، وهو ما يعني تعلم اللعبة وسائل الإعلام احتكار متطورة جدا تصنيفها وصالحة للاستخدام. تم اختبار المنتج الوسائل التعليمية لطلاب الصف X الرياضيات والعلوم الطبيعية ٢ في البلاد المدرسة الثانوية العامة ١٢ جاكرتا وعلى درجة مئوية على الاختبار الفردي بنسبة **٨٠**٪، وبلغت محاكمة مجموعة صغيرة إلى**٧٧.**٥ ٪، في التجارب الميدانية بنسبة **٨٨**٪. بحيث درجة متوسط الطالب في الاختبار بشكل عام بنسبة ٨٢٪، مما يعني أن المنتجات تصنيفها على أنها جيدة جدا. وتشير نتائج هذه الدراسة أن وسائل الإعلام تعلم لعبة الاحتكار في مادتي التربية الإسلامية في المواد معركة الدعاية رأى رسول الله في المدينة المنورة وضعت في الصف X الرياضيات والعلوم الطبيعية ٢ المدرسة الثانوية العامة ١٢ جاكرتا يصلح للاستخدام

كلمات البحث: وسائل الإعلام التعلم، والاحتكار، والتعليم الديني الإسلامي

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dah hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta)".** Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah saw, keluarga, dan sahabatnya. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama di Program Studi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini membutuhkan bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Zid, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Rihlah Nur Aulia, M.A, selaku ketua Program Studi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Ahmad Hakam, M.A, selaku dosen pembimbing I yang senantiasa telah membimbing dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Amaliyah, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan fikirannya untuk membimbing, serta memberi arahan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Ilmu Agama Islam yang telah banyak mengajarkan ilmu kepada peneliti selama peneliti menempuh pendidikan di UNJ.
6. Terkhusus peneliti ucapkan terima kasih untuk kedua orang tua, Bapak Fauzi MS dan Ibu Sri Hartati yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungannya kepada peneliti.

7. Kedua kakak peneliti, Ahmad Farouq Jihadi, yang selalu mendukung dan mendoakan peneliti. Muhammad Fahmi Azmi, yang telah banyak membantu peneliti dalam segala hal untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat setia peneliti dari sejak kecil sampai sudah beranjak dewasa sekarang, Khairun nisa dan Sarah Diah Hartanti, yang telah setia menemani peneliti dalam keadaan apapun, telah memberi dukungan dan segala hal kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Sahabat tersayang, Aida Fitria dan Nani Fitriani, yang tak pernah bosan mendengar keluh kesah peneliti, tak pernah lelah mendukung peneliti, dan selalu setia menjadi sahabat peneliti sejak menjadi mahasiswa baru di UNJ hingga sekarang dan selamanya.
10. Sahabat seperjuangan, Nuari Nitha Saputri, Kurniawati Dinata, Rizka Dwi Kurnia, dan Sakinah Tikawati, yang saling memberi motivasi sehingga peneliti terus bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Seluruh keluarga besar Prodi Ilmu Agama Islam angkatan 2013, yakni IPI A, IPI B dan KPI yang telah banyak berbagi pengalaman dan ilmu kepada peneliti.
12. Serta semua pihak yang peneliti tidak dapat sebutkan satu persatu, peneliti ucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuannya.

Jakarta, 11 Juni 2017

Syifa Khairunnisa

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL
LEMBAR JUDUL i
LEMBAR PENGESAHAN ii
SURAT PERNYATAAN iii
MOTTO iv
PERSEMBAHAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 7
G. Penelitian yang Relevan 7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran 12
   1. Pengertian Media Pembelajaran 12
   2. Jenis-jenis Media Pembelajaran 13
   3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 15
   4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 16
B. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran 17
C. Pengembangan Media Pembelajaran 19

D. Hakikat Permainan Monopoli 20
E. Pendidikan Agama Islam 21
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam 21
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam 22
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam 23

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
A. Strategi Pengembangan 25
1. Jenis Penelitian 25
2. Subjek dan Objek Penelitian 25
3. Tempat dan Waktu Penelitian 26
4. Teknik Pengumpulan Data 26
B. Model Pengembangan 27
C. Prosedur Pengembangan 28
D. Jenis Data 31
E. Instrumen Pengumpulan Data 32
F. Uji Coba Produk 35
G. Teknik Analisis Data 36
H. Spesifikasi Produk 41
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 42

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran 44
1. Deskripsi Analisis Kebutuhan 44
2. Pengembangan Produk 45
3. Validasi dan Uji Coba 53
4. Produk Akhir 95
B. Pembahasan 98

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 102

B. Implikasi……...102
C. Saran…….103

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi 32
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen validasi ahli media 33
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen uji coba siswa 34
Tabel 3.4 Pedoman Pemberian skor Skala *Likert* 37
Tabel 3.5 Rumus konversi jumlah rerata skor pada skala lima 38
Tabel 3.6 Pedoman pemberian skor sakala *Guttman* 40
Tabel 3.7 Interpretasi skor Skala *Guttman* 40
Tabel 4.1 Lembar validasi ahli materi 61
Tabel 4.2 Lembar validasi ahli media 61
Tabel 4.3 Angket uji coba siswa 62
Tabel 4.4 Rumus konversi jumlah rerata skor skala *Likert* 64
Tabel 4.5 Hasil validasi aspek penyajian materi dari ahli materi 65
Tabel 4.6 Hasil validasi aspek kebahasaan dari ahli materi 66
Tabel 4.7 Analisis kualitatif validasi ahli materi 68
Tabel 4.8 Hasil validasi aspek tampilan dari ahli media 69
Tabel 4.9 Hasil validasi aspek penulisan dari ahli media 70
Tabel 4.10 Hasil validasi aspek keterlaksanaan dari ahli media 72
Tabel 4.11 Analisis kualitatif validasi ahli media 73
Tabel 4.12 Interpretasi skor skala *Guttman* 74
Tabel 4.13 Uji coba perorangan 75
Tabel 4.14 Persentase butir 1 76
Tabel 4.15 Persentase butir 2 77
Tabel 4.16 Persentase butir 3 78
Tabel 4.17 Persentase butir 4 78
Tabel 4.18 Persentase butir 5 79
Tabel 4.19 Persentase butir 6 80
Tabel 4.20 Persentase butir 7 81
Tabel 4.21 Persentase butir 8 81

Tabel 4.22 Persentase butir 9 82
Tabel 4.23 Persentase butir 10 83
Tabel 4.24 Hasil analisis kuantitatif uji coba perorangan 83
Tabel 4.25 Uji coba kelompok kecil 85
Tabel 4.26 Persentase butir 1 86
Tabel 4.27 Persentase butir 2 87
Tabel 4.28 Persentase butir 3 88
Tabel 4.29 Persentase butir 4 88
Tabel 4.30 Persentase butir 5 89
Tabel 4.31 Persentase butir 6 90
Tabel 4.32 Persentase butir 7 90
Tabel 4.33 Persentase butir 8 91
Tabel 4.34 Persentase butir 9 92
Tabel 4.35 Persentase butir 10 92
Tabel 4.36 Hasil analisis kuantitatif uji coba kelompok kecil 93
Tabel 4.37 Uji coba lapangan …….....95
Tabel 4.38 Persentase butir 1……... 97
Tabel 4.39 Persentase butir 2…….……... 98
Tabel 4.40 Persentase butir 3…….……... 99
Tabel 4.41 Persentase butir 4…….……99
Tabel 4.42 Persentase butir 5…….……..100
Tabel 4.43 Persentase butir 6…….……..101
Tabel 4.44 Persentase butir 7…….……..101
Tabel 4.45 Persentase butir 8…….……..102
Tabel 4.46 Persentase butir 9…….……..103
Tabel 4.47 Persentase butir 10…….……103
Tabel 4.48 Hasil analisis kuantitatif uji coba lapangan……...……104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.1 Bagan langkah-langkah pengembangan produk mediamonopoli pada mata pelajaran PAI. 29
Gambar 4.1.1 Produk awal media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI..... 63
Gambar 4.1.2 Grafik Pie uji coba perorangan 76
Gambar 4.1.3 Grafik Pie butir 1..... 77
Gambar 4.1.4 Grafik Pie butir 2..... 77
Gambar 4.1.5 Grafik Pie butir 3..... 78
Gambar 4.1.6 Grafik Pie butir 4..... 79
Gambar 4.1.7 Grafik Pie butir 5..... 80
Gambar 4.1.8 Grafik Pie butir 6..... 80
Gambar 4.1.9 Grafik Pie butir 7..... 80
Gambar 4.1.10 Grafik Pie butir 8..... 82
Gambar 4.1.11 Grafik Pie butir 9..... 82
Gambar 4.1.12 Grafik Pie butir 10..... 83
Gambar 4.1.13 Grafik Pie hasil analisis kuantitatif uji coba perorangan 84
Gambar 4.1.14 Grafik Pie uji coba kelompok kecil..... 86
Gambar 4.1.15 Grafik Pie butir 1..... 87
Gambar 4.1.16 Grafik Pie butir 2..... 87
Gambar 4.1.17 Grafik Pie butir 3..... 88
Gambar 4.1.18 Grafik Pie butir 4..... 89
Gambar 4.1.19 Grafik Pie butir 5..... 89
Gambar 4.1.20 Grafik Pie butir 6..... 90
Gambar 4.1.21 Grafik Pie butir 7..... 91
Gambar 4.1.22 Grafik Pie butir 8..... 91
Gambar 4.1.23 Grafik Pie butir 9..... 92
Gambar 4.1.24 Grafik Pie butir 10..... 93
Gambar 4.1.25 Grafik Pie hasil analisis kuantitatif uji coba kelompok kecil..... 94
Gambar 4.1.26 Grafik Pie uji coba lapangan…….97

Gambar 4.1.27 Grafik Pie butir 1…….98
Gambar 4.1.28 Grafik Pie butir 2…….98
Gambar 4.1.29 Grafik Pie butir 3…….99
Gambar 4.1.30 Grafik Pie butir 4…….....….100
Gambar 4.1.31 Grafik Pie butir 5…….....100
Gambar 4.1.32 Grafik Pie butir 6……...101
Gambar 4.1.33 Grafik Pie butir 7……...102
Gambar 4.1.34 Grafik Pie butir 8……..….102
Gambar 4.1.35 Grafik Pie butir 9……..…….103
Gambar 4.1.36 Grafik Pie butir 10…….....104
Gambar 4.1.37 Grafik Pie hasil analisis kuantitatif uji coba lapangan…….....105
Gambar 4.1.38 Grafik Kolom hasil pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI……..106
Gambar 4.1.39 Produk akhir media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI……107

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan bagian terpenting dalam pendidikan, karena pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik, merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa, baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran guru sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien untuk siswa.

Pada kenyataannya, banyak guru yang berperan dalam pendidikan hanya dengan menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Praktek pendidikan dengan persepsi seperti itu akan menghalangi kreativitas siswa. Walaupun, masih ada guru yang menerapkan konsep bahwa dalam hal belajar, siswa sendirilah yang melakukan perubahan tentang pengetahuannya dan guru hanya sebagai fasilitator, mediator dan pembimbing. Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar karena media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku pada segala jenis media, baik yang canggih dan mahal maupun media yang sederhana dan murah. Pemakaian media pembelajaran seharusnya dapat membangkitkan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan harus disesuaikan dengan materi ajar agar penggunaannya dapat proporsional. Media pembelajaran saat ini mengalami pengembangan yang sangat drastis, mulai dari media berbasis manusia hingga media berbasis teknologi. Semua pengembangan itu, tujuannya adalah untuk memajukan pendidikan yang ada saat ini.

Walaupun demikian, sukar bagi guru untuk memilih media apa yang paling serasi pada setiap mata pelajaran, khususnya media pembelajaran untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Berdasarkan jenis materinya, mata pelajaran PAI termasuk mata pelajaran yang bersifat teoritis praktis. Oleh karena itu, tekanan utama mata pelajaran ini lebih pada aplikasi atau penerapan nilai-nilai dalam kehidupan siswa.

Banyak kalangan siswa yang beranggapan bahwa mata pelajaran PAI seringkali dipandang banyak siswa sebagai mata pelajaran menjemukan yang kurang membuka ruang bagi siswa untuk lebih kritis dan kreatif dalam proses belajar mengajar. Hal ini akan melahirkan pandangan negatif siswa dalam memposisikan pelajaran PAI. Hal yang demikian akan melemahkan semangat

belajar siswa maupun kemampuan mengajar guru dan akan memberikan dampak pada strategi dan metode pembelajaran yang kemungkinan akan asal-asalan, bahkan mungkin akan membuat siswa jenuh, sehingga alokasi waktu yang disediakan untuk mata pelajaran PAI akan menjadi sia-sia. Tidak mengherankan jika siswa menjadi malas dan kurang bersemangat mengikuti mata pelajaran ini. Sudah saatnya guru merubah paradigma pengajaran yang selama ini lazim digunakan dalam proses belajar mengajar PAI.

Kejenuhan yang dialami siswa dalam mata pelajaran PAI tersebut paling banyak disebabkan karena guru kurang dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah tersebut.

Peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 12 Jakarta yang lokasinya terletak di Jl. Pertanian Tengah, RT.9/RW.1, Klender, Duren Sawit, Kota Jakarta Timur dan berada di tengah pemukiman warga. Siswa dan siswi di sekolah ini terdiri dari kalangan menengah keatas dan kalangan menengah kebawah. Sekolah ini mempunyai jumlah kelas 18 yang yang terbagi dalam dua program yaitu MIPA dan IPS. Kelas X, XI dan XII masing-masih terbagi dalam enam kelas. Kelas X terdiri dari kelas X MIPA 1, X MIPA 2, X MIPA 3, X IPS 1, X IPS 2, dan X IPS 3. Kelas XI terdiri dari kelas XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI MIPA 3, XI IPS 1, XI IPS 2, dan XI IPS 3. Kelas XII terdiri dari kelas XII MIPA 1, XII MIPA 2, XII MIPA 3, XII IPS 1, XII IPS 2, dan XII IPS 3.

Dari banyaknya kelas tersebut, peneliti melakukan observasi di kelas X, yaitu kelas X MIPA 2. Peneliti memilih kelas tersebut karena berdasarkan

observasi awal yang peneliti lakukan, ternyata ditemukan beberapa fakta terkait dengan proses pembelajaran PAI di kelas X MIPA 2. Di kelas ini, jam untuk mata pelajaran PAI adalah pada siang hari dan merupakan jam pelajaran terakhir. Pada jam pelajaran terakhir ini kondisi siswa bermacam-macam, ada yang ngantuk, tidak fokus belajar, dan banyak yang merasa bosan sehingga terdapat banyak kekurangan pada proses pembelajaran PAI. Apalagi, pada mata pelajaran PAI ini, media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi. Guru masih sering menggunakan metode ceramah dan sesekali menggunakan power point sebagai media pembelajaran.

Pada saat pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, diantarannya masih ada siswa yang sedang mengerjakan tugas pelajaran lain dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung. Ada pula siswa yang malah asyik bermain *smartphone*, banyak juga siswa yang masih mengobrol dengan temannya. Dari fakta lapangan tersebut jelas bahwa siswa merasa jenuh pada saat proses pembelajaran PAI berlangsung yang membuat siswa tidak fokus dan pembelajaran menjadi kurang efektif. Sehingga nampaknya dibutuhkan kegiatan belajar yang aktif, bervarian, menyenangkan, dan tidak membosankan untuk siswa kelas X MIPA 2 tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi media pembelajaran dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan tidak hanya terpusat pada guru.

Ada banyak teknik permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan dan kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya adalah permainan monopoli. Permainan monopoli sudah bersifat merakyat dan

tidak asing lagi bagi semua orang. Alasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan permainan monopoli adalah karena permainan monopoli merupakan permainan yang cara permainannya sudah banyak diketahui oleh siswa, sehingga dapat memudahkan dalam pelaksanaannya di kelas.

Media pembelajaran permainan monopoli tersebut, peneliti kembangkan sesuai dengan kebutuhan ajar pada mata pelajaran PAI untuk siswa kelas X tingkat SMA, yakni materi tentang Sejarah Perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah sebagai sampel nya. Aturan permainan yang berlaku pun tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya ada beberapa unsur yang diubah sebagai penyesuaian dalam mata pelajaran PAI. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI, siswa kelas X MIPA 2 diharapkan akan lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang dijelaskan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian dan Pengembangan di Kelas X MIPA 2 SMAN 12 Jakarta)"**

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang kurang bervariasi di dalam kelas.
2. Guru kurang mengembangkan kreatifitas dan pemanfaatan dalam memilih media pembelajaran.

3. Siswa merasa jenuh saat proses pembelajaran PAI.
4. Siswa kurang fokus saat pembelajaran PAI berlangsung.
5. Perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran yang menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, tenaga, dan dana, agar penelitian tidak menyimpang terlalu jauh, maka peneliti membatasi masalah tentang Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi sejarah Islam, yakni perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi sejarah perjuangan Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam materi sejarah perjuangan Rasulullah saw di Madinah kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah pada bidang pengembangan media, khususnya pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi kepada guru, siswa, dan pihak sekolah yang bersangkutan mengenai strategi pengembangan media pembelajaran yang efektif digunakan untuk memperoleh pengalaman belajar yang bervariasi, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

G. Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang pernah dilakukan antara lain Luthfiyah (2012), jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, yang meneliti tentang Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran IPS Kelas III SD. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model Baker & Schutz yang terdiri dari perumusan, spesifikasi pembelajaran, uji coba materi, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk, dan analisis operasi. Hasil uji coba produk dalam penelitian ini diperoleh rata-rata keseluruhan

evaluasi dari ahli materi sebesar 3,76. Dari ahli media sebesar 3,58. Uji coba one to one sebesar 3,86. Uji coba small group sebesar 3,69. Serta uji coba field test sebesar 3,54. Media permainan monopoli untuk mata pelajaran IPS yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sangat baik.[1]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Luthfiyah tersebut adalah sama-sama menggunakan media monopoli. Namun, perbedaaanya adalah pada penelitian Luthfiyah, media monopoli dikembangkan untuk mata pelajaran IPS kelas III SD, sedangkan pada penelitian ini media monopoli dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMA.

Ria Sartikaningrum (2013), Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, yang meneliti tentang Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 TEMPEL. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran permaian monopoli akuntansi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan aspek rekayasa media menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 34,00 dengan kategori “Baik”, uji coba perorangan sebesar 16,40 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 16,60 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 17,80 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek komunikasi visual menurut penilaian ahli media memperoleh rerata skor sebesar 54,00 dengan kategori

[1] Luthfiyah, *Pengembangan Media Permainan Monopoli untuk Pembelajaran IPS Kelas III SD*, (Jakarta: Skripsi Universitas Negeri Jakarta, Tidak Diterbitkan, 2012).

“Baik”, uji coba perorangan sebesar 42,60 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba kelompok kecil sebesar 44,19 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 44,78 dengan kategori “Sangat Baik”. Kelayakan aspek pembelajaran menurut penilaian ahli materi memperoleh rerata skor sebesar 82,00 dengan kategori “Sangat Baik”, uji coba perorangan sebesar 26,80 dengan kategori “Sangat Baik, uji coba kelompok kecil sebesar 26,20 dengan kategori “Sangat Baik”, dan uji coba lapangan sebesar 26,67 dengan kategori “Sangat Baik”. Selain itu, media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari sebelum pembelajaran memperoleh rerata skor sebesar 3,22 yang masuk kategori “Cukup” dan meningkat menjadi sebesar 4,44 yang masuk kategori “Sangat Tinggi”.[2]

Persamaan penelitian Ria Sartikaningrum dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media permainan monopoli. Perbedaanya adalah media yang digunakan pada penelitian Ria Sartikaningrum dikembangkan pada mata pelajaran Akuntansi, sedangkan dalam penelitian ini, media yang digunakan dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Tresna Puspa Herdani (2015), Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Jakarta, yang meneliti tentang Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Hormon (Penelitian dan Pengembangan di SMAN 1 Jakarta). Produk yang dikembangkan dan di uji oba

---

[2]Ria Sartikaningrum, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 TEMPEL*, (Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogtakarta, Tidak Diterbitkan, 2013).

dalam penelitian ini mendapat interprestsi sangat baik, yaitu dengan skor kelayakan terendah 72,67% dan tertinggi 94,63% dengan rata-rata akhir sebesar 85,66%. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan monopoli termodifikasi yang dihasilkan layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pada sistem hormon di tingkat SMA kelas XI IPA.[3]

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian Tresna Puspa Herdani adalah pada jenis penelitannya yang merupakan penelitian dan pengembangan *(research & development*), dan sama-sama menggunakan media monopoli. Namun yang membedakan adalah penelitian Tresna Puspa Herdani mengangkat materi mata pelajaran Biologi yakni sistem hormon, sedangkan pada penelitian ini mengangkat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yakni materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah.

Ajeng Trinovitasari (2015), Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, yang meneliti tentang Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa SMP. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII SMP Islam harapan Pondok Pinang. Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu peneliti mengungkapkan dan menjelaskan permasalahan mendalam penelitian dengan cara mendeskripsikan secara naratif data, fakta, dan informasi terkait. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa kelas VIII SMP

---

[3]Tresna Puspa Herdani, *Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Hormon (Penelitian dan Pengembangan di SMAN 1 Jakarta)*, (Jakarta: Skripsi Universitas Negeri Jakarta, Tidak Diterbitkan, 2015).

Islam harapan Pondok Pinang menyukai media pembelajaran monopoli, dan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Islam harapan Pondok Pinang meningkat setelah menggunakan media monopoli.[4]

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ajeng Trinovitasari tersebut adalah penggunaan media permainan dalam pembelajaran. Namun, memiliki beberapa perbedaan yaitu pada penelitian Ajeng Trinovitasari metode penelitian yang digunakan adalah deskritif kualitatif. Sedangkan dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*researsh & development*).

Setelah peneliti membandingkan dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu, maka peneliti berasumsi bahwa penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian diatas sehingga penelitian ini layak dilanjutkan. Perbedaannya nampak dari pokok bahasannya, lokasi penelitian, dan subjek penelitiannya.

---

[4]Ajeng Trinovitasari, *Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa SMP*, (Jakarta: Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Tidak Diterbitkan, 2015).

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam Bahasa Arab adalah (وَسَائِل) yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.[1] Media juga merupakan komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.[2] Pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Arief Sadiman menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.[3]

Berdasarkan pengertian pembelajaran diatas, dapat diidentifikasi ciri-ciri pembelajaran, yaitu pada proses pembelajaran, guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang. Pembelajaran lebih menekankan pada

---

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014). hlm. 3.

[2] Daryanto, *Media Pembelajaran: Perananya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm. 5.

[3] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 5.

aktivitas siswa dan merupakan usaha sadar dan sengaja**.** Pembelajaran juga merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.[4]

Sementara itu, Gagne' dan Briggs (1971) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.[5] Demikian pula menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.[6]

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang sengaja dirancang untuk kegiatan pembelajaran sehingga terjadi lingkungan belajar yang efisien dan efektif.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels & Glaslow (1990) dibagi kedalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.[7]

---

[4] Cecep Kustandi dan Bambang, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 5.

[5] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014). hlm. 4.

[6] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 8.

[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 35.

a. Media tradisional

Media tradisional terbagi dalam delapan kategori. Pertama, visual diam yang di proyeksikan, yang meliputi: proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*. Kedua, visual diam yang tak diproyeksikan, meliputi: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu. Ketiga, audio yang meliputi: rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*. Keempat, penyajian multimedia yang meliputi: *slide* plus suara (*tape*), dan *multi-image*. Kelima, visual dinamis yang diproyeksikan, meliputi: film, televise, dan video. Keenam, media cetak yang meliputi: buku teks, modul, teks terprogam, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*). Ketujuh, permainan yang meliputi: teka-teki, simulasi, dan permainan papan. Kedelapan, realia yang meliputi: model, s*pecimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka)

b. Media teknologi mutakhir

Media teknologi mutakhir terbagi dalam dua kategori. Pertama, media berbasis telekomunikasi yang meliputi: telekonferen, dan kuliah jarak jauh. Kedua, media berbasis mikroprosesor yang meliputi: *computer-assited instruction*, permainan computer, sistem tutor intellijen, interaktif, *hypermedia*, dan *compact* (video) *disc*.

Pengelompokan jenis media oleh Seels & Glaslow diatas dapat diaplikasikan sebagai media pembelajaran. Mengacu pada pengelompokan jenis media tersebut, maka permainan monopoli yang peneliti kembangkan termasuk dalam kategori media tradisional, antara lain permainan, visual yang tak

diproyeksikan, dan cetak. Dikategorikan demikian, karena media monopoli yang peneliti kembangkan berupa permainan papan yang didalamnya terdapat gambar sebagai unsur visualnya yang kemudian dicetak sehingga menjadi media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran PAI. Media pembelajaran ini membuat siswa mempunyai tipe belajar kinestetik, yaitu siswa cenderung menyentuh atau menggerakan sebagian tubuh seperti menggerakan tangan untuk memainkan permainan monopoli ini. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli yang peneliti kembangkan pada mata pelajaran PAI ini, siswa banyak melakukan kegiatan aktif dalam proses pembelajaran.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (1985), media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama apabila digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi intruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Untuk memenuhi tujuan intruksi, informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.[8]

Sementara itu, Sudjana dan Riva'i (1992) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain. pembelajaran

[8] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 19.

akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Pembelajaran juga akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.[9]

Sedangkan menurut Midum (2009), media pembelajaran membantu peserta didik memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran. media pembelajaran juga dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif. Selain itu, media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi yang tujuan meningkatkan motivasi, minat, dan perhatian peserta didik sehingga efektivitas belajar akan meningkat.[10]

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001) antara lain kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, efektivitas terhadap bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, kecakapan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf

---

[9] Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 22.

[10] Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm. 41.

berpikir siswa.[11] Sementara itu, Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media yang dipilih tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, media mempunyai sifat praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan dan media bersifat mutu teknis[12]

B. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media permainan monopoli yang peneliti kembangkan merupakan perpaduan antara media visual dan cetak, berikut akan diuraikan prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992), khususnya media berbasis visual dan media berbasis cetakan.[13]

a. Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Terdapat enam elemen dalam teks berbasis cetakan yang perlu pada saat merancang media antara lain konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.[14]

Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf, dan kotak. Warna digunakan sebagai alat penuntun dan penarik perhatian kepada informasi yang penting. Misalnya kata

---

[11] Ika lestari S.Pd, M.Si & Dra. Dewi Hartanti M.A, "*Pengembangan Media dan Sumber belajar"*, (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ, 2015), hlm. 18.

[12] Cecep Kustandi, dan Drs. Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hlm. 80.

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014). hlm. 79.

[14] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 85.

kunci dapat diberi tekanan warna merah. Selanjutnya, huruf yang dicetak tebal atau dicetak miring memberikan penekanan pada kata-kata kunci atau judul. Informasi penting dapat pula diberi tekanan dengan menggunakan kotak. Penggunaan garis bawah sebagai alat penuntun sedapat mungkin dihindari karena membuat kata itu sulit terbaca.

b. Media berbasis visual

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Beberapa bentuk visual antara lain: gambar representasi (gambar, lukisan, atau foto), Diagram, Peta, dan Grafik.[15]

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual, yaitu usahakan visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Sebaiknya gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi. Kemudian ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Gunakan juga gambar untuk melibatkan sebagian konsep-konsep dan hindari visual yang tak berimbang.Harus ada tekanan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual.

Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca. Visual, khususnya diagram, sangat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks. Visual dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus agar

[15] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014). hlm. 89.

efektif. Unsur-unsur pesan dalam visual harus ditonjolkan untuk mempermudah pengolahan informasi. *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan dan warna harus digunakan secara realistik. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

C. Pengembangan Media Pembelajaran

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Teknik pengembangan media sederhana yang paling sering dikerjakan sendiri oleh guru, salah satunya adalah media berbasis visual (yang meliputi gambar, *chart*, grafik, transaparasi, dan *slide*). Media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI yang peneliti kembangkan secara dominan termasuk media berbasis visual yang di desain sesuai kebutuhan.

Keberhasilan penggunan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik. Dalam penataan media berbais visual harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan.[16] Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, grafis, ruang, tekstur, dan warna.

Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian. Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntut perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna. Warna

[16] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 103.

digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realism objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respons emosional tertentu.[17]

D. Hakikat Permainan Monopoli

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula[18]. Terdapat empat komponen dalam permainan menurut Arief Sadiman, yaitu adanya pemain-pemain, adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi, adanya aturan-aturan main, dan adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

Sebagai media pendidikan, permainan memiliki beberapa kelebihan, antara lain yaitu permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. Permainan juga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Selain itu, permainan dapat memberikan umpan balik langsung dan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat. Permainan juga bersifat luwes dan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.[19]

---

[17] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm. 107.

[18] Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 75.

[19] Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 78.

Monopoli adalah permainan yang semula diciptakan oleh Elizabeth Magie, The Landlord's Game, pada tahun 1904. Permainan ini ditujukan untuk memvisualisasikan bagaimana para tuan tanah memperkaya dirinya. Seiring berkembangnya waktu, monopoli mulai diadopsi oleh berbagai negara di dunia namun penjualannya belum meluas. Pada tahun 1935, monopoli baru dipatenkan dan dipasarkan secara meluas oleh Parker Brothers, yang didaulat sebagai 'Bapak Monopoli' dunia.[20] Jadi, monopoli adalah suatu permainan berupa kompetisi yang cara bermainnya dengan mengumpulkan kekayaan melalui pelaksaan sistem ekonomi yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan uang.

Monopoli yang peneliti kembangkan adalah sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X tingkat SMA yang telah disesuaikan dengan materi sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah.

E. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu bagian dari pendidikan Islam.[21] Adapun pendidikan agama Islam menurut Muhaimin (2002) adalah upaya sadar, terencana dalam menyiapkan anak didik untuk mengenal, memahami, mengahayati hingga menimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan Al-Hadits melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan

---

[20] http://mantraitemdoeloe.blogspot.co.id/2011/04/monopoli.html diakses tanggal 21 februari 2017

[21] Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 6.

pengalaman.[22] Prof. Dr. Omar Mohammad At-Toumi Asy-Syaibany (1979), dalam Bukhari Umar mendefinisikan pendidikan Islam sebagai proses mengubah tingkah laku individu pada kehidupan pribadi, masyarakat, dan alam sekitarnya dengan cara pengajaran sebagai suatu aktivitas asasi dan sebagai profesi di antara profesi-profesi asasi dalam masyarakat.[23]

Sedangkan, pendidikan agama Islam menurut Ahmad Tafsir adalah bimbingan yang diberikan oleh seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam.[24] Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan mengenai Pendidikan agama Islam yaitu proses membimbing dan membina fitrah peserta didik secara maksimal melalui penumbuhan dan pengembangan potensi sehingga dengan mudah dapat membentuk hidupnya sesuai dengan ajaran Islam.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaan kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.[25] Abdul Rachman Saleh juga mengemukakan tujuan pendidikan Agama Islam, yaitu untuk berkembangnya kemampuan peserta didik

---

[22] Choirul Fuad Yusuf, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (SMP)*, (Jakarta: PT. Pena Citasatria, 2007), hlm, 29.

[23] Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2011), hlm. 26.

[24] Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 32.

[25] Choirul Fuad Yusuf, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (SMP)*, (Jakarta: PT. Pena Citasatria, 2007), hlm, 30.

dalam mengembangkan, memahami, menghormati dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam, penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.[26]

Dari beberapa tujuan Pendidikan Agama Islam tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah agar siswa dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaannya tentang ajaran Islam, dapat mengembangkan nilai-nilai agama Islam, serta membentuk pribadi yang berakhlak mulia.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Adapun fungsi pendidikan agama Islam di sekolah menurut Dasim Budimansyah (2003) antara lain untuk pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta berakhlak mulia, penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat, penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui pendidikan Islam, perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan anak didik dalam keyakinan dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari, pencegahan dari hal-hal negatif budaya asing, pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan serta fungsionalnya, dan penyaluran siswa untuk mendalami pendidikan agama ke jenjang yang lebih tinggi.[27]

Sedangkan menurut Bukhari Umar (2011), ada tiga fungsi pendidikan agama Islam, yaitu pendidikan sebagai pengembangan potensi, pendidikan

---

[26] Abdul Rachman Saleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak bangsa*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005) hlm. 21.

[27] Qowaid, dkk, *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (SMP)*, (Jakarta: PT. Pena Citasatria, 2007), hlm, 30.

sebagai pewarisan budaya, dan interaksi antara potensi dan budaya.[28] Dengan demikian, fungsi pendidikan agama Islam secara garis besar adalah sebagai penanaman nilai ajaran Islam kepada siswa dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan agama Islam juga menjadi pencegah budaya luar yang dapat memberikan efek negatif kepada siswa, dan sebagai pedoman kebahagiaan di dunia dan akhirat.

[28] Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Amzah, 2011), hlm. 69.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.[1] Penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan adalah diawali dengan analisis kebutuhan dan diakhiri dengan merevisi hasil dari validasi produk atau penyebaran produk.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas X tingkat SMA dalam materi sejarah perjuangan Rasulullah saw di Madinah. Tingkat kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, dan uji coba penggunaan oleh siswa.

2. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan tiga tahap uji coba menurut Dick & Carey, yaitu uji coba perorangan (*one to one trying out*), uji

---

[1] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 4.

coba kelompok kecil (*small group tryout*), dan uji coba lapangan (*field tryout*).[2] Subjek penelitian dalam penelitian ini meliputi seorang ahli materi, seorang ahli media, 2 orang siswa pada uji coba perorangan, 8 siswa pada uji coba kelompok kecil, dan 30 siswa pada uji coba lapangan. Objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI dalam materi sejarah, yakni perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 12 Jakarta di Jalan Pertanian Tengah, Klender, Duren Sawit, Kota Jakarta Timur. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada awal bulan April sampai dengan bulan Mei 2017.

4. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah observasi, wawancara dan kuesioner.

a. Observasi

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan observasi berperan serta (*participant observation*). Pada observasi ini peneliti berpartisipasi langsung dengan kegaiatan sehari-hari subjek yang sedang diteliti, yaitu peneliti terlibat langsung dan mengamati tingkah laku serta kondisi siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta saat pembelajaran PAI berlangsung.

b. Wawancara

Peneliti mewawancarai seorang guru PAI di SMA Negeri 12 Jakarta dengan tujuan mencari tahu informasi mengenai wawasan dan pengalaman guru

[2] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 225.

PAI tersebut dalam menggunakan media pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara dengan siswa, yaitu mengambil sampel 27 % dari jumlah siswa yang beragama Islam di kelas X MIPA 2. Jumlah siswa yang beragama Islam di kelas X MIPA 2 adalah 30 siswa, maka peneliti melakukan wawancara dengan 8 siswa. wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa bertujuan untuk mengetahui pendapat dan pengalaman siswa tentang media pembelajaran yang pernah dirasakan siswa pada proses belajar mengajar PAI di kelas.

c. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Instrumen kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

B. Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model Borg and Gall yang peneliti kembangkan dalam bentuk media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI kelas X. Menurut Borg and Gall ada sepuluh langkah pelaksanan startegi penelitian dan pengembangan, sebagai berikut.[3]

a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*).
b. Perencanaan (*planning*).
c. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*).
d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*).

[3]Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 169.

e. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).

f. Uji coba lapangan (*main field testing*).

g. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*).

h. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*).

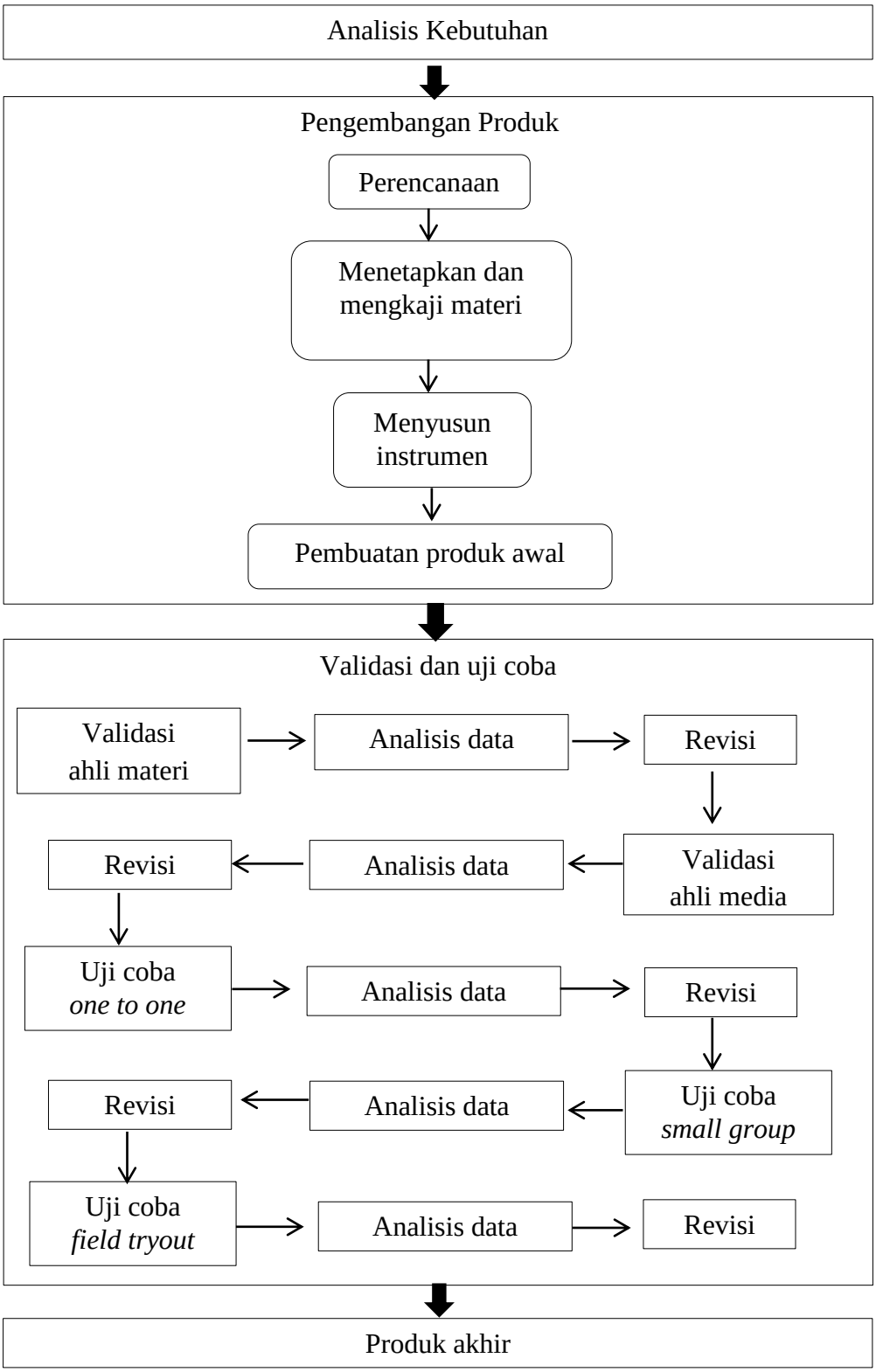
i. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*).

j. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Penerapan langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall diatas, akan peneliti kembangkan sesuai dengan kebutuhan peneliti dan kebutuhan siswa yang menjadi subjek uji coba.

C. Prosedur Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini, prosedur yang digunakan peneliti adalah modifikasi dari model pengembangan Borg & Gall. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Mengingat keterbatasan waktu dan dana yang dimiliki oleh peneliti maka langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1.1. Bagan langkah-langkah pengembangan produk media monopoli pada mata pelajaran PAI.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan tujuan poduk yang akan dikembangkan, berupa media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Pengembangan Produk

a. Perencanaan

1) Menetapkan dan mengkaji materi

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan mata pelajaran PAI yaitu pada materi Perjuangan Dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk dikembangkan. Materi ini dipilih karena kebanyakan siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada materi sejarah. Selain itu, guru kurang terampil dalam memanfaatkan penggunaan media. Mata pelajaran PAI pada materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku saat ini. Termasuk didalamnya dikaji sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran.

2) Menyusun instrumen penilaian kualitas media pembelajaran

Untuk menilai kualitas media pembelajaran ini, maka disusunlah instrumen berupa lembar validasi dan angket yang berisi penilaian terhadap kelayakan media ini.

b. Pembuatan produk awal

Format produk awal dirancang sesuai dengan kebutuhan dan materi yang sudah dikaji. Setelah itu, produk media pembelajaran monopoli dibuat sesuai format yang sudah ditentukan sebelumnya.

3. Validasi dan Uji Coba

Proses validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Vaidasi ahli materi dilakukan oleh dosen yang borkompeten dalam bidang materi pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh dosen yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran. Data yang diperoleh dari validasi tersebut dianalisis dan digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada siswa.

Uji coba dilakukan kepada siswa dalam tiga tahap yakni uji coba perorangan (*one to one trying out*), uji coba kelompok kecil (*small group tryout*), dan uji coba lapangan (*field tryout*). Dari uji coba tersebut, dilakukan analisis dan revisi jika masih diperlukan untuk penyempurnaan produk.

4. Produk Akhir

Pada tahap ini telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI (materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah) yang sudah direvisi berdasarkan uji coba lapangan.

D. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

1. Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran pendidikan agama Islam berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas

media pembelajaran yang dikembangkan peneliti, serta pendapat siswa mengenai media yang sebelumnya telah digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

2. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yaitu data penilaian dari hasil pengisian angket berupa kualitas materi dan media yang didapat dari ahli materi, ahli media, dan siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli ini.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket atau kuesioner. Angket ini digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan dan disusun berdasarkan kritreia pemilihan media pembelajaran. Instrumen angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, dan siswa sesuai dengan fungsi dan kepentingan masing-masing sebagai bahan mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat dalam tabel berikut:

1. Angket validasi ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas materi dalam media yang dikembangkan ditinjau dari aspek penyajian materi dan aspek kebahasaan. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3.1. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	No butir
1	penyajian materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
		Kesesuaian soal terhadap materi ajar	2
		Ketepatan kunci jawaban dengan soal	3
		Soal bervariasi	4

		Kecukupan jumlah soal	5
2	Kebahasaan	Struktur kalimat yang digunakan jelas	6
		Menggunakan bahasa baku	7
		Tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa anak SMA	8

2. Angket validasi ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas media yang dikembangkan ditinjau dari tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3.2. Kisi-kisi instrumen validasi ahli media

No	**Aspek yang dinilai**	**Indikator**	**No**
1	Tampilan	Tampilan gambar	1
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi	2
		Komposisi ukuran gambar	3
		Ketepatan pemilihan gambar	4
		Gambar menarik perhatian	5
		Pengaturan tata letak	6
		Komposisi warna	7
		Kerapian desain	8
2	Penulisan	Pemilihan jenis huruf	9
		Ukuran huruf yang digunakan	10
		Kesesuaian jenis huruf dengan konsep tampilan	11
		Keterbacaan teks	12
		Kesesuaian warna teks dengan *background*	13
		Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) pada teks	14
3	Keterlaksanaan	Keefektifan dalam penggunaan	15
		Kemudahan penggunaan media	16
		Ketepatan memilih media	17
		Kejelasan petunjuk penggunaan media	18

3. Angket uji coba siswa

Angket ini digunakan untuk memperoleh data dari siswa yang menjadi subjek uji coba berupa kualitas media yang dikembangkan ditinjau dari penyajian materi, kebahasaan, tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan. Kisi-kisi instrumen uji coba siswa dapat dilihat dibawah ini.

Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen uji coba siswa

No	**Aspek yang dinilai**	**Indikator**	**Pernyataan**	**No butir**
1	Penyajian materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	Media pembelajaran permainan monopoli mempermudah untuk memahami materi	1
2	Kebahasaan	Struktur kalimat yang digunakan jelas	Pertanyaan atau soal dalam media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti	2
3	Tampilan	gambar menarik perhatian	Media pembelajaran permainan monopoli menarik dan menyenangkan.	3
4	Tampilan	gambar menarik perhatian	Desain media pembelajaran permainan monopoli di kemas dengan menarik	4
5	Tampilan	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	Gambar dalam media pembelajaran permainan monopoli berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari	5
6	Tampilan	Kesesuaian gambar yang mendukung materi	Desain gambar dalam media pembelajaran permainan monopoli membantu mengingat materi yang sedang dipelajari	6
7	Penulisan	Keterbacaan teks	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti	7

8	Keterlaksanaan	Kejelasan petunjuk penggunaan media	Panduan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti	8
9	Keterlaksanaan	Keefektifan dalam penggunaan	Media pembelajaran permainan monopoli menimbulkan dorongan untuk memperhatikan dengan serius materi yang disajikan.	9
10	Keterlaksanaan	Ketepatan memilih media	Media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan, cocok untuk materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	10

F. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan serta mengetahui penilaian dan pendapat siswa terhadap kelayakan media yang dikembangkan. Produk yang dikembangkan diujicobakan kepada siswa yang menjadi subjek penelitian. Uji coba produk ini dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Validasi

Sebelum diujicobakan pada siswa, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap validasi ini, ahli materi memberikan penilaian, komentar, dan saran terhadap produk dari aspek penyajian materi dan aspek kebahasaan. Ahli media memberikan, penilaian, komentar, dan saran terhadap produk dari aspek tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan.

2. Uji Coba Perorangan (*One To One Trying Out*)

Tujuan uji coba perorangan adalah untuk memperoleh bukti-bukti empiris tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam uji coba perorangan, penekanannya ada pada proses penggunaaan media. Semua data yang diperoleh pada tahap ini terdiri dari penilaian, komentar dan saran siswa yang selanjutnya disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

3. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Tryout*)

Setelah dilakukan analisis dan revisi berdasarkan penilaian siswa pada uji coba perorangan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika media pembelajaran digunakan. Uji coba ini dilakukan dengan tujuan agar saat uji coba lapangan tidak ditemukan permasalahan yang mendasar yang dapat mengganggu proses pembelajaran jika produk media digunakan.

4. Uji Coba Lapangan (*Field Tryout*)

Tujuan uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan atau belum, baik dilihat dari aspek tampilan, penulisan, keterlaksanaan, penyajian materi, maupun kebahasaan sehingga dihasilkan produk akhir berupa media pembelajaran permainan monopoli yang layak digunakan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

G. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan berdasarkan lembar kuesioner dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono, Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk

menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah terkumpul dengan tujuan untuk membuat sebuah kesimpulan.[4]

Instrumen untuk ahli materi dan ahli media pada media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan ini menggunakan *skala Likert* dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2010: 93)[5]: sangat tepat, tepat, cukup tepat, kurang tepat, dan sangat kurang tepat. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat tepat = 5, tepat = 4, cukup tepat = 3, kurang tepat = 2, dan sangat kurang tepat = 1. Sedangkan instrumen untuk siswa mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan ini menggunakan skala *Guttman* dengan 2 interval yaitu "ya" atau "tidak". Penelitian dengan menggunakan skala *Guttman* adalah jika ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang dinyatakan.[6]

Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Untuk menganalisis data yang di dapatkan dari ahli materi dan ahli media tentang kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 3.4. Pedoman pemberian skor skala *Likert*

Klasifikasi	**Skor**
Sangat Tepat	5
Tepat	4
Cukup Tepat	3

[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 207.

[5] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 93.

[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hlm. 96.

Kurang Tepat	2
Sangat Kurang Tepat	1

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2009: 242)[7]

2. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = skor rata-rata

ΣX = jumlah skor

N = jumlah penilai

3. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
4. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan menggunakan rumus konversi skor skala 5 berikut:

Tabel 3.5. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima

Skor	**Nilai**	**Klasifikasi**
$x > \bar{x}_i + 1{,}8\ x\ sb_i$	>4,2	Sangat baik
$\bar{x}_i + 0{,}60 \times sbi < x \leq \bar{x}_i + 1{,}8 \times sbi$	>3,4 − 4,2	Baik
$\bar{x}_i - 0{,}60 \times sbi < x \leq \bar{x}_i + 0{,}6 \times sbi$	>2,6 – 3,4	Cukup
$\bar{x}_i - 1{,}8 \times \leq \bar{x}_i\ x - 0{,}6 \times sbi$	>1,8 – 2,6	Kurang
$x \leq \bar{x}_i - 1{,}8 \times sbi$	≤ 1,8	Sangat kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko (2009: 238)[8]

Penentuan kriteria:

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

Skor aktual = X

[7] Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 242.

[8] Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 238.

Rata-rata ideal = $\bar{x}_i$

Simpangan baku ideal = sb_i

$\bar{x}_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$= \frac{1}{2}$ (5+1)

= 3

$sb_i = \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$= \frac{1}{6}$ (5+1)

= 0,67

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian “B” yang termasuk kategori “Baik”. Jadi, jika nilai rerata dari ahli materi dan ahli media memperoleh nilai B, maka media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ini dinyatakan layak untuk digunakan.

Sedangkan, untuk menganalisis data yang di dapatkan dari uji coba siswa yang meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan/kelompok besar tentang kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 3.6. Pedoman pemberian Skor skala *Guttman*

Klasifikasi	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Sugiyono (2013: 139)[9]

2. Menghitung nilai rerata skor dengan rumus presentase :

$$\frac{Skor\ yang\ di\ observasi}{Skor\ yang\ di\ harapkan} \times 100\%$$

Sumber: Arikunto (2010: 244)[10]

Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan dan mengambil kesimpulan tentang masing-masing indikator.

Tabel 3.7. Interpretasi skor skala *Guttman*

Presentasi	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan (2013:22)[11]

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian kategori

[9] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatf, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 139.

[10] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 244.

[11] Riduwan, *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 22.

“Baik”. Jadi, jika nilai rerata dari siswa memperoleh nilai “Baik”, maka media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran pendidikan agama Islam ini dinyatakan layak untuk digunakan.

H. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam pengembangan ini adalah :

1. Media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI untuk kelas X yang merupakan media pembelajaran berbasis visual dan di desain menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS 6 dan diformat dalam bentuk jpg.
2. Materi dalam media pembelajaran ini mengacu pada buku pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kurikulum 2013 yang disusun oleh Kemendikbud dan disajikan secara menarik. Materi yang dikembangkan dibatasi tentang ukhuwah Islamiyyah, strategi dakwah, perjanjian damai, piagam Madinah, perang Badar, perang Uhud, perang Khandaq, dan beberapa biografi sahabat yang di persaudarakan Rasulullah saw : Ja’far bin Abi Thalib, Mu’adz bin Jabal, Abdurrahman bin Auf, dan Sa’ad bin Rabi’.
3. Peraturan permainan dalam media pembelajaran ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan sesuai materi yang disediakan di dalam permainan ini.
4. Media pembelajaran ini telah memenuhi aspek kriteria media yang meliputi:
   a. Tampilan
   b. Penulisan
   c. Keterlaksanaan
   d. Penyajian materi

e. Kebahasaan

5. Media ini dibatasi dengan memuat teks, *image* (gambar), *caption* (keterangan gambar), dan *background*.
6. Isi konten media dalam monopoli ini seluruhnya ada 24 petak yang terdiri dari 3 petak jebakan, 11 petak berisi petunjuk mengenai materi, 1 petak start, 1 petak remedial, 1 petak hanya lewat, 1 petak bonus, 3 petak bank soal, dan 3 petak tugas.
7. Perlengkapan alat permainan yang dikembangkan meliputi: batu dadu 2 buah, bidak/miniatur permainan, satu set kartu tugas berjumlah 12, satu set kartu bank soal berjumlah 16, buku panduan permainan, dan buku daftar pertanyaan beserta kunci jawaban.
8. Produk media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menjadi media yang baik dan berkualitas serta sebagai penunjang pembelajaran PAI di kelas X MIPA 2 sehingga siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah mengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI yang di sesuaikan dengan materi sejarah, yakni perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta. Produk pengembangan media pembelajaran ini memiliki konsep belajar yang menyenangkan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi didalam kelas.

2. Keterbatasan Pengembangan Media

Peneliti menyadari bahwa pengembangan media belajar ini mempunyai keterbatasan-keterbatasan sebagai berikut:

a. Pengembangan media ini hanya terbatas pada materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah.
b. Produk media pembelajaran monopoli ini dikembangkan berdasarkan kondisi yang ada di kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta.
c. Uji coba produk hanya dilaksanakan di kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta.
d. Produksi media ini hanya digunakan di kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk Media Pembelajaran

1. Deskripsi Analisis Kebutuhan

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

Selain itu, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Drs. Masrukhi, M.pd.I selaku guru PAI yang mengajar di kelas X MIPA 2. wawancara yang peneliti lakukan bertujuan untuk mengumpulkan data tentang pengetahuan dan pengalaman guru tersebut dalam penggunaan media pembelajaran dan untuk mengetahui karakteristik siswa yang akan menjadi subjek uji coba. Dari wawancara tersebut, peneliti berasumsi bahwa pengetahuan guru PAI tentang media pembelajaran masih kurang, sehingga guru kurang bisa memanfaatkan

media pembelajaran di kelas. Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa di kelas X MIPA 2 untuk mengetahui pendapat dan pengalaman siswa tentang media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam proses pembelajaran PAI di kelas. Dari wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa guru PAI kurang memanfaatkan dan kurang mahir dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga guru PAI terlalu sering mangunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan media power point yang membuat siswa cepat merasa bosan.

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

2. Pengembangan Produk

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis konsep yang berkaitan dengan:

1) Menetapkan dan mengkaji materi pelajaran

Pada tahap ini dikemukakan dasar pemilihan materi sejarah, yakni perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk dikembangkan. Materi ini dipilih sesuai dengan kompetensi peneliti. Selain itu, ketika peneliti berada di lapangan, guru kurang terampil dalam memanfaatkan penggunaan media sehingga kebanyakan siswa merasa bosan dan kurang tertarik pada materi yang disajikan,

apalagi pada materi sejarah. Selanjutnya, Mata pelajaran PAI pada materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah dikaji sesuai dengan panduan kurikulum yang berlaku saat ini. Termasuk di dalamnya dikaji sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang akan di satukan ke dalam rencana pelaksanaan pembelajaran seperti yang akan diuraikan dibawah ini:

Kompetensi Inti (KI)

KI-1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI-2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerja sama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI-3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI-4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar (KD)

1. Menunjukkan sikap semangat ukhuwwah sebagai implementasi dari pemahaman strategi dakwah Rasulullah saw di Madinah.
2. Memahami substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw di Madinah.
3. Mendeskripsikan substansi dan strategi dakwah Rasullullah saw di Madinah
4. Mendeskripsikan biografi para sahabat yang dipersaudarakan oleh Rasulullah saw saat di Madinah.
5. Mendeskripsikan peperangan yang terjadi setelah Rasulullah saw hijrah di Madinah.

Indikator

1. Peserta didik mampu menerangkan substansi dakwah Rasulullah saw di Madinah.
2. Peserta didik mampu menjelaskan strategi dakwah yang dilakukan Rasulullah saw di Madinah.
3. Peserta didik mampu memahami dasar-dasar kehidupan masyarakat yang dibangun nabi di madinah sebagai bagian dari strategi Rasulullah saw.
4. Peserta didik mampu menjadikan substansi dan strategi dakwah yang dilakukan Rasulullah saw di Madinah, sebagai sumber inspirasi pengembangan pembelajaran dan sumber keteladanan.
5. Peserta didik mampu menyebutkan biografi para sahabat yang dipersaudarakan Rasulullah saw dengan tepat.
6. Peserta didik mampu menyebutkan isi perjainjian Rasulullah saw dengan kaum Yahudi di Madinah

7. Peserta didik mampu menjelaskan peristiwa perang Badar, perang Uhud, dan perang Khandaq.
8. Peserta didik mampu menunjukkan contoh perilaku yang patut diteladani dari sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah sebagai sumber keteladanan pribadi dan pembiasaan.
9. Peserta didik mampu mendemonstrasikan atau menyimulasikan contoh perilaku yang patut diteladani dari sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah.

Tujuan Pembelajaran

1. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat menerangkan substansi dakwah Rasulullah saw di Madinah.
2. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat menjelaskan strategi dakwah yang dilakukan Rasulullah saw di Madinah.
3. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat memahami dasar-dasar kehidupan masyarakat yang dibangun Rasulullah saw di madinah sebagai bagian dari strategi dakwah Rasulullah saw.
4. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat menjadikan substansi dan strategi dakwah yang dilakukan Rasulullah saw di Madinah, sebagai sumber inspirasi pengembangan pembelajaran dan sumber keteladanan.
5. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat menyebutkan biografi para sahabat yang dipersaudarakan Rasulullah

saw dengan tepat.

6. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat menyebutkan isi perjainjian Rasulullah saw dengan kaum Yahudi di Madinah
7. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat menjelaskan peristiwa perang Badar, perang Uhud, dan perang Khandaq.
8. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat menunjukkan contoh perilaku yang patut diteladani dari sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah sebagai sumber keteladanan pribadi dan pembiasaan.
9. Selama dan setelah proses pembelajaran, peserta didik dapat mendemonstrasikan atau menyimulasikan contoh perilaku yang patut diteladani dari sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah.

Materi Pembelajaran

1. Sejarah hijrah Rasulullah saw di Madinah
2. Substansi dakwah Rasulullah saw di Madinah
3. Strategi Dakwah Rasulullah saw di Madinah
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dakwah Rasulullah saw di Madinah
5. Biografi sahabat yang dipersaudarakan oleh Rasulullah saw
6. Peperangan zaman Rasulullah saw

2) Menyusun Instrumen Penilaian

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

Tabel 4.1 Lembar validasi ahli materi

No.	**Kriteria Penilaian**	**Nilai**				
		5	**4**	**3**	**2**	**1**
Aspek Penyajian Materi						
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian soal terhadap materi ajar					
3	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
4	Soal bervariasi					
5	kecukupan jumlah soal					
Aspek kebahasaan						
6	Struktur kalimat yang digunakan jelas					
7	Menggunakan bahasa baku					
8	Tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa anak SMA					

Tabel 4.2 Lembar validasi ahli media

No	**Kriteria Penilaian**	**Nilai**				
		5	**4**	**3**	**2**	**1**
Aspek Tampilan						
1	Tampilan gambar					
2	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
3	Komposisi ukuran gambar					
4	Ketepatan pemilihan gambar					
5	Gambar menarik perhatian					
6	Pengaturan tata letak					
7	Komposisi warna					

8	Kerapian desain					
Aspek Penulisan						
9	Pemilihan jenis huruf					
10	Ukuran huruf yang digunakan					
11	Kesesuaian jenis huruf dengan konsep tampilan					
12	Keterbacaan teks					
13	Kesesuaian warna teks dengan *background*					
14	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) pada teks					
Aspek Keterlaksanaan						
15	Keefektifan dalam penggunaan					
16	Kemudahan penggunaan media					
17	Ketepatan memilih media					
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media					

Tabel 4.3 Angket uji coba siswa

No	Pernyataan	YA	TIDAK
1	Media pembelajaran permainan monopoli mempermudah untuk memahami materi		
2	Pertanyaan atau soal dalam media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti		
3	Media pembelajaran permainan monopoli menarik dan menyenangkan.		
4	Desain media pembelajaran permainan monopoli di kemas dengan menarik		
5	Gambar dalam media pembelajaran permainan monopoli berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari		
6	Desain gambar dalam media pembelajaran permainan monopoli membantu mengingat materi yang sedang dipelajari		
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti		
8	Panduan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti		
9	Media pembelajaran permainan monopoli menimbulkan dorongan untuk memperhatikan dengan serius materi yang disajikan.		
10	Media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan cocok untuk materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam		

b. Pembuatan Produk Awal

Pada tahap ini dibuat desain produk sesuai dengan format awal yang sudah ditentukan. Desain disesuaikan dengan jenis permainan yang dikembangkan yaitu monopoli. Semua bahan-bahan yang telah dikumpulkan, seperti berbagai alat permaian dan gambar-gambar dimasukkan ke dalam produk. Produk media pembelajaran monopoli yang dikembangkan secara keseluruhan membahas tentang materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah, yang di dalamnya memuat kompetensi yang harus dicapai siswa, uraian soal, dan berbagai alat permainan. Berikut merupakan tampilan visual awal media pembelajaran permainan monopoli sebelum dilakukan revisi, yakni dicetak menggunakan bahan banner dengan ukuran 50x40 cm.

Gambar 4.1.1 Produk Awal Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada mata pelajaran PAI

3. Validasi dan Uji Coba

Produk media pembelajaran monopoli pada mata pelajaran PAI yang divalidasi merupakan produk awal. Data validasi produk berupa data validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi produk dilakukan untuk memperoleh masukan perbaikan dan selanjutnya memperoleh pengakuan kelayakan produk yang dikembangkan. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan kuesioner jenis skala *likert* dengan lima skala dan hasilnya disesuaikan dengan dengan rumus konversi berupa data kuantitatif, kemudian dijelaskan secara kualitatif dan deskriptif. Berikut merupakan tabel rumus konversi jumlah rerata skor.

Tabel 4.4. Rumus konversi jumlah rerata skor skala *Likert*

Skor	Nilai	Klasifikasi
$x > \bar{x}_i + 1{,}8 \times sb_i$	>4,2	Sangat baik
$\bar{x}_i + 0{,}60 \times sbi < x \leq \bar{x}_i + 1{,}8 \times sbi$	>3,4 − 4,2	Baik
$\bar{x}_i - 0{,}60 \times sbi < x \leq \bar{x}_i + 0{,}6 \times sbi$	>2,6 – 3,4	Cukup
$\bar{x}_i - 1{,}8 \times \leq \bar{x}_i\ x - 0{,}6 \times sbi$	>1,8 – 2,6	Kurang
$x \leq \bar{x}_i - 1{,}8 \times sbi$	≤ 1,8	Sangat kurang

Eko Putro Widoyoko (2009: 238)[1]

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen dari Prodi Ilmu Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta yaitu Ibu Sari Narulita, LC., M.Si. Dipilihnya dosen dari Prodi Ilmu Agama Islam sebagai ahli materi karena memiliki kompetensi sesuai dengan pokok bahasan dalam media yang dikembangkan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek

[1] Eko Putro Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 238.

penyajian materi dan kebahasaan. Dalam pelaksanaannya, ahli materi mempelajari isi media kemudian melakukan penilaian terhadap media.

Adapun hasil penilaian ahli materi secara kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.5. berikut ini.

Tabel 4.5. Hasil validasi aspek penyajian materi dari ahli materi

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

Validasi aspek penyajian materi diatas memiliki lima indikator. Indikator kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran merupakan penilaian tentang materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah pada mata pelajaran PAI untuk kelas X sudah sesuai atau belum dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh peneliti dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Indikator kesesuaian soal terhadap materi ajar merupakan penilaian tentang soal-soal dalam media monopoli yang peneliti kembangkan, yaitu apakah soal-soal tersebut sudah sesuai dengan materi pembelajaran atau belum. Soal-soal yang divalidasi berupa kartu ‘BANK SOAL’ dan buku ‘Daftar Pertanyaan & Jawaban’.

Indikator ketepatan kunci jawaban dengan soal merupakan penilaian tentang kebenaran antara soal dan kunci jawaban yang sudah disediakan dalam media monopoli yang dikembangkan. Indikator soal bervariasi merupakan penilaian berupa soal-soal dalam media monopoli apakah sudah bervariasi atau belum. Soal-soal dalam media monopoli yang peneliti kembangkan terbagi dalam bentuk soal pilihan ganda, soal uraian, dan soal isian singkat. Indikator kecukupan jumlah soal merupakan penilaian tentang banyaknya jumlah soal dalam media monopoli, yaitu apakah jumlah soal-soal tersebut sudah dirasa cukup atau belum.

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

Tabel 4.6. Hasil validasi aspek kebahasaan dari ahli materi

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

Terdapat tiga indikator pada validasi aspek kebahasaan diatas. Indikator pertama, yaitu struktur kalimat yang digunakan jelas merupakan penilaian tentang struktur kalimat dalam media monopoli yang tertera pada soal-soal, kartu, dan konten petak papan. Penilaiannya yaitu apakah kalimat yang digunakan dalam media tersebut jelas dan tidak bersifat ambigu atau tidak. Indikator kedua, yaitu menggunakan bahasa baku merupakan penilaian tentang apakah kalimat yang digunakan dalam media monopoli sudah sesuai dengan EYD atau belum. Kemudian indikator ketiga, yaitu tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa anak SMA. Penilaian pada indikator tersebut adalah apakah Bahasa yang digunakan dalam konten media monopoli dapat dimengerti oleh siswa kelas X atau tidak.

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

Total Penilaian yang didapat dari ahli materi ditinjau dari aspek penyajian materi dan kebahasaan adalah 39 dengan 8 indikator. Sehingga secara keseluruhan rerata hasil penilaian adalah 4.88. Mengacu pada konversi data kuantitatif pada tabel 4.4. di atas, maka penilaian ahli materi adalah **sangat baik** yang berarti materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan.

Selain melakukan penilaian, ahli materi juga memberikan data kualitatif berupa saran dan komentar. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk revisi

terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ini merupakan analisis validasi ahli materi secara kualitatif.

Tabel 4.7. Analisis kualitatif validasi ahli materi

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

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

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh dosen dari Juruan Teknonolgi Pendidikan sekaligus Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yakni Ibu Dr. Ika Lestari S.Pd, M.Si. Dipilihnya dosen tersebut sebagai ahli media karena memiliki kompetensi dalam bidang media. Validasi yang dilakukan oleh ahli media ditinjau dari aspek tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan. Dalam pelaksanaannya, ahli media mencermati produk media kemudian memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi yang berkaitan dengan media. Hasil penilaian media pembelajaran oleh ahli media secara kuantitatif dapat dilihat pada tabel 4.8.berikut ini.

Tabel 4.8. Hasil validasi aspek tampilan dari ahli media

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

Validasi aspek tampilan diatas memiliki delapan indikator. Indikator tampilan gambar merupakan penilaian terhadap gambar yang ada dalam konten media monopoli apakah layak dan menyenangkan bagi siswa kelas X atau tidak. Indikator kesesuaian gambar yang mendukung materi merupakan penilaian terhadap karakter gambar dalam media, seperti gambar pada papan monopoli atau gambar pada kartu ‘TUGAS’ apakah sesuai dengan materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah atau belum.

Indikator komposisi ukuran gambar merupakan penilaian terhadap ukuran gambar yang tertera pada papan monopoli, yaitu apakah komposisi ukuran gambar sudah tepat atau belum. Indikator ketepatan pemilihan gambar merupakan penilaian terhadap gambar dalam media monopoli apakah sudah sesuai dengan materi pelajaran yang bersangkutan atau belum.

Indikator gambar menarik perhatian merupakan penilaian terhadap gambar-gambar dalam konten media monopoli, yaitu apakah gambar dapat menarik perhatian siswa atau tidak. Indikator pengaturan tata letak merupakan

penilaian terhadap tata letak antara tulisan, gambar, dan *background* dalam media monopoli. Penilaiannya yaitu apakah pengaturan tata letak yang telah peneliti susun tersebut sudah rapih dan sesuai atau belum.

Indikator komposisi warna merupakan penilaian terhadap warna yang digunakan peneliti dalam membuat media monopoli. Penilaiannya yaitu apakah komposisi warna tersebut sudah tepat atau masih terdapat kendala dalam pemilihan warna. Indikator kerapian desain merupakan penilaian terhadap desain media monopoli yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaiannya yaitu apakah desainnya sudah rapih dan layak atau belum.

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

Tabel 4.9 Hasil validasi aspek penulisan dari ahli media

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

Validasi aspek penulisan diatas memiliki enam indikator. Indikator Pemilihan jenis huruf merupakan penilaian terhadap jenis huruf atau *font* yang digunakan dalam papan media monopoli beserta kartu-kartunya. Penilaiannya adalah apakah jenis huruf yang digunakan sudah sesuai dan tidak asing bagi siswa atau belum. Indikator ukuran huruf yang digunakan merupakan penilaian terhadap ukuran huruf atau *font size* yang digunakan dalam papan media monopoli beserta kartu-kartunya. Penilaiannya yaitu apakah ukuran huruf sudah sesuai dengan kenyamanan dan pemahaman siswa atau belum.

Indikator kesesuaian jenis huruf dengan konsep tampilan merupakan penilaian terhadap kesesusaian antara jenis huruf dengan konsep tampilan papan monopoli. Penilaiannya yaitu apakah jenis huruf pada tulisan atau kalimat yang tertera dalam papan monopoli sudah sesuai dengan desain dan konsep tampilan papan monopoli tersebut atau belum. Indikator keterbacaan teks merupakan penilaian terhadap kalimat atau teks yang digunakan dalam media monopoli. Penilaiannya yaitu apakah gaya huruf yang digunakan dalam media monopoli mudah terbaca untuk siswa atau tidak.

Indikator kesesuaian warna teks dengan *background* merupakan penilaian terhadap keterpaduan antara warna teks dengan *background* dalam media monopoli. Penilaiannya yaitu apakah warna teks dalam papan monopoli sudah serasi dan sesuai dengan *background* papan monopoli atau belum. Indikator pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) pada teks merupakan penilaian terhadap jarak antara huruf, baris, dan karakter yang terera dalam papan monopoli. Peilaiannya yaitu apakah jarak antara huruf, baris, dan karakter dalam papan monopoli sudah seimbang atau belum.

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

Tabel 4.10. Hasil validasi aspek keterlaksanaan dari ahli media

No	**Indikator**	**Skala Penilaian**				
		5	**4**	**3**	**2**	**1**
1	Keefektifan dalam penggunaan		√			
2	Kemudahan penggunaan media	√				
3	Ketepatan memilih media	√				
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media	√				
Jumlah		**3**	**1**	**0**	**0**	**0**
Jumlah X Skala		**15**	**4**	**0**	**0**	**0**
Total penilaian		**19**				
Rerata Penilaian		**4.75**				
Kesimpulan Penilaian		**Sangat baik**				

Validasi aspek keterlaksanaan diatas memiliki empat indikator. Indikator keefektifan dalam penggunaan merupakan penilaian tentang seberapa besar media monopoli dapat digunakan secara efektif kepada siswa. Indikator kemudahan penggunaan media merupakan penilaian tentang seberapa besar level kesulitan siswa dalam menggunakan media monopoli tersebut.

Indikator ketepatan pemilihan media merupakan penilaian terhadap ketepatan pemilihan media pembelajaran monopoli oleh peneliti. Penilaiannya adalah apakah media permainan monopoli yang peneliti kembangkan sudah sesuai dengan karakter siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta atau belum. Indikator kejelasan petunjuk penggunaan media merupakan penilaian tentang tata

cara permainan media monopoli. Penilaiannya adalah apakah tata cara permainan media monopoli mudah dipahami oleh siswa atau tidak.

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

Total Penilaian yang didapat dari ahli media ditinjau dari aspek tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan adalah 73 dengan 18 indikator. Sehingga secara keseluruhan rerata hasil penilaian adalah 4.05 Mengacu pada konversi data kuantitatif pada tabel 4.4. diatas, maka penilaian ahli media adalah **sangat baik** yang berarti media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan.

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

Tabel 4.11 Analisis kualitatif validasi ahli media

No	Saran
1	Tulisan dibuat kontras antara warna dan teks
2	Kartu tugas dan bank soal dibuat menarik
3	Beberapa gambar pecah diganti dengan yang lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa
4	Buku panduan dibuat menarik cover nya

Dari tabel analisis validasi ahli media secara kualitatif tersebut, maka produk media monopoli yang peneliti kembangkan harus diperbaiki, antara lain

yaitu tulisan yang tertera dalam media harus dibuat kontras antara warna dan teks, kartu tugas dan bank soal dibuat lebih menarik lagi dan diberi keterangan, beberapa gambar yang pecah diganti dengan yang lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa, dan cover dalam buku panduan aturan permainannya dibuat lebih menarik lagi.

c. Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan (*one to one trying out*) dilaksanakan setelah penelitian selesai melakukan revisi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Pada uji coba perorangan terdiri dari dua orang siswa sebagai subjek uji coba. Subjek uji coba dipilih secara random untuk mendapatkan data yang valid. Uji coba perorangan dilaksanakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk media pembelajaran yang telah dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Pada uji coba ini siswa diminta untuk mempelajari dan menggunakan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan, kemudian diminta untuk mengisi lembar penilaian berupa angket atau kuesioner yang menggunakan skala *Guttman* yang terdiri dari 10 butir pernyataan (lihat tabel 4.3. diatas). Selanjutnya diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase kemudian dijelaskan secara kualitatif dan deskriptif. Berikut merupakan tabel interpretasi skornya.

Tabel 4.12. Interpretasi skor skala *Guttman*

Presentasi	**Kriteria**
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

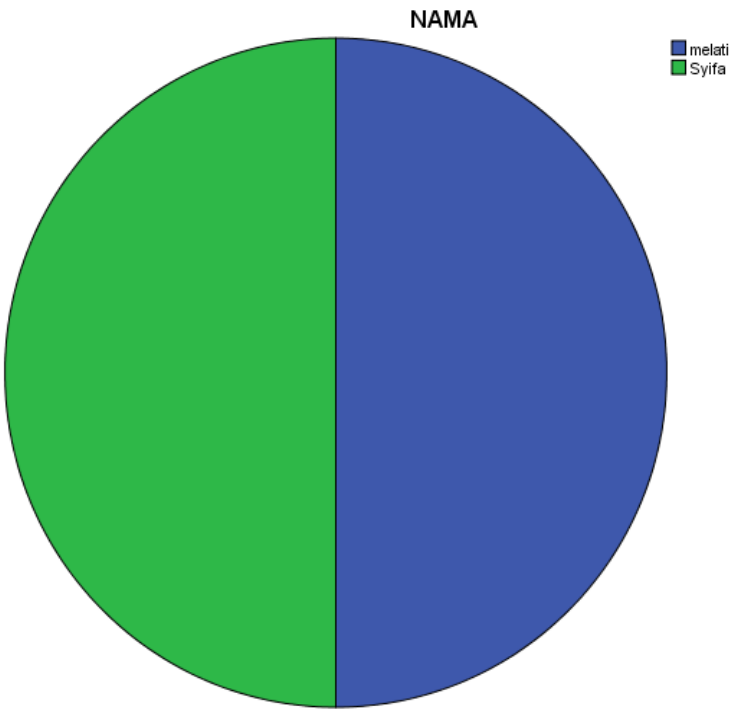
Sumber: Riduwan (2013:22)[2]

[2] Riduwan, *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 22.

Adapun analisis penilaian siswa pada uji coba perorangan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.13 Uji coba perorangan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
melati	1	50.0	50.0	50.0
Syifa	1	50.0	50.0	100.0
Total	2	100.0	100.0	

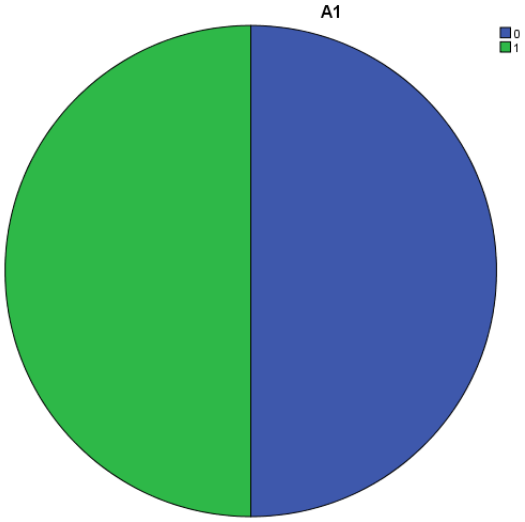


Gambar 4.1.2. Grafik Pie uji coba perorangan

Tabel statistik dan grafik pie diatas merupakan jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba perorangan. Siswa yang menjadi subjek uji coba perorangan berjumlah 2 orang. Dibawah ini akan dipaparkan persentase per butir hasil uji coba siswa perorangan dalam bentuk tabel persenatse dan grafik pie.

Tabel 4.14. Persentase butir 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	50.0	50.0	50.0
	1	1	50.0	50.0	100.0
	Total	2	100.0	100.0	

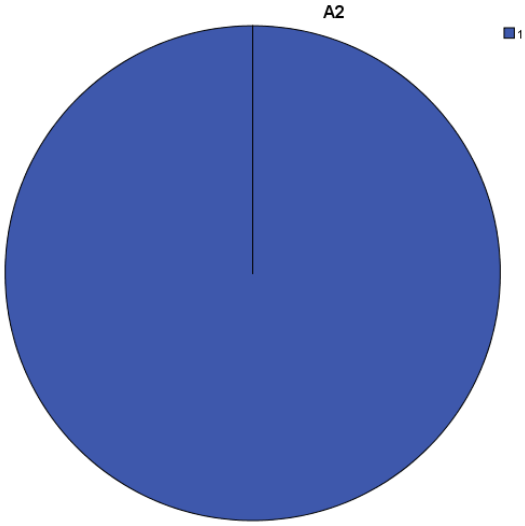


Gambar 4.1.3. Grafik Pie butir 1

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir pertama, 1 orang menjawab tidak dan 1 orang menjawab ya. Sehingga pada butir pertama, 50% siwa menjawab tidak dan 50% siswa menjawab ya.

Tabel 4.15. Persentase butir 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	100.0	100.0	100.0

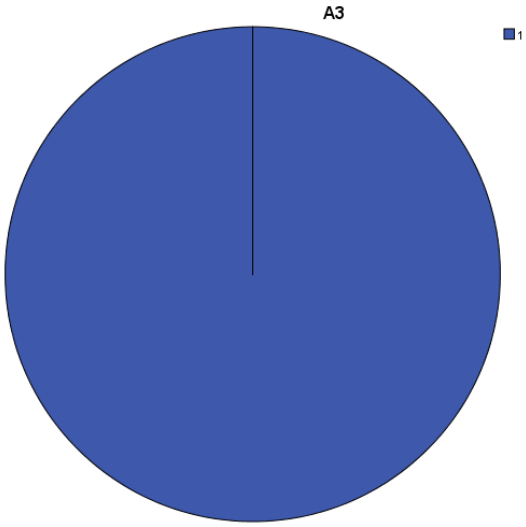


Gambar 4.1.4. Grafik Pie butir 2

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kedua, 2 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kedua, 100% siswa menjawab butir pernyataan dengan jawaban ya.

Tabel 4.16. Persentase butir 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	100.0	100.0	100.0

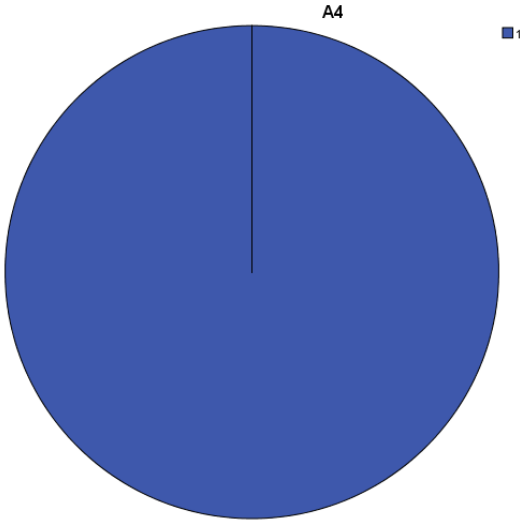


Gambar 4.1.5. Grafik Pie butir 3

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir ketiga, 2 orang menjawab ya. Sehingga pada butir ketiga, 100% siswa menjawab ya.

Tabel 4.17. Persentase butir 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	100.0	100.0	100.0

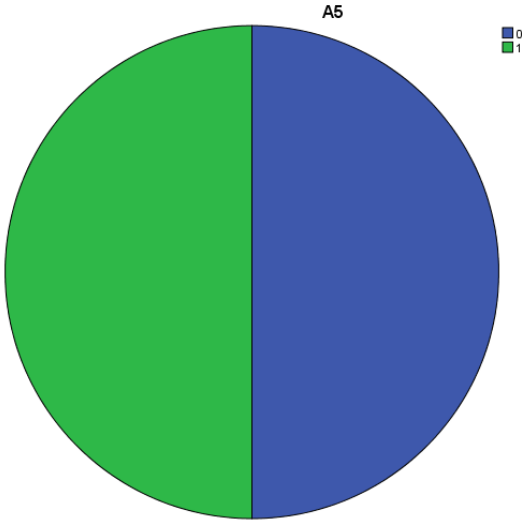


Gambar 4.1.6. Grafik Pie butir 4

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir keempat, 2 orang menjawab ya. Sehingga pada butir keempat, 100% siswa menjawab ya.

Tabel 4.18. Persentase butir 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	50.0	50.0	50.0
	1	1	50.0	50.0	100.0
	Total	2	100.0	100.0	

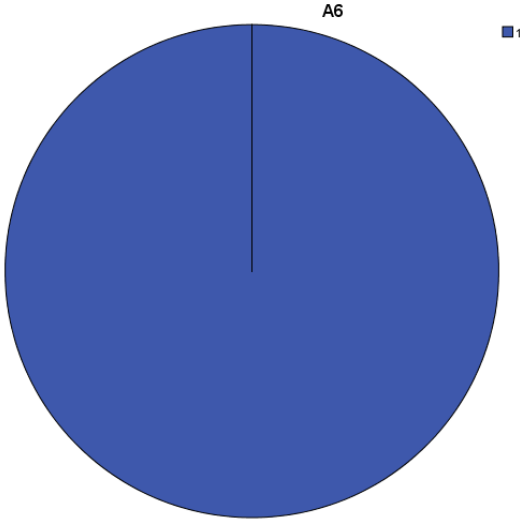


Gambar 4.1.7. Grafik Pie butir 5

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kelima, satu 1 menjawab tidak dan 1 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kelima, 50% siswa menjawab tidak dan 50% siswa menjawab ya.

Tabel 4.19. Persentase butir 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	100.0	100.0	100.0

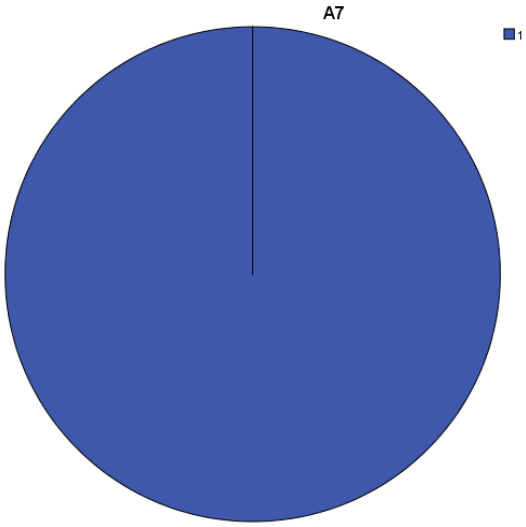


Gambar 4.1.8. Grafik pie butir 6

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir keenam, 2 orang menjawab ya. Sehingga pada butir keenam, 100% siswa menjawab ya.

Tabel 4.20. Persentase butir 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	100.0	100.0	100.0

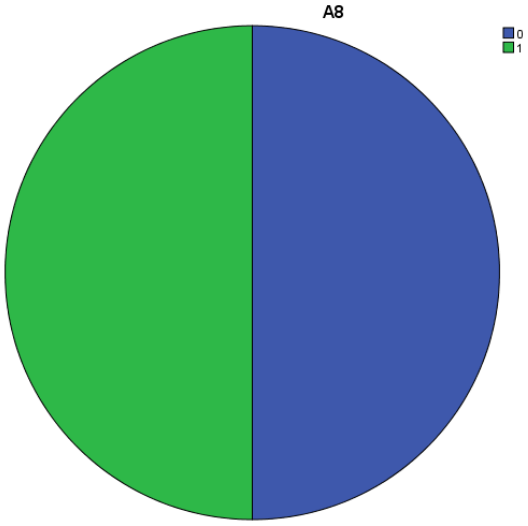


Gambar 4.1.9. Grafik Pie butir 7

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir ketujuh, 2 orang menjawab ya. Sehingga pada butir ketujuh, 100% siswa menjawab ya.

Tabel 4.21. Persentase butir 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	50.0	50.0	50.0
	1	1	50.0	50.0	100.0
	Total	2	100.0	100.0	

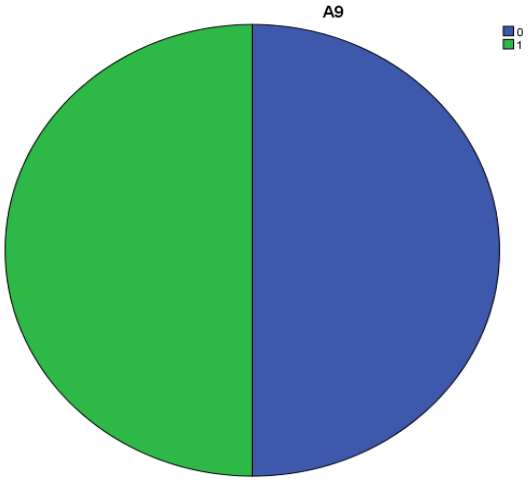


Gambar 4.1.10. Grafik Pie butir 8

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kedelapan, 1 orang menjawab tidak dan 1 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kedelapan, 50% siswa menjawab tidak dan 50% siswa menjawab ya.

Tabel 4.22. Persentase butir 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	50.0	50.0	50.0
	1	1	50.0	50.0	100.0
	Total	2	100.0	100.0	

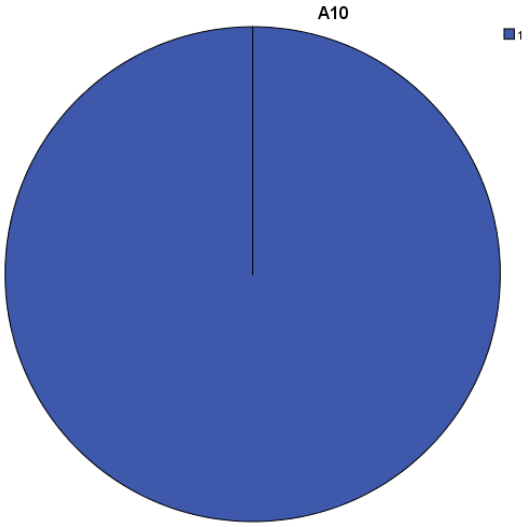


Gambar 4.1.11. Grafik Pie butir 9

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kesembilan, satu 1 menjawab tidak dan 1 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kesembilan, 50% siswa menjawab tidak dan 50% ssiwa menjawab ya.

Tabel 4.23. Persentase butir 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	100.0	100.0	100.0

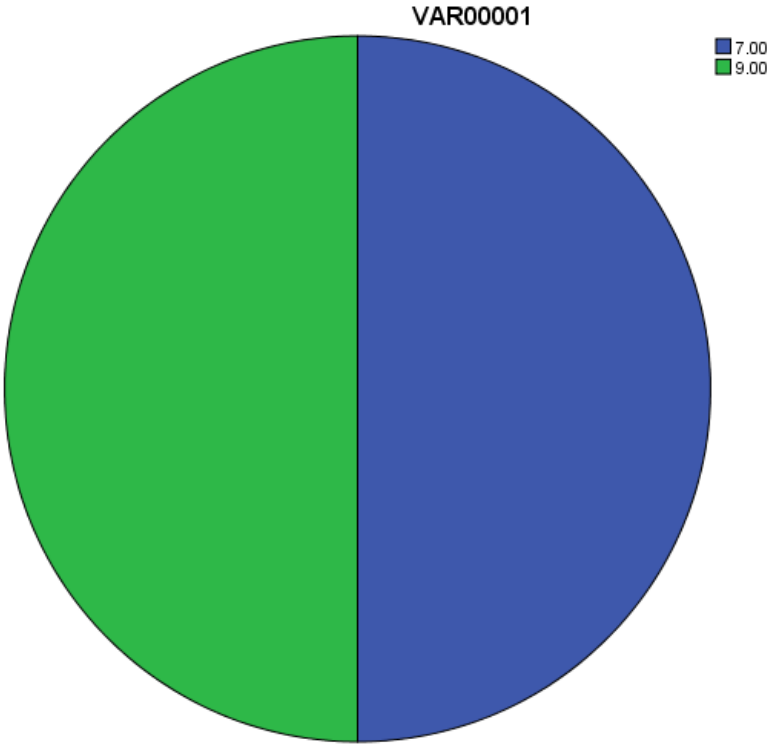


Gambar 4.1.12. Grafik Pie butir 10

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kesepuluh, 2 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kesepuluh, 100% siswa menjawab ya.

Tabel 4.24. Hasil analisis kuantitatif uji coba perorangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	1	50.0	50.0	50.0
	9.00	1	50.0	50.0	100.0
	Total	2	100.0	100.0	



Gambar 4.1.13. Grafik Pie hasil analisis kuantitatif uji coba perorangan

Hasil analisis uji coba siswa secara perorangan (*one to one trying out)* ini, diperolah bahwa dari 2 siswa yang menjadi subjek uji coba, 1 siswa menjawab 7 butir pernyataan dengan jawaban ya dan 1 siswa lainnya menjawab 9 butir pernyataan dengan jawaban ya. Total skor butir pernyataan yang dijawab ya oleh 2 siswa berjumlah 16, sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 80%. Mengacu pada tabel 4.12. interpretasi skor data diatas, maka hasil penilaian dari uji coba perorangan adalah **baik.**

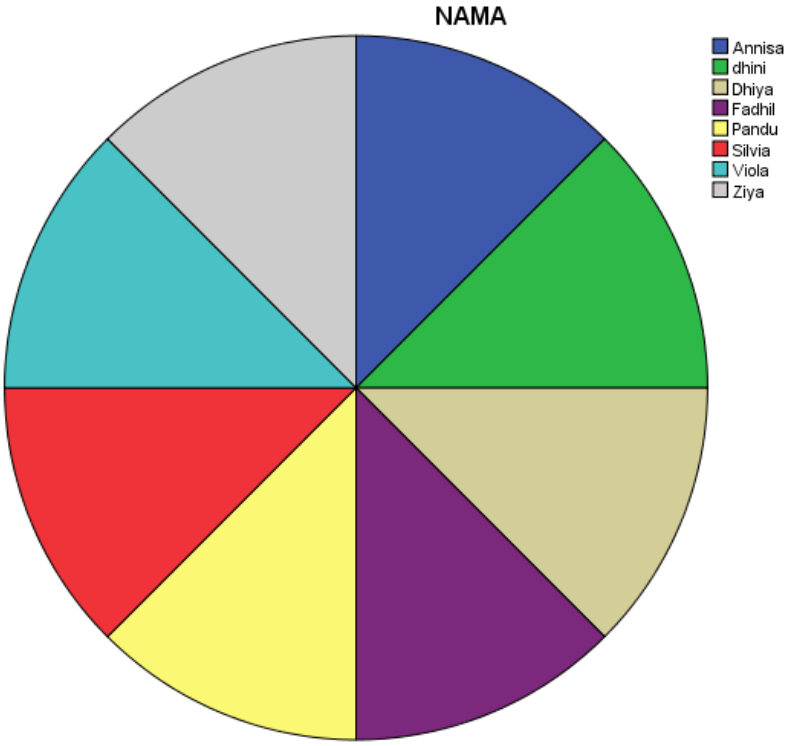
d. Uji coba Kelompok Kecil

Uji coba yang kedua adalah uji coba pada kelompok kecil (*small group tryout*) yang terdiri dari 10 orang siswa. Uji coba kelompok kecil ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengidentifikasi kekurangan produk media pembelajaran

setelah diujicobakan secara perorangan. Pada uji coba ini siswa diminta untuk mempelajari dan menggunakan media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan, kemudian diminta untuk mengisi lembar penilaian berupa angket atau kuesioner yang menggunakan skala *Guttman* yang terdiri dari 10 butir pernyataan (lihat tabel 4.3. diatas). Selanjutnya diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase kemudian dijelaskan secara kualitatif dan deskriptif. Adapun analisis penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut.

Tabel 4.25. Uji coba kelompok kecil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Annisa	1	12.5	12.5	12.5
	dhini	1	12.5	12.5	25.0
	Dhiya	1	12.5	12.5	37.5
	Fadhil	1	12.5	12.5	50.0
	Pandu	1	12.5	12.5	62.5
	Silvia	1	12.5	12.5	75.0
	Viola	1	12.5	12.5	87.5
	Ziya	1	12.5	12.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

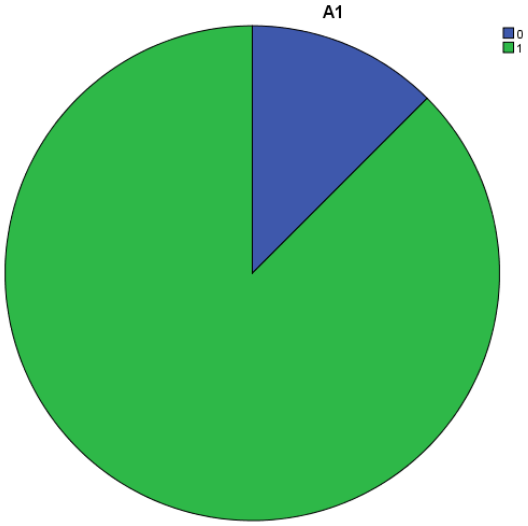


Gambar 4.1.14. Grafik Pie uji coba kelompok kecil

Tabel statistik dan grafik pie diatas merupakan jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba kelompok kecil. Siswa yang menjadi subjek uji coba kelompok kecil berjumlah 8 orang. Berikut ini data kuantitatif perbutir pada uji coba kelompok kecil. Dibawah ini akan dipaparkan persentase per butir hasil uji coba siswa kelompok kecil dalam bentuk tabel persenatse dan grafik pie.

Tabel 4.26. Persentase butir 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	12.5	12.5	12.5
	1	7	87.5	87.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

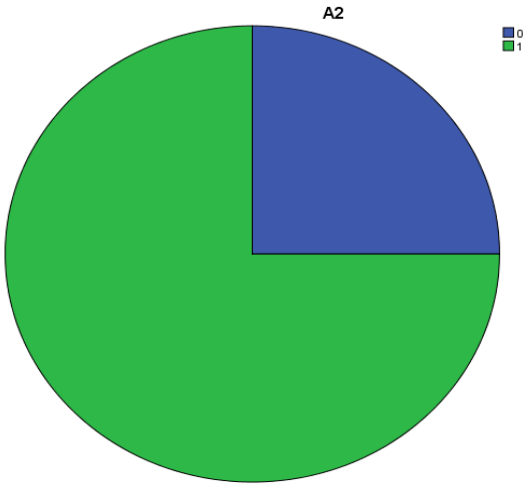


Gambar 4.1.15. Grafik Pie butir 1

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir pertama, 1 orang menjawab tidak dan 7 orang menjawab ya. Sehingga pada butir pertama, 12.5% siswa menjawab tidak dan 87.5% siswa menjawab ya.

Tabel 4.27. Persentase butir 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	25.0	25.0	25.0
	1	6	75.0	75.0	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

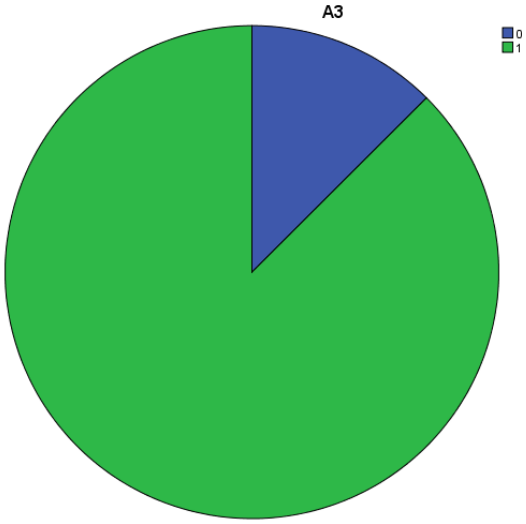


Gambar 4.1.16. Grafik Pie butir 2

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kedua, 2 orang menjawab tidak dan 6 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kedua, 25% siswa menjawab tidak dan 75% siswa menjawab ya.

Tabel 4.28. Persentase butir 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	12.5	12.5	12.5
	1	7	87.5	87.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

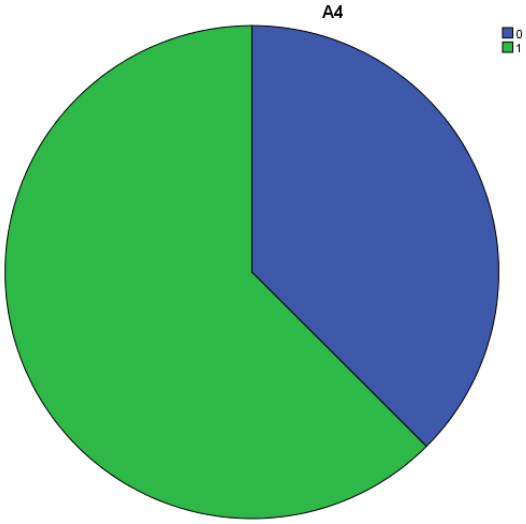


Gambar 4.1.17. Grafik Pie butir 3

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir ketiga, 1 orang menjawab tidak dan 7 orang menjawab ya. Sehingga pada butir ketiga, 12.5% siswa menjawab tidak dan 87.5% siswa menjawab ya.

Tabel 4.29. Persentase butir 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	37.5	37.5	37.5
	1	5	62.5	62.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

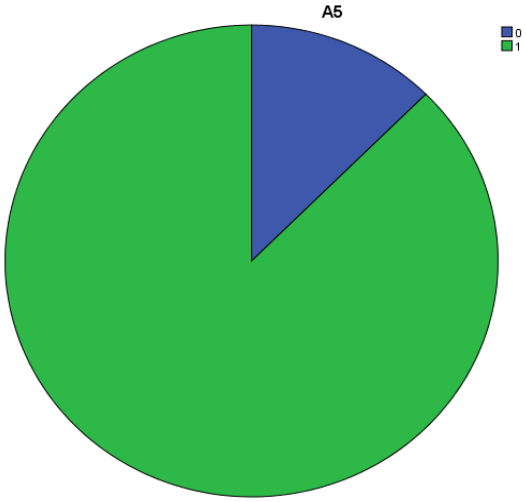


Gambar 4.1.18. Grafik Pie butir 4

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir keempat, 3 orang menjawab tidak dan 5 orang menjawab ya. Sehingga pada butir ketiga, 37.5% siswa menjawab tidak dan 62.5% siswa menjawab ya.

Tabel 4.30. Persentase butir 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	12.5	12.5	12.5
	1	7	87.5	87.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

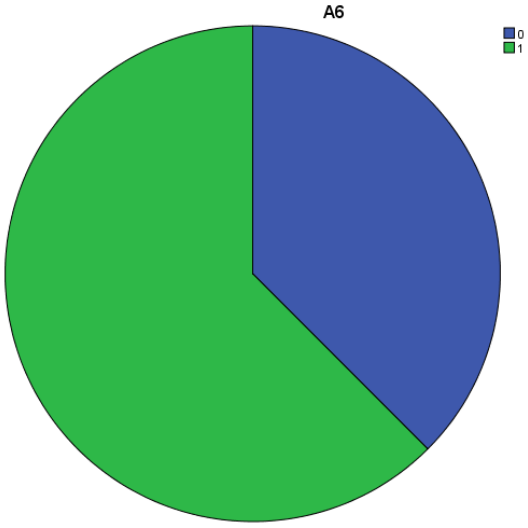


Gambar 4.1.19. Grafik Pie butir 5

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kelima, 1 orang menjawab tidak dan 7 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kelima, 12.5% siswa menjawab tidak dan 87.5% siswa menjawab ya.

Tabel 4.31. Persentase butir 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	37.5	37.5	37.5
	1	5	62.5	62.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

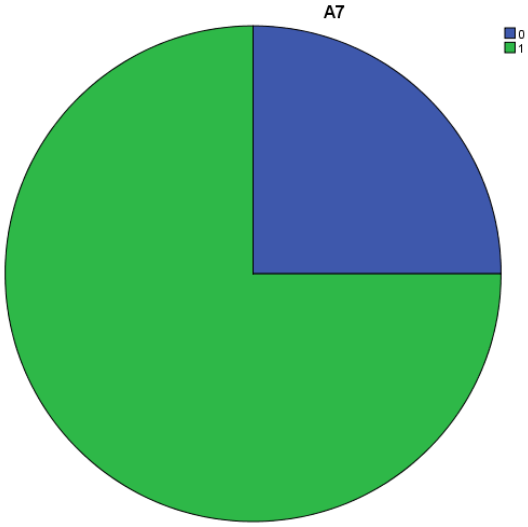


Gambar 4.1.20. Grafik Pie butir 6

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir keenam, 3 orang menjawab tidak dan 5 orang menjawab ya. Sehingga pada butir ketiga, 37.5% siswa menjawab tidak dan 62.5% siswa menjawab ya.

Tabel 4.32. Persentase butir 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	25.0	25.0	25.0
	1	6	75.0	75.0	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

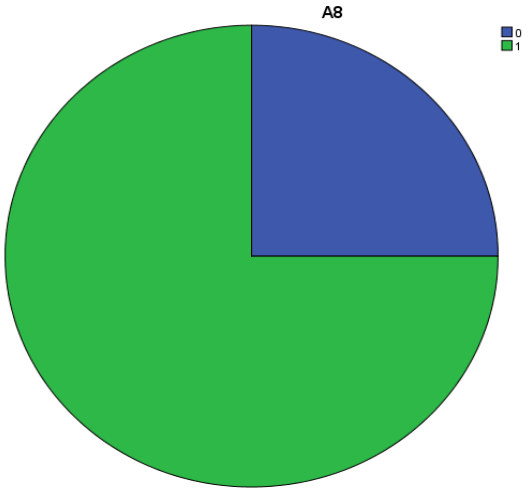


Gambar 4.1.21. Grafik Pie butir 7.

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir ketujuh, 2 orang menjawab tidak dan 6 orang menjawab ya. Sehingga pada butir ketujuh, 25% siswa menjawab tidak dan 75% siswa menjawab ya.

Tabel 4.33. Persentase butir 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	25.0	825.0	25.0
	1	6	75.0	75.0	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

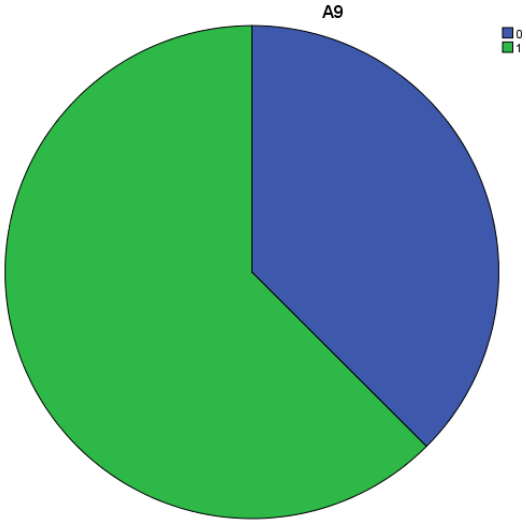


Gambar 4.1.22. Grafik pie butir 8

Hasil tabel statistik dan grafik Pie diatas diperoleh bahwa pada butir kedelapan, 2 orang menjawab tidak dan 6 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kedelapan, 25% siswa menjawab tidak dan 75% siswa menjawab ya.

Tabel 4.34. Persentase butir 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	37.5	37.5	37.5
	1	5	62.5	62.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	

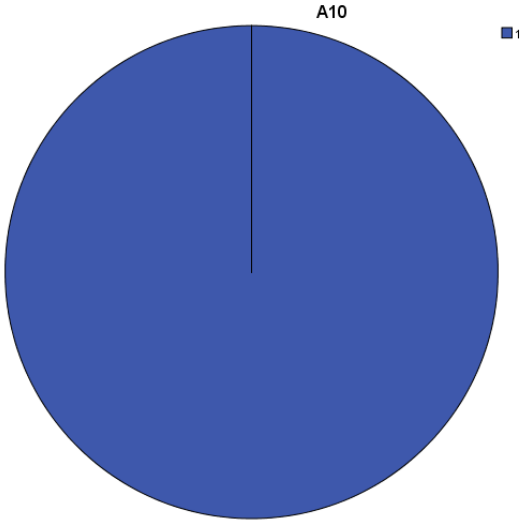


Gambar 4.1.23. Grafik Pie butir 9

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kesembilan, 3 orang menjawab tidak dan 5 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kesembilan, 37.5% siswa menjawab tidak dan 62.5% siswa menjawab ya.

Tabel 4.35. Persentase butir 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	8	100.0	100.0	100.0

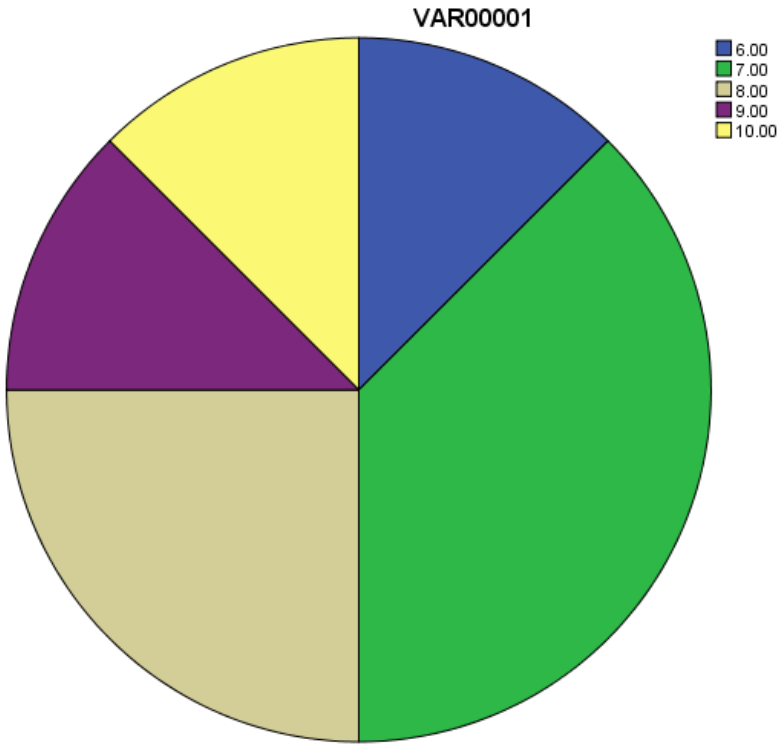


Gambar 4.1.24. Grafik Pie butir 10

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kesepuluh, terdapat 8 orang yang menjawab ya. Sehingga pada butir kesepuluh, 100% siswa menjawab ya.

Tabel 4.36. Hasil analisis kuantitatif uji coba kelompok kecil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6.00	1	12.5	12.5	12.5
	7.00	3	37.5	37.5	50.0
	8.00	2	25.0	25.0	75.0
	9.00	1	12.5	12.5	87.5
	10.00	1	12.5	12.5	100.0
	Total	8	100.0	100.0	



Gambar 4.1.25. Grafik Pie hasil analisis kuantitatif uji coba kelompok kecil

Hasil analisis uji coba siswa secara kelompok kecil (*small group tryout*) ini, diperolah data bahwa dari 8 siswa yang menjadi subjek uji coba, 1 siswa menjawab 6 butir pernyataan dengan jawaban ya, 3 siswa menjawab 7 butir pernyataan dengan jawaban ya, 2 siswa menjawab 8 butir pernyataan dengan jawaban ya, 1 siswa menjawab 9 butir pernyataan dengan jawaban ya, dan 1 siswa menjawab 10 butir pernyataan dengan jawaban ya. Total skor butir pernyataan yang dijawab ya oleh 8 siswa berjumlah 62, sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 77.5%. Mengacu pada tabel 4.12. interpretasi skor data diatas, maka hasil penilaian dari uji coba kelompok kecil adalah **baik.**

e. Uji Coba Lapangan/Kelompok Besar

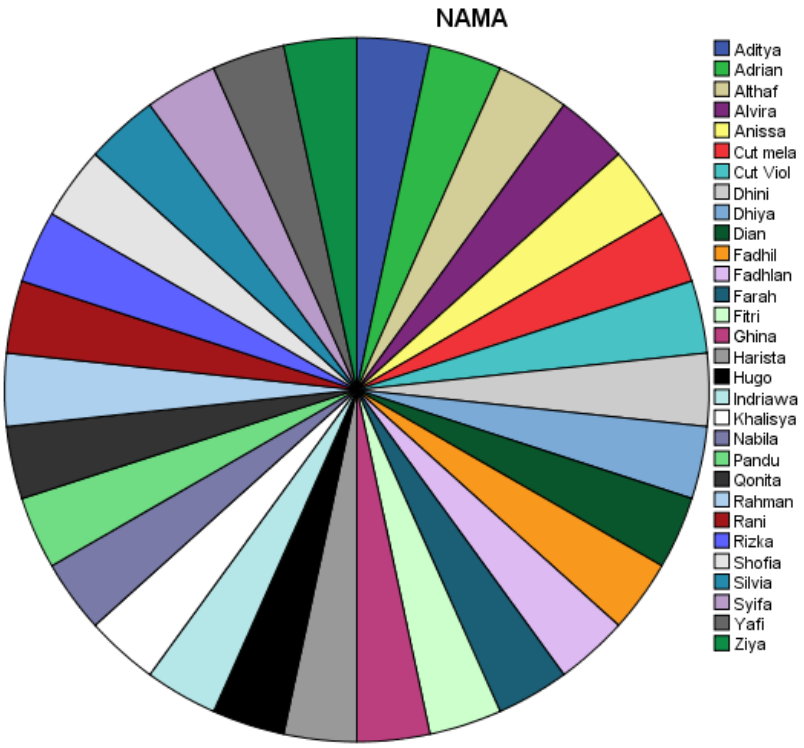
Uji coba selanjutnya adalah uji coba lapangan (*field tryout*). Uji coba lapangan yang merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran permainan pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Uji coba lapangan ini melibatkan 30 orang siswa kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta sebagai subjeknya. Uji coba ini dilakukan dengan cara siswa diminta untuk mempelajari dan menggunakan media pembelajaran monopoli tersebut sesuai aturan permainan yang telah di tentukan, kemudian diminta untuk mengisi lembar penilaian berupa angket atau kuesioner yang menggunakan skala *Guttman* yang terdiri dari 10 butir pernyataan (lihat tabel 4.3. diatas). Selanjutnya diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase kemudian dianalisis secara kualitatif dan deskriptif.

Hasil penilaian dan masukan dari uji coba lapangan digunakan untuk menyempurnakan produk sehingga pada tahap ini dihasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran pendidikan agama Islam yang layak digunakan dalam materi sejarah perjuangan dakwah Rasulullah saw di madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta. Adapun analisis penilaian siswa pada uji coba lapangan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.37. Uji coba lapangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Aditya	1	3.3	3.3	3.3
	Adrian	1	3.3	3.3	6.7
	Althaf	1	3.3	3.3	10.0
	Alvira	1	3.3	3.3	13.3
	Anissa	1	3.3	3.3	16.7
	Cut melati	1	3.3	3.3	20.0

Cut Viola	1	3.3	3.3	23.3
Dhini	1	3.3	3.3	26.7
Dhiya	1	3.3	3.3	30.0
Dian	1	3.3	3.3	33.3
Fadhil	1	3.3	3.3	36.7
Fadhlan	1	3.3	3.3	40.0
Farah	1	3.3	3.3	43.3
Fitri	1	3.3	3.3	46.7
Ghina	1	3.3	3.3	50.0
Harista	1	3.3	3.3	53.3
Hugo	1	3.3	3.3	56.7
Indriawa	1	3.3	3.3	60.0
Khalisya	1	3.3	3.3	63.3
Nabila	1	3.3	3.3	66.7
Pandu	1	3.3	3.3	70.0
Qonita	1	3.3	3.3	73.3
Rahman	1	3.3	3.3	76.7
Rani	1	3.3	3.3	80.0
Rizka	1	3.3	3.3	83.3
Shofia	1	3.3	3.3	86.7
Silvia	1	3.3	3.3	90.0
Syifa	1	3.3	3.3	93.3
Yafi	1	3.3	3.3	96.7
Ziya	1	3.3	3.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

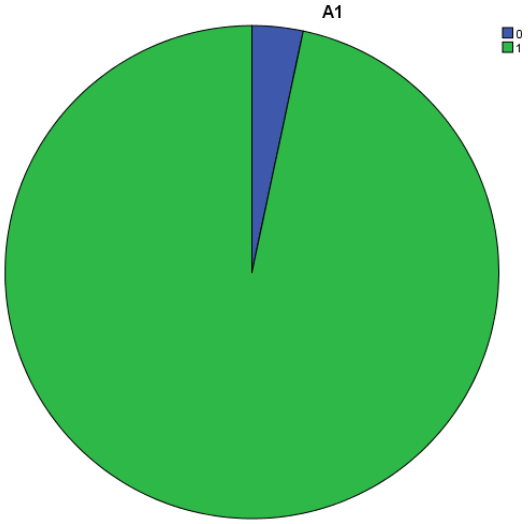


Gambar 4.1.26. Grafik Pie uji coba lapangan

Tabel statistik dan grafik pie diatas merupakan jumlah siswa yang menjadi subjek uji coba lapangan. Siswa yang menjadi subjek uji coba lapangan berjumlah 30 orang. Dibawah ini akan dipaparkan persentase per butir hasil uji coba lapangan dalam bentuk tabel persenatse dan grafik pie.

Tabel 4.38. Persentase butir 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	3.3	3.3	3.3
	1	29	96.7	96.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

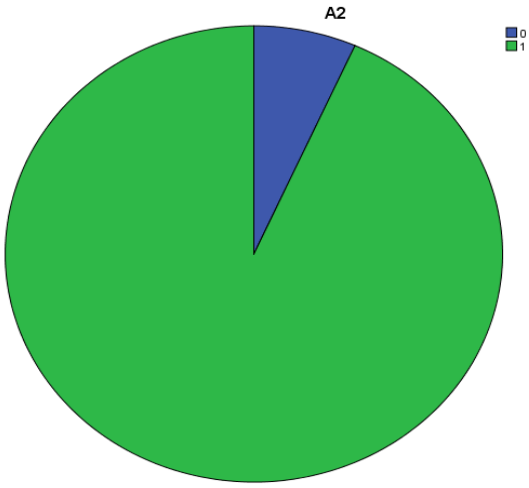


Gambar 4.1.27. Grafik Pie butir 1

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir pertama, 1 orang menjawab tidak dan 29 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kesembilan, 3,3% siswa menjawab tidak dan 96.7% siswa menjawab ya.

Tabel 4.39. Persentase butir 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	6.7	6.7	6.7
	1	28	93.3	93.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

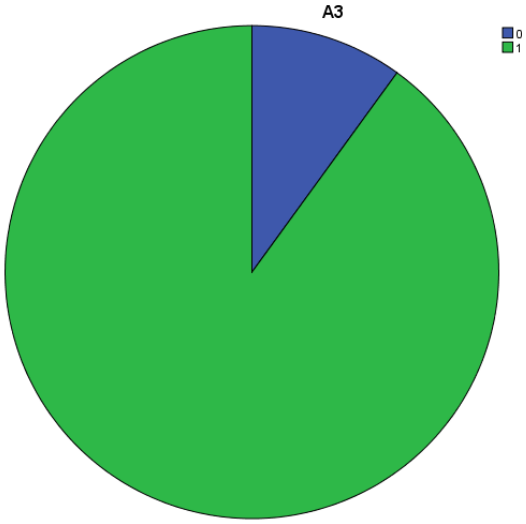


Gambar 4.1.28. Grafik Pie butir 2

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kedua, 2 orang menjawab tidak dan 28 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kedua, 6.7% siswa menjawab tidak dan 93.3% siswa menjawab ya.

Tabel 4.40. Persentase butir 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	10.0	10.0	10.0
	1	27	90.0	90.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

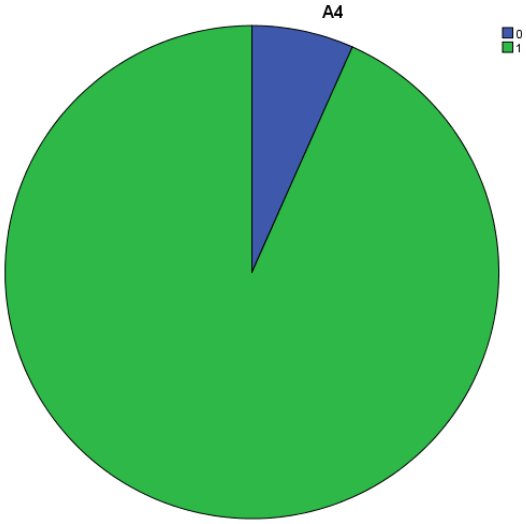


Gambar 4.1.29. Grafik Pie butir 3

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir ketiga, 3 orang menjawab tidak dan 27 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kesembilan, 10% siswa menjawab tidak dan 90% siswa menjawab ya.

Tabel 4.41. Persentase butir 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	6.7	6.7	6.7
	1	28	93.3	93.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

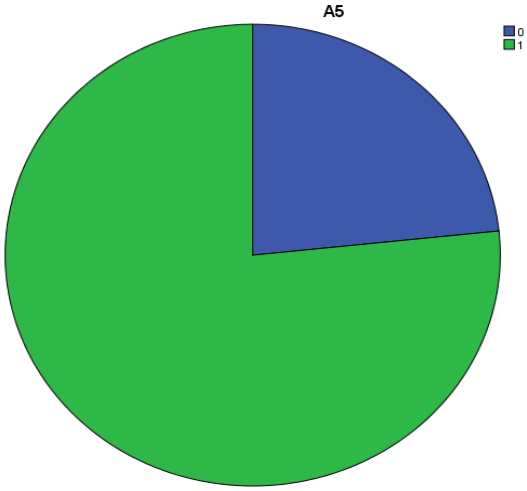


Gambar 4.1.30. Grafik Pie butir 4

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir keempat, 2 orang menjawab tidak dan 28 orang menjawab ya. Sehingga pada butir keempat, 6.7% siswa menjawab tidak dan 93.3% siswa menjawab ya.

Tabel 4.42. Persentase butir 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

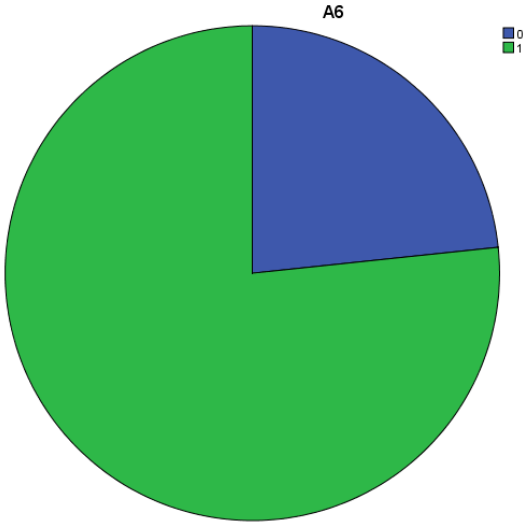


Gambar 4.1.31. Grafik Pie butir 5

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kelima, 7 orang menjawab tidak dan 23 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kelima, 23.3% siswa menjawab tidak dan 76.7% siswa menjawab ya.

Tabel 4.43. Persentase butir 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	7	23.3	23.3	23.3
	1	23	76.7	76.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

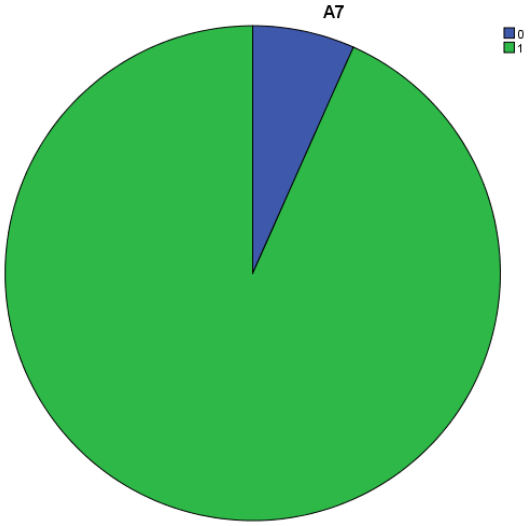


Gambar 4.1.32. Grafik Pie butir 6

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir keenam, 7 orang menjawab tidak dan 23 orang menjawab ya. Sehingga pada butir keenam, 23.3% siswa menjawab tidak dan 76.7% siswa menjawab ya.

Tabel 4.44. Persentase butir 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	6.7	6.7	6.7
	1	28	93.3	93.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

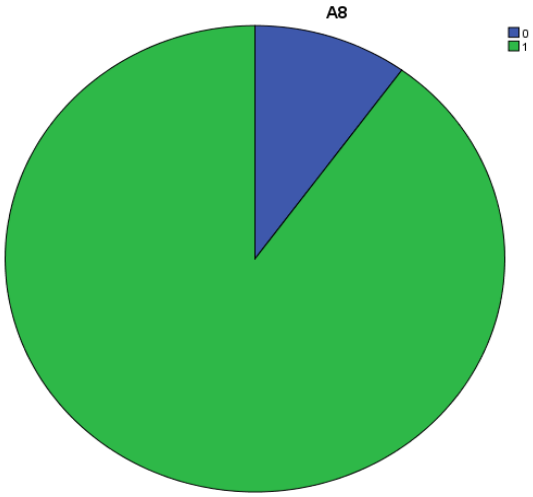


Gambar 4.1.33. Grafik Pie butir 7

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir ketujuh, 2 orang menjawab tidak dan 28 orang menjawab ya. Sehingga pada butir ketujuh, 6.7% siswa menjawab tidak dan 93.3% siswa menjawab ya.

Tabel 4.45. Persentase butir 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	3	10.0	10.0	10.0
	1	27	90.0	90.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

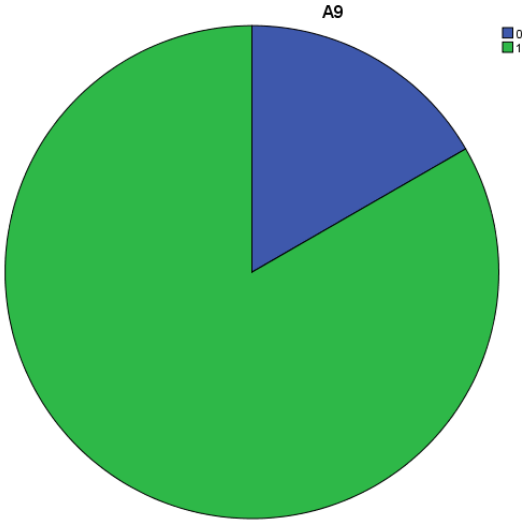


Gambar 4.1.34. Grafik Pie butir 8

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kedelapan, 3 orang menjawab tidak dan 27 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kedelapan, 10% siswa menjawab tidak dan 90% siswa menjawab ya.

Tabel 4.46. Persentase butir 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	5	16.7	16.7	16.7
	1	25	83.3	83.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

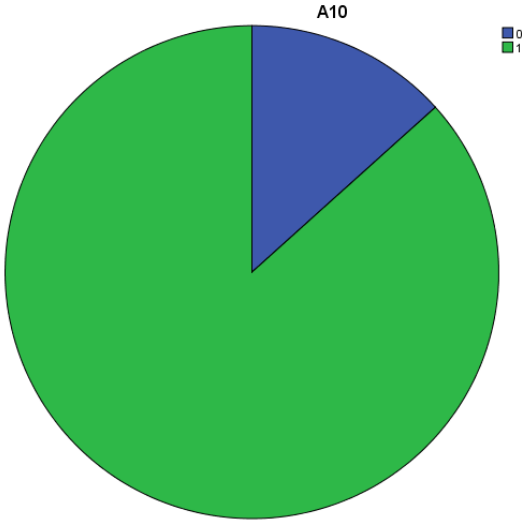


Gambar 4.1.35. Grafik Pie butir 9

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kesembilan, 5 orang menjawab tidak dan 25 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kesembilan, 16.7% siswa menjawab tidak dan 83.3% siswa menjawab ya.

Tabel 4.47. Persentase butir 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	13.3	13.3	13.3
	1	26	86.7	86.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

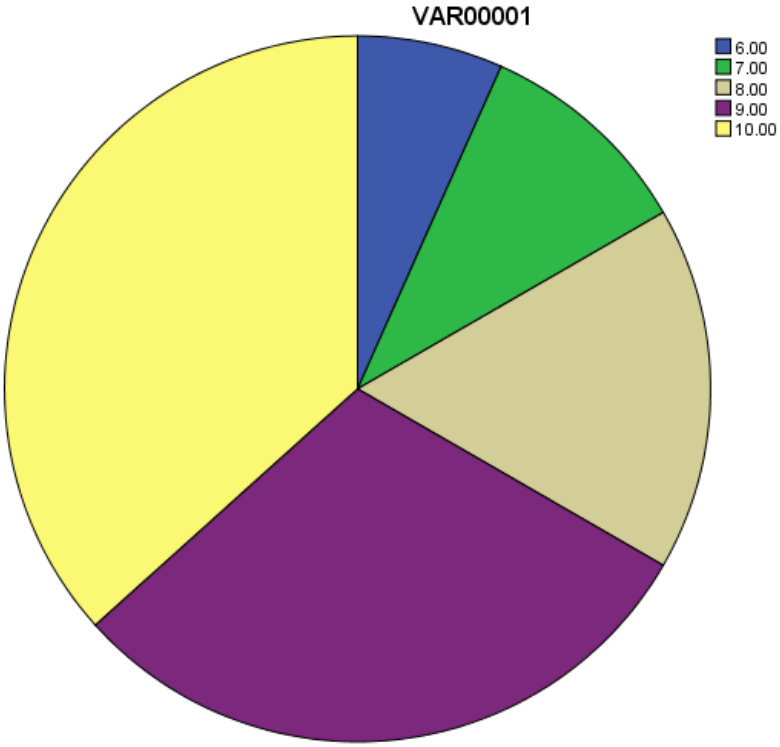


Gambar 4.1.36. Grafik Pie butir 10

Hasil tabel statistik dan grafik pie diatas diperoleh bahwa pada butir kesepuluh, 4 orang menjawab tidak dan 26 orang menjawab ya. Sehingga pada butir kesepuluh, 13.3% siswa menjawab tidak dan 86.7% siswa menjawab ya.

Tabel 4.48. Hasil analisis kuantitatif uji coba lapangan

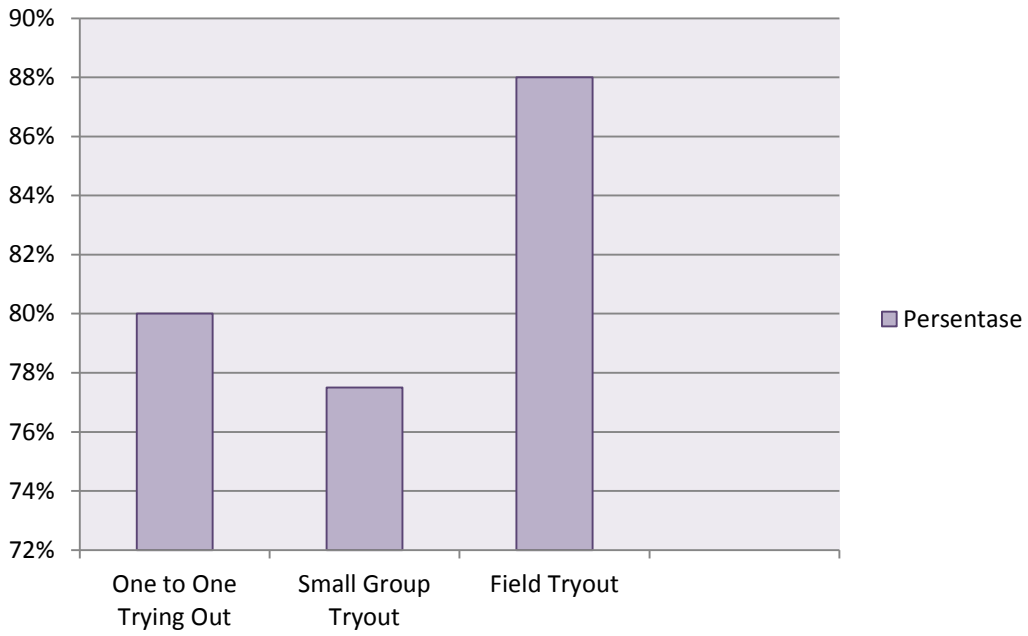
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6.00	2	6.7	6.7	6.7
	7.00	3	10.0	10.0	16.7
	8.00	5	16.7	16.7	33.3
	9.00	9	30.0	30.0	63.3
	10.00	11	36.7	36.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	



Gambar 4.1.37. Hasil analisis kuantitatif uji coba lapangan

Hasil analisis data uji menggunakan bahan banner coba siswa lapangan (*field tryout*) ini, diperolah data bahwa dari 30 siswa yang menjadi subjek uji coba, 2 siswa menjawab 6 butir pernyataan dengan jawaban ya, 3 siswa menjawab 7 butir pernyataan dengan jawaban ya, 5 siswa menjawab 8 butir pernyataan dengan jawaban ya, 9 siswa menjawab 9 butir pernyataan dengan jawaban ya, dan 11 siswa menjawab 10 butir pernyataan dengan jawaban ya. Total skor butir pernyataan yang dijawab ya oleh 30 siswa berjumlah 264, Sehingga memperoleh hasil presentase sebesar 88%. Mengacu pada tabel 4.12. interpretasi skor data diatas, maka hasil penilaian dari uji coba lapangan adalah **sangat baik.**

Dari pemaparan diatas, hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran permainan monopoli yang peneliti kembangkan pada mata pelajaran PAI dapat dlihat pada grafik kolom berikut ini.



Gambar 4.1.38 Grafik Kolom hasil pengembangan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil uji coba kelayakan media oleh siswa, diperoleh persentase sebesar 80% pada uji coba perorangan, 77.5% pada uji coba kelompok kecil, dan 88% pada uji coba lapangan. Sehingga rata-rata skor persentase pada uji coba siswa perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar/lapangan memperoleh persentase sebesar 82%. Mengacu pada tabel 4.12. interpretasi skor data diatas, maka hasil penilaian dari uji coba siswa secara keseluruhan adalah **sangat baik**, yang berarti bahwa media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaraan PAI yang peneliti kembangkan dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta adalah layak digunakan.

4. Produk Akhir

Hasil akhir produk dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam

yang membahas tentang materi sejarah, yakni perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta. Tahap uji ini dilakukan untuk memperoleh saran, kritik, komentar dan penilaian kelayakan produk yang telah dikembangkan.

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

Berikut ini merupakan produk akhir media pembelajaran permainan monopoli yang telah dikembangkan.

Gambar 4.1.39. Produk akhir media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI.

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

Media ini dilengkapi dengan alat permainan yang meliputi :

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

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

Media pembelajaran monopoli ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

a. Media pembelajaran monopoli ini di desain untuk mata pelajaran PAI.
b. Media pembelajaran monopoli ini dirancang dengan menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh di dalam kelas.

c. Dengan adanya media pembelajaran monopoli ini, siswa menjadi aktif dan interaktif dalam belajar.

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

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

B. Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI yang membahas tentang materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall, yang dibatasi dalam beberapa langkah. langkah-langkah yang dilaksanakan dalam

penelitian pengembangan ini meliputi analisis kebutuhan, pengembangan produk, validasi dan ujicoba, serta produk akhir.

Analisis kebutuhan meliputi observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti. Dari hasil observasi tersebut, ditemukan beberapa fakta terkait proses pembelajaran PAI di kelas X MIPA 2. Diantarannya media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, guru masih sering menggunakan metode ceramah dan terkadang menggunakan power point sebagai media pembelajaran sehingga masih banyak siswa yang kurang memperhatikan pelajaran, diantarannya masih ada siswa yang sedang mengerjakan tugas pelajaran lain dan mengabaikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Sedangkan dari hasil wawancara dengan guru PAI yang mengajar di keals X MIPA 2, ditemukan data bahwa wawasan dan pengetahuan guru PAI tentang media pembelajaran masih kurang, sehingga guru kurang bisa memanfaatkan media pembelajaran di kelas. Selain itu, hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa dapat disimpulkan bahwa menurut pendapat beberapa siswa, guru PAI terlalu sering menggunakan metode ceramah, terkadang mengandalkan media power point yang membuat siswa cepat merasa bosan, dan kurang mahir dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut, diperoleh data bahwa perlu dikembangkan suatu inovasi media pembelajaran yang menyenangkan agar kegiatan PAI lebih bervariasi, aktif, kreatif, dan efektif, dan menyenangkan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli.

Langkah berikutnya adalah pengembangan produk. Pengembangan produk meliputi perencanaan dan pembuatan produk awal. Dalam perencanaan, dilakukan penetapan dan pengkajian materi pembelajaran untuk media yang dikembangkan. Setelah itu, disusun instrumen untuk menilai kelayakan media yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Dalam pembuatan produk awal, media dirancang atau di desain sesuai dengan format awal yang sudah ditentukan. Desain disesuaikan dengan jenis permainan yang dikembangkan yaitu monopoli. Semua bahan-bahan yang telah dikumpulkan, dimasukkan ke dalam produk. Produk media pembelajaran monopoli yang dikembangkan secara keseluruhan membahas tentang materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah, yang di dalamnya memuat kompetensi yang harus dicapai siswa, uraian soal, dan berbagai alat permainan.

Langkah berikutnya adalah validasi dan uji coba. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi bertujuan untuk menilai kualitas materi dalam media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Dari validasi tersebut disimpulkan bahwa materi dalam media pembelajaran monopoli dinilai dari aspek penyajian materi dan kebahasaaan dinyatakan sangat baik dan layak digunakan tanpa revisi. Saran dari ahli materi adalah pada daftar pertanyaan dan kunci jawaban, soal kognitif berupa perintah menjelaskan secara singkat juga harus ditulis kunci jawabannya, dan soal sebaiknya juga meliputi aspek afektif.

Validasi yang dilakukan oleh ahli media adalah bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran monopoli yang dikembangkan. Dari validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli dinilai dari aspek

tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan dinyatakan sangat baik dan layak digunakan dengan revisi. Saran dari ahli media adalah pada tulisan dilakukan perbaikan agar kontras dengan warna, kartu tugas dan bank soal dibuat lebih menarik, gambar yang pecah diganti dengan gambar yang lebih jelas, dan cover buku panduan permainan dibuat lebih menarik. Setelah media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka dilakukan revisi sesuai kebutuhan dan saran dari kedua ahli tersebut.

Langkah selanjutnya adalah mengujicobakan media kepada siswa kelas X MIPA 2 di SMAN 12 Jakarta yang terbagi dalam uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Berdasarkan uji coba penggunaan media pembelajaran monopoli kepada siswa tersebut, secara keseluruhan media dinyatakan sangat baik. Setelah produk media pembelajaran diujicobakan kepada siswa dan telah memperoleh tanggapan dari siswa, maka langkah terakhir adalah mengahasilkan produk akhir. Produk akhir yang dihasilkan adalah media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI yang sudah peneliti revisi berdasarkan penilaian, komentar, dan saran yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa.

Jadi, media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaraan PAI yang peneliti kembangkan dalam materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah untuk kelas X MIPA 2 di SMA Negeri 12 Jakarta adalah layak digunakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI untuk kelas X yang membahas tentang materi perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran yang meliputi analisis kebutuhan, pengembangan produk (perencanaan dan pembuatan produk awal), validasi dan uji coba, serta produk akhir.
2. Kelayakan media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI ini telah ditinjau dari berbagai aspek diantaranya aspek penyajian materi, kebahasaan, tampilan, penulisan, dan keterlaksanaan. Media pembelajaran ini mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan siswa secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Implikasi

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

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Produk media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas agar proses pembelajaran menjadi aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.
2. Sebaiknya dalam mengembangkan media pembelajaran permainan monopoli tidak hanya mengacu pada satu materi saja, bila perlu mengacu pada beberapa materi mata pelajaran PAI dan soal dalam media pembelajaran monopoli sebaiknya mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.
3. Sebaiknya media pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk digital dan dapat dijadikan sebagai evalusi pembelajaran bagi siswa. Uji coba produk sebaiknya dilaksanakan secara lebih luas lagi sehingga menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan secara luas.
4. Untuk penelitian yang akan datang, peneliti berharap ada penelitian lanjutan mengenai pengembangan media berbasis mikroprosesor dalam pembelajaran PAI terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asyar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*,. Jakarta: Gaung Persada Press.

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perananya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Lestari, Ika dan Dewi Hartanti. 2015. *Pengembangan Media dan Sumber belajar*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan UNJ.

Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Muhaimin. 2014. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Sekolah, Madrasah, dan Perguruan Tinggi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Qowaid, dkk. 2007. *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (SMP).* Jakarta: PT. Pena Citasatria.

Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Saleh, Abdul Rachman. 2005. *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak bangsa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sadiman, Arif S dkk. 2011. *Media Pendidikan,*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan.* Jakarta: Kencana

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatf, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tafsir, Ahmad. 2005. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Umar, Bukhari. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Amzah.

Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yusuf, Choirul Fuad. 2007. *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (SMP).* Jakarta: PT. Pena Citasatria.

http://referensi.elsam.or.id/2014/11/uu-nomor-20-tahun-2003-tentang-sistempendidikan-nasional/ diakses tanggal 29 Maret 2017

http://mantraitemdoeloe.blogspot.co.id/2011/04/monopoli.html diakses tanggal 21 februari 2017

https://dwijunianto.wordpress.com/media-pembelajaran-3-klasifikasi-media-pembelajaran/ diakses tanggal 4 Juni 2017

LAMPIRAN

Lembar Validasi Untuk Ahli Materi

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
Sasaran Program	:	Siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Agama Islam
Peneliti	:	Syifa Khairunnisa
NIM	:	4715132638
Nama Ahli	:	
Bidang	:	
Asal Lembaga	:	

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kualitas materi dalam media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan :

5 = Sangat Tepat
4 = Tepat
3 = Cukup Tepat
2 = Kurang Tepat
1 = Sangat Kurang Tepat

A. Instrumen Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Penyajian Materi						
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian soal terhadap materi ajar					
3	Ketepatan kunci jawaban dengan soal					
4	Soal bervariasi					
5	kecukupan jumlah soal					
Aspek kebahasaan						
6	Struktur kalimat yang digunakan jelas					
7	Menggunakan bahasa baku					
8	Tingkat bahasa yang digunakan sesuai dengan perkembangan bahasa anak SMA					

B. Catatan Kesalahan dan Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

D. Kesimpulan

Materi dalam media pembelajaran ini dinyatakan :

( ) Layak digunakan tanpa revisi

( ) Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

( ) Tidak layak digunakan

Jakarta, _____

Ahli Materi

_____

NIP.

Lembar Validasi Untuk Ahli Media

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
Sasaran Program	:	Siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 12 Jakarta
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Agama Islam
Peneliti	:	Syifa Khairunnisa
NIM	:	4715132638
Nama Ahli	:	
Bidang	:	
Asal Lembaga	:	

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu dosen selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran permainan monopoli yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

Keterangan :

5 = Sangat Tepat
4 = Tepat
3 = Cukup Tepat
2 = Kurang Tepat
1 = Sangat Kurang Tepat

A. Instrumen Penilaian

No	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
Aspek Tampilan						
1	Tampilan gambar					
2	Kesesuaian gambar yang mendukung materi					
3	Komposisi ukuran gambar					
4	Ketepatan pemilihan gambar					
5	Gambar menarik perhatian					
6	Pengaturan tata letak					
7	Komposisi warna					
8	Kerapian desain					
Aspek Penulisan						
9	Pemilihan jenis huruf					
10	Ukuran huruf yang digunakan					
11	Kesesuaian jenis huruf dengan konsep tampilan					
12	Keterbacaan teks					
13	Kesesuaian warna teks dengan *background*					
14	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter) pada teks					
Aspek Keterlaksanaan						
15	Keefektifan dalam penggunaan					
16	Kemudahan penggunaan media					
17	Ketepatan memilih media					
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media					

B. Catatan Kesalahan dan Saran Perbaikan

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar/Saran

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

( ) Layak digunakan tanpa revisi

( ) Layak digunakan dengan revisi sesuai saran

( ) Tidak layak digunakan

Jakarta, _____

Ahli Media

_____

NIP.

Kuesioner

Lembar Uji Coba Siswa

Nama Siswa :

Kelas :

Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran permainan monopoli dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi 'Sejarah Perjuangan Dakwah Rasulullah saw di Madinah'
2. Data yang peneliti dapatkan semata-mata hanya untuk kepentingan penelitian. Apapun jawaban anda tidak berpengaruh pada nilai raport dan peneliti menjamin kerahasiaannya.
3. Beri tanda ceklis (√) pada kolom yang tersedia dengan ketentuan hanya di perkenankan memilih satu pilihan antara YA atau TIDAK

No	Pernyataan	YA	TIDAK
1	Media pembelajaran permainan monopoli mempermudah untuk memahami materi		
2	Pertanyaan atau soal dalam media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti		
3	Media pembelajaran permainan monopoli menarik dan menyenangkan.		
4	Desain media pembelajaran permainan monopoli di kemas dengan menarik		
5	Gambar dalam media pembelajaran permainan monopoli berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari		
6	Desain gambar dalam media pembelajaran permainan monopoli membantu mengingat materi yang sedang dipelajari		
7	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti		
8	Panduan penggunaan media pembelajaran permainan monopoli mudah di mengerti		
9	Media pembelajaran permainan monopoli menimbulkan dorongan untuk memperhatikan dengan serius materi yang disajikan.		
10	Media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan cocok untuk materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam		

Komentar/Saran

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Jakarta, _____

(_____)

Seperangkat media pembelajaran permainan monopoli pada mata pelajaran PAI

Aturan permainan monopoli pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini tidak jauh berbeda dengan permainan monopoli pada umumnya. Namun, dalam permainan monopoli ini ada beberapa aspek dan unsur yang berubah sebagai penyesuaian terhadap materi Pendidikan Agama Islam tingkat SMA kelas X yang dipelajari yakni "*Perjuangan Dakwah Rasulullah saw di Madinah*".

Berikut tata cara permainannya:

- Peserta didik memulai permainan ini dengan membaca do'a.
- Peserta didik (dalam hal ini pemain) dalam satu kelas dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, dalam setiap kelompok terdiri dari 5 – 6 peserta didik.
- Setiap kelompok secara bergiliran akan memulai permainan monopoli dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru.
- Guru bertugas mengatur jalannya permainan yang meliputi memberi pertanyaan kepada pemain, memberikan poin untuk pemain, dan lain-lain.
- Kelompok lain yang belum mendapat giliran untuk memulai permainan harus melakukan aktivitas membaca buku/materi agar terciptanya suasana kelas yang tenang.
- Permainan dimulai dengan cara pemain melempar dua dadu bersama-sama secara bergantian sebagai penentuan urutan pemain yang boleh menjalankan bidaknya terlebih dahulu.

- Pemain dengan jumlah angka terbesar pada lemparan dadu akan mendapat urutan awal untuk memulai menjalankan bidaknya, begitu seterusnya berjalan berurutan sampai angka terkecil.

- Semua pemain mengawali dan menjalankan bidaknya dari petak start.

- pemain dilarang membuka dan membaca materi pelajaran yang terkait selama permainan berlangsung atau bertanya kepada guru dan teman, kecuali mendapat petunjuk (misal kartu TUGAS yang memberi kesempatan pemain untuk bertanya atau membaca buku/materi).

- Pemain mendapatkan poin (tiap poin bernilai 10) jika: melewati start, dapat menjawab pertanyaan dari BANK SOAL/guru/BONUS atau mendapat petunjuk dari kartu TUGAS.

- Jika pemain berhenti di petak berwarna biru bertuliskan petunjuk mengenai materi, pemain akan mendapat pertanyaan dari guru. Jika jawaban benar, pemain mendapatkan poin. Jika jawaban salah, pemain tidak mendapatkan poin. Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, pemain harus pergi ke petak REMEDIAL.

- Jika pemain mendapat angka dadu berjumlah dua belas berturut-turut selama tiga kali, maka pemain harus pergi ke petak REMEDIAL.

- Jika pemain berhenti di petak TUGAS, pemain harus mengambil kartu yang teratas kemudian mengikuti petunjuk yang tertera di kartu tersebut. Kartu TUGAS hanya dapat disimpan atau digunakan sekali saja. Setelah digunakan kartu diserahkan kepada guru.

- Jika pemain berhenti di petak BANK SOAL, pemain harus mengambil kartu yang teratas kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika jawaban pemain salah atau pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pemain harus pergi ke petak REMEDIAL. Kartu BANK SOAL hanya dapat disimpan atau digunakan sekali saja. Setelah digunakan kartu diserahkan kepada guru.

- Jika pemain berhenti di petak BONUS, pemain bebas menunjuk dan memberikan pertanyaan sesuai materi kepada salah satu pemain lainnya. Jika pemain yang ditunjuk tidak dapat menjawab pertanyaan atau jawaban salah, maka pemain yang memberikan pertanyaan mendapat poin dan pemain yang ditunjuk tersebut harus pergi ke petak REMEDIAL. Jika pemain yang ditunjuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka kedua pemain mendapatkan poin.

- Jika pemain berhenti di petak REMEDIAL, pemain dapat keluar dari petak ini jika pemain melempar dadu dan mendapatkan angka yang sama sebanyak 2 kali berturut-turut atau menggunakan kartu bebas dari remedial atau menjawab pertanyaan dari guru.

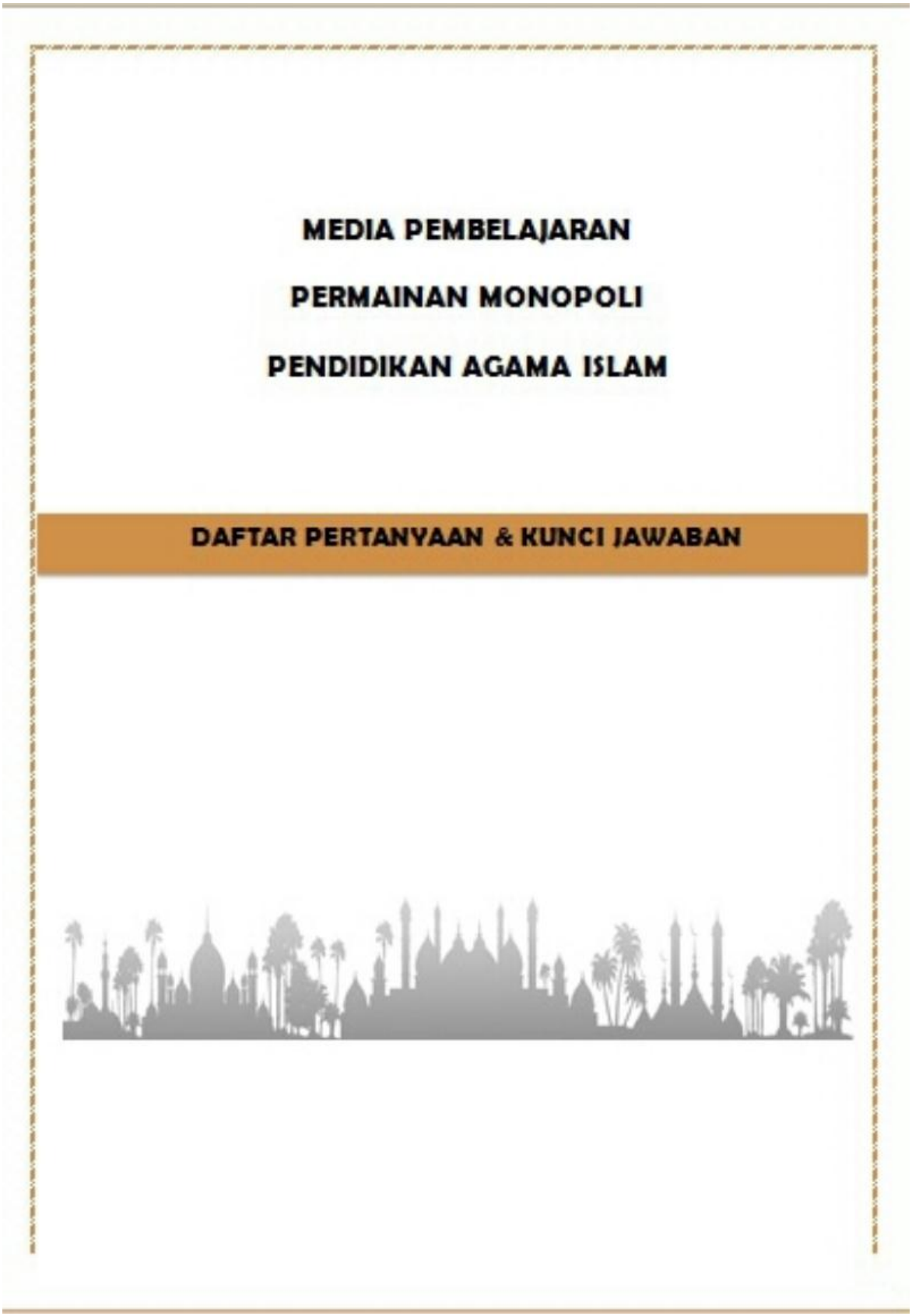
- Pada petak HANYA LEWAT, pemain cukup melawati saja, tidak diperkenankan berhenti atau menginjak petak ini.

- Permainan dianggap selesai jika telah sampai pada batas waktu yang telah ditentukan.

- Pemenang dari permainan monopoli ini ditentukan oleh seberapa banyak poin yang didapatkan oleh pemain.

- Pemenang dalam permainan monopoli ini akan mendapat *reward* dari guru.
- Pemain dengan jumlah poin paling sedikit, maka ia harus mempelajari kembali materi "*perjuangan dakwah Rasulullah saw di Madinah*".

~ Good Luck ~



Cover Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Kartu BANK SOAL

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Dalam membina persaudarakan antara kaum Muhajirin dan Anshar, Rasulullah saw mempersaudarakan abu bakar dengan…	Kharijah Ibnu Zuhair
2	Apa yang Nabi Muhammad saw lakukan dalam menciptakan suasana nyaman dan tenteram di kota Madinah serta untuk saling membantu antara kaum muslimin dan non muslim?	Membuat perjanjian dengan kaum Yahudi
3	Sebelum Nabi Muhammad saw datang ke kota Madinah, nama kota Madinah adalah…	Yatsrib
4	Ikatan persaudaraan sesama umat Islam disebut…	Ukhuwah Islamiyah
5	Hal apa yang pertama kali Rasulullah saw lakukan ketika beliau tiba ke Madinah?	Mempersaudarakan kaum Muhajirin dan kaum Anshar
6	Mu'adz bin Jabal terkenal sebagai cendekiawan dengan wawasannya yang luas dan pemahaman yang mendalam dalam ilmu …	Fiqh
7	Dalam membina persaudaraan antara kaum Muhajirin dan Anshar, Rasulullah saw mempersaudarakan Umar bin Khattab dengan….	‘Itban bin Malik
8	Dalam membina mempersaudarakan antara kaum Muhajirin dan Anshar, Rasulullah saw mempersaudarakan Kharijah ibnu Zubair dengan …	Abu Bakar as-Shiddiq
9	Siapa yang menemani Rasulullah saw dalam perjalanan hijrah ke Madinah?	Abu Bakar dan Ali
10	Perang yang pertama kali terjadi dalam sejarah islam adalah perang…	Perang badar
11	Masjid yang pertama didirikan Nabi Muhammad saw di Madinah adalah…	Masjid Quba
12	Nabi Muhammad saw menyebut kota Madinah dengan sebutan *Madinah al-Munawarah* yang artinya …	Kota yang bercahaya
13	Dasar-dasar kehidupan masyarakat yang dibangun Rasulullah saw di Madinah selain membangun masjid dan membina ukhuwah islamiyah adalah…	Menjalin persahabatan dengan non muslim
14	Faktor penyebab hijrahnya kaum Muslimin ke Madinah adalah?	Pemboikotan/tekanan/intimidasi yang dilakukan kaum kafir quraisy terhadap kaum muslimin Mekkah.
15	Sebutkan salah satu isi perjanjian yang dibuat Nabi Muhammad saw dengan kaum yahudi !	Pilih salah satu : - Kaum Yahudi hidup damai bersama dengan kaum Muslimin - Kedua belah pihak bebas memeluk dan menjalankan

		agamanya masing-masing - Kaum Muslimin dan kaum Yahudi wajib tolong-menolong dalam melawan siapa saja yang memerangi mereka - Kaum yahudi memikul tanggung jawab belanja mereka sendiri dan kaum Muslimin pun sebaliknya - Kaum Yahudi dan kaum Muslimin wajib saling menasihati dan menolong dalam mengerjakan kebajikan dan keutamaan - Kota Madinah adalah kota suci yang wajib dijaga dan dihormati oleh meraka yang terikat dengan perjanjian itu. - Jika terjadi perselisihan antara kaum Yahudi dan kaum Muslimin, maka hendaklah diserahkan kepada Allah swt dan Rasul-Nya - Semua yang tinggal didalam ataupun diluar kota Madinah wajib dilindungi keamanannya kecuali orang yang zhalim
16	Sebutkan 5 peperangan yang diikuti oleh Rasulullah saw!	Pilih 5 diantara: - Perang Badar - Perang Uhud - Perang Khandaq - Perang Hunain - Perang Tabuk - Perang Mu’tah - Perang Khaibar - Perang Buhran - Dan lain-lain

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Ukhuwah Islamiyyah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang dimaksud dengan *ukhuwah Islamiyyah*?	Ikatan persaudaraan sesama umat Islam
2	Langkah awal ukhuwah Islamiyyah yang dilakukan Rasulullah saw di madinah adalah beliau mempersaudarakan dua kaum yaitu…	Kaum Muhajirin dan Kaum Anshar
3	Bukti nyata ukhuwah Islamiyyah ketika Rasulullah saw di madinah adalah beliau mempersatukan 2 suku terbesar di Madinah yang selalu bermusuhan yaitu…	Suku Aus dan suku Kharaj
4	Dalam membina ukhuwah islamiyah, Rasulullah saw mempersaudarakan kaum Muhajirin dengan kaum anshar. Siapa saja 4 orang kaum Muhajirin dan 4 orang kaum Anshar yang Rasulullah saw persaudarakan?	- Abu Bakar dengan Kharijah ibnu Zuhair - Umar bin Khattab dengan ‘Itban bin Malik - Ja’far bin Abi Thalib dengan Mu’adz bin Jabal - Abdul Rahman bin Auf dengan Sa’ad bin Rabi’
5	Menurut pendapat kamu, bagaimana contoh penerapan ukhuwah Islamiyyah dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diwujudkan oleh umat Islam terhadap saudara muslim lainnya ?	
6	Apakah kamu sudah menerapkan bagian dari ukhuwah Islamiyyah didalam kehidupan sehari-hari?	

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Ja’far bin Abi Thalib

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa hubungan Ja’far bin Abi Thalib dengan Rasulullah saw?	Sepupu Rasulullah saw, anak dari paman Rasulullah saw yaitu Abi Thalib
2	Ja’far bin Abi Thalib dibesarkan oleh pamannya yang bernama?	Abbas bin 'Abdul Muththalib
3	Rasulullah saw memanggil Ja’far bin Abi Thalib dengan julukan?	Abu al-Masakin
4	Rasulullah saw mempersaudarakan Ja’far bin Abi Thalib dengan …	Mu’adz bin Jabal
5	Siapa nama istri Ja’far bin Abi Thalib?	Asma binti Umays
6	Ja’far bin Abi Thalib gugur dalam perang …..	Perang Mu’tah
7	Apa yang dapat di teladani dari sikap Ja’far bin Abi Thalib?	Sikapnya yang selalu membantu dan menolong orang miskin dengan semua uang yang dimilikinnya. Dan sikapnya

		yang heroik menjadi mujahid yang gagah berani

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Mu'adz bin Jabal

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa nama lengkap Muadz bin Jabal?	Muadz bin Jabal bin Amr bin Aus al-Khazraji
2	Apa nama julukan Muadz bin Jabal?	Abu Abdurrahman
3	Pada usia berapa Muadz bin Jabal memeluk agama islam?	18 tahun
4	Mu'adz bin Jabal wafat pada tahun…	18 H
5	Mu'adz bin Jabal dilahirkan di …	Madinah
7	Rasululah saw mempersaudarakan Mu'adz bin Jabal dengan …	Ja'far bin Abi Thalib
8	Bagaimana ciri-ciri dari Mu'adz bin Jabal?	Fisiknya gagah, berkulit putih, berbadan tinggi, berambut pendek dan ikal, dan bergigi putih mengkilat.
9	Apa yang dapat di teladani dari Mu'adz bin Jabal?	kecerdasannya sebagai cendekiawan dengan wawasannya yang luas dan pemahaman yang mendalam dalam ilmu fiqh

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Abdurrahman bin Auf

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa nama lengkap **Abdurrahman bin Auf?**	**Abdurrahman bin Auf bin Abdul Manaf bin Abdul Harits bin Zuhrah bin Kilab bin Murrah al-Qurasyi al-Zuhri**
2	Abdurrahman bin Auf dilahirkan pada tahun **…**	581 M
3	Siapa nama ibunya Abdurrahman bin Auf?	Asysyifa binti 'Auf bin Abdu bin al-Harits bin Zuhrah
4	Abdurrahman bin Auf adalah salah satu diantara sahabat Rasulullah saw yang mendapat jaminan…	Masuk surge
5	Rasululah saw mempersaudarakan Abdurrahman bin Auf dengan ...	Sa'ad bin Rabi'
6	Pada tahun berapa Abdurrahman bin Auf wafat?	Tahun 32 H/625 M
7	Sifat apa yang dapat di teladani dari Abdurrahman bin Auf?	Sifat kedermawanannya dalam mengeluarkan hartanya untuk kepentingan di jalan Allah swt.

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Sa'ad bin Rabi'

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Siapa nama lengkap Sa'ad bin Rabi'?	Sa'ad bin Rabi bin Amru bin Abu Zahir
2	Rasululah saw mempersaudarakan Sa'ad bin Rabi dengan…	Abdurrahman bin Auf
3	Perang yang diikuti Sa'ad bin Rabi' selama hidupnya adalah…	Perang Badar dan perang Uhud
4	Beliau wafat dalam perang….	Perang uhud
5	Beliau wafat pada tahun…	3 Hijriyah
6	Kepada siapa Sa'ad bin Rabi' ingin memberikan separuh hartanya?	Abdurrahman bin Auf
7	Apa yang dapat di teladani dari Sa'ad bin Rabi'?	Keikhlasannya dalam memberi separuh hartanya dan menceraikan salah satu istrinya untuk Abdurahman bin Auf demi sebuah ikatan persaudaraan.

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Perang Badar

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan terjadinya perang badar?	8 Ramadhan tahun ke-2 hijriyah
2	Dalam perang badar pasukan kafir Quraisy berjumlah….	900-1000 orang
3	Dalam perang badar, pasukan kaum muslimin berjumlah…	305 orang
4	Pasukan kafir Quraisy dalam perang Badar dipimpin oleh…	Abu Jahal
5	Ada berapa kaum Muslimin yang mati syahid dalam perang Badar?	14
6	Jelaskan secara singkat terjadinya perang Badar?	Perang ini berlangsung antara kaum Muslimin yang dipimpin Rasulullah saw berjumlah 305 orang pasukan, melawan kafir Quraisy mekah yang dipimpin oleh Abu Jahal dengan pasukan yang berjumlah 1000 orang. Perang ini berlangsung di Badar, kira-kira 120 km dari Madinah dan terjadi pada tanggal 8 Ramadhan tahun ke 2 Hijriyah. Dalam perang ini, kaum Muslimin berhasil memperoleh kemenangan, kira-kira 70 orang kafir terbunuh dan 70 orang

		tokoh-tokoh Quraisy tertawan. Sedang dari pihak kaum Muslimin hanya 14 orang yang menjadi *Syuhada'*(mati syahid).
7	Apa hikmah yang dapat diambil dari peristiwa perang Badar?	- Perang Badar menunjukkan pada kita kekuatan takdir Allah, - Menunjukkan pada kita pentingnya musyawarah dalam Islam. - Karena rasa tawakal Rasulullah saw dan para sahabat yang tinggi pada Allah, akhirnya Allah membuat Allah bantuan pasukan malaikat di medan perang.
8	Perang Badar termasuk ke dalam jihad di jalan Allah swt. Sebagai seorang pelajar, apa yang dapat kamu lakukan sebagai bagian dari Jihad di jalan Allah swt?	

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Perang Khandaq

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa disebut perang khandaq?	Karena umat islam menggali parit untuk pertahanan
2	Kapan terjadinya perang khandaq?	Tahun ke-5 Hijriah
3	Berapa jumlah pasukan kaum muslim dalam perang Khandaq?	3000 pasukan
4	Berapa jumlah pasukan musuh dalam perang Khandaq?	24000 pasukan
5	Atas usul siapa umat Islam membuat parit untuk pertahanan?	Salman al-Farisi
6	Jelaskan secara singkat terjadinya perang Khandaq!	Perang khandaq terjadi karena kaum Yahudi dari Bani Nadhir yang telah diusir dari Madinah berkomplot dengan kafir Quraisy Mekah untuk menyerang Madinah. Mereka berhasil mengumpulkan 24000 pasukan dan berangkat menuju Madinah pada tahun ke-5 Hijriyah. Atas usul Salman al-Farisi, umat Islam menggali parit untuk pertahanan, sehingga perang ini dinamakan dengan perang *khandaq* (parit) dan pasukan musuh yang hendak masuk ke Madinah tertahan oleh parit.

7	Apa hikmah yang dapat diambil dari peristiwa perang khandaq?	- Persamaan kedudukan antara pemimpin dan rakyat dalam menjalankan tugas bersama. Hal ini tercermin dari Rasulullah saw yang langsung turun bersama para sahabat turut serta menggali parit. - Pengorbanan para sahabat ketika rasa lapar dan haus mendera, mereka tetap mementingkan keselamatan kaum muslimin. Mereka tetap bertekad untuk membangun parit demi keselamatan umat Islam. - Pertolongan yang datang dari Allah swt, yaitu Allah menurunkan pertolongan berupa badai padang pasir yang dahsyat yang menebarkan ketakutan luar biasa pada pasukan sekutu hingga mereka lari tercerai berai tanpa hasil. - Menerima dan memanfaatkan strategi dari luar Islam. Hal ini tercermin dari pengambilan strategi perang ala Persia yang Majusi itu, yaitu membuat parit.
8	Apakah peristiwa dari perang Khandaq membuatmu percaya akan kuasa dan kehendak Allah swt?	

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Perjanjian Damai

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Isi perjanjian yang dibuat Nabi Muhammad saw dengan kaum yahudi berjumlah…	8
2	Dalam rangka apa Nabi Muhammad saw membuat perjanjian dengan kaum yahudi?	Untuk menciptakan kehidupan yang aman, nyaman, dan tenteram di kota Madinah.
3	Sebutkan salah satu isi perjanjian yang dibuat nabi dengan kaum yahudi !	Pilih salah satu : - Kaum Yahudi hidup damai bersama dengan kaum Muslimin - Kedua belah pihak bebas memeluk dan menjalankan agamanya masing-masing - Kaum Muslimin dan kaum Yahudi

		wajib tolong-menolong dalam melawan siapa saja yang memerangi mereka - Kaum yahudi memikul tanggung jawab belanja mereka sendiri dan kaum Muslimin pun sebaliknya - Kaum Yahudi dan kaum Muslimin wajib saling menasihati dan menolong dalam mengerjakan kebajikan dan keutamaan - Kota Madinah adalah kota suci yang wajib dijaga dan dihormati oleh meraka yang terikat dengan perjanjian itu. - Jika terjadi perselisihan antara kaum Yahudi dan kaum Muslimin, maka hendaklah diserahkan kepada Allah swt dan Rasul-Nya - Semua yang tinggal didalam ataupun diluar kota Madinah wajib dilindungi keamanannya kecuali orang yang zhalim
4	Sebutkan salah 3 isi perjanjian yang dibuat nabi dengan kaum yahudi !	Pilih tiga diantara : - Kaum Yahudi hidup damai bersama dengan kaum Muslimin - Kedua belah pihak bebas memeluk dan menjalankan agamanya masing-masing - Kaum Muslimin dan kaum Yahudi wajib tolong-menolong dalam melawan siapa saja yang memerangi mereka - Kaum yahudi memikul tanggung jawab belanja mereka sendiri dan kaum Muslimin pun sebaliknya - Kaum Yahudi dan kaum Muslimin wajib saling menasihati dan menolong dalam mengerjakan kebajikan dan keutamaan - Kota Madinah adalah kota suci yang wajib dijaga dan dihormati oleh meraka yang terikat dengan perjanjian itu.

		- Jika terjadi perselisihan antara kaum Yahudi dan kaum Muslimin, maka hendaklah diserahkan kepada Allah swt dan Rasul-Nya - Semua yang tinggal didalam ataupun diluar kota Madinah wajib dilindungi keamanannya kecuali orang yang zhalim
4	Apa yang akan kamu lakukan jika temanmu yang beragama non Islam menjauhimu dan tidak mau berteman denganmu?	
6	Sudahkah kamu bersikap toleransi terhadap perbedaan yang ada di sekitarmu?	

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Piagam Madinah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Dengan adanya Piagam Madinah, maka masyarakat Madinah oleh kalangan ahli politik dan sejarah dinamakan dengan masyarakat…	Madani
2	Dengan adanya Piagam Madinah, maka Rasulullah saw adalah orang yang pertama kali menerapkan aturan-aturan berlandaskan…	HAM (Hak Asasi Manusia)
3	Dengan adanya Piagam Madinah, maka masyarakat Madinah disebut juga dengan masyarakat madani, yang berarti…	Masyarakat yang berperadaban
4	Rasulullah saw membuat Piagam Madinah dalam rangka untuk …	Menjalin persahabatan dengan pihak-pihak non muslim.
5	Apa saja manfaat dari Piagam Madinah?	- Persatuan dan saling menghormati antar agama - Menumbuh-kembangkan tolong menolong antara yang kuat dan lemah, yang kaya dan miskin - Memahami bahwa umat Islam harus berpegang menurut aturan Allah swt - Memahami dan menyadari bahwa kita wajib agar menjalin hubungan dengan Allah swt dan antara manusia dengan manusia. - Terciptanya hubungan yang kondusif antar suku, agama, dan budaya

6	Menurut kamu, apakah adanya Piagam Madinah mempunyai pengaruh terhadap kehidupan umat Islam sekarang?	
7	Apa yang harus dialkukan umat Muslim di Indonesia dalam meneladani sikap Rasulullah saw yang telah mempersatukan berbagai kalangan melalui piagam Madinah?	

Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Strategi Dakwah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Sebutkan dasar-dasar kehidupan masyarakat yang dibangun Rasulullah saw di Madinah?	Membangun masjid, membina ukhuwah islamiyyah, dan menjalin persahabatan dengan non muslim.
2	Masjid kedua yang Rasulullah saw bangun di Madinah adalah…	Masjid Nabawi
3	Dalam rangka menjalin persahabatan dengan pihak-pihak non muslim, maka Rasulullah saw membuat suatu ikatan yang disebut…	Piagam Madinah
4	Masjid yang dibangun Rasulullah saw tidak hanya berfungsi sebagai tempat ibadah, namun juga sebagai….	Sebagai tempat bermusyawarah, sebagai tempat mempersatukan kaum muslimin, dan sebagai pusat pemerintahan.
5	Pelajaran apa yang dapat kamu ambil dari keberhasilan dakwah Rasulullah di Madinah?	
6	Apakah kamu mempunyai keinginan untuk dapat menyampaikan ajaran Islam seperti yang telah dilakukan Rasulullah saw?	

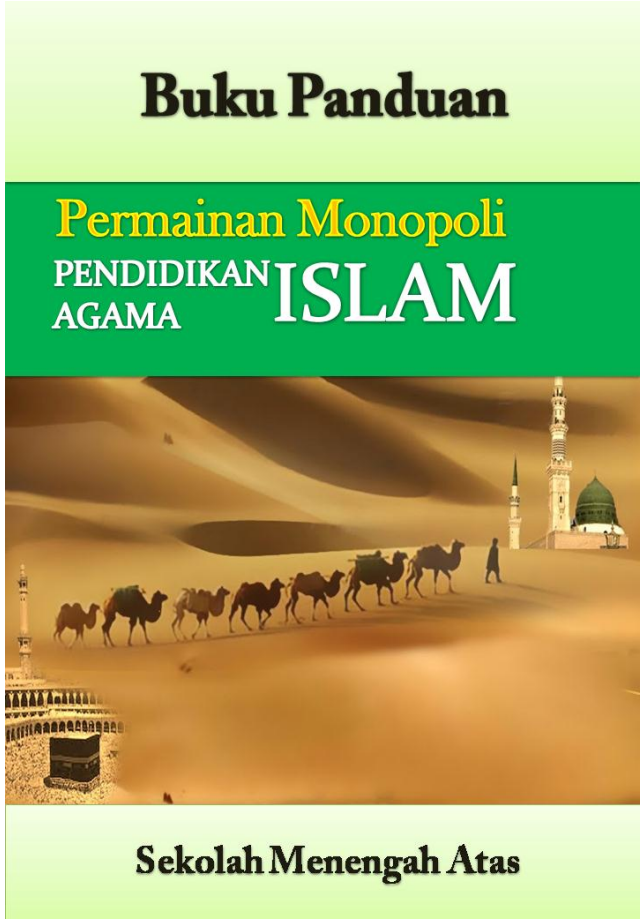
Daftar Pertanyaan dan Kunci Jawaban Petak Perang Uhud

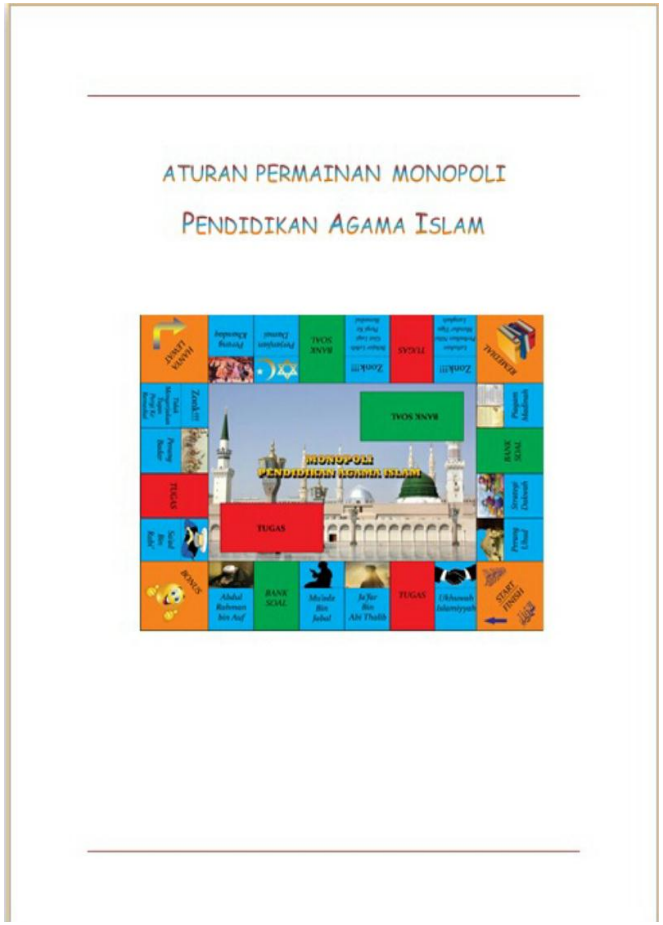
No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Kapan terjadinya perang Uhud?	Tahun ke-3 Hijriah
2	Ada berapa jumlah pasukan kaum Muslimin pada perang uhud?	700 orang
3	Mengapa kaum muslimin mengalami kekalahan dalam perang uhud?	Karena keingininan kaum muslimin untuk segera merebut harta rampasan perang musuh
4	Pasukan musuh dalam perang uhud dipimpin oleh…	Khalid bin Walid
5	Ada berapa kaum Muslimin yang gugur dalam perang Uhud?	Sekitar 70 0rang

6	Siapa nama paman Nabi saw yang gugur dalam perang uhud?	Hamzah bin Abdul Muthalib
7	Siapa nama orang Yahudi yang berkhianat kepada kaum Muslimin dengan menarik mundur 300 pasukan ketika perang uhud?	Abdullah bin Ubay
8	Dalam perang Uhud, Hamzah bin Abdul Muthalib dibunuh oleh…	Wahsyi (budak yang dilatih oleh Hindun binti Utbah)
9	Jelaskan secara singkat terjadinya perang Uhud?	Perang Uhud terjadi karena kaum kafir Quraisy menuntut balas atas kekalahannya dalam perang Badar. Maka, pada tahun ke-3 Hijriyah, pasukan kafir Quraisy berangkat ke Madinah dengan membawa sekitar 3000 orang prajurit dan pasukan Muslimin berjumlah 700 orang untuk perang di bukit Uhud. Pasukan muslimin mengalami kekalahan dalam perang ini karena pasukan Muslimin telah tergoda dengan harta peninggalan musuh. Oleh Karena itu, banyak pasukan Muslimin yang mati syahid dalam perang ini.
	Hikmah apa yang dapat dipelajari umat Islam dari peristiwa perang Uhud?	- Tidak putus asa ketika mengalami kegagalan dalam meraih suatu keinginan. Menjadikan kegagalan sebagai cambuk agar tidak mengalaminya lagi di kemudian hari. - Sebagai ukuran kualitas ibadah serta keimanan pemimpin & yg dipimpin - Kita harus berpegang teguh kepada perintah Allah untuk menaati Rasulullah. - Untuk membedakan muslim yg memeluk Islam dengan alasan yg benar dan dengan yg menginginkan dunia. - Dengan terjadinya kondisi kekalahan kaum Muslimin, maka akan selalu ada segolongan orang-orang yg pesimis, yg tidak yakin kepada Allah & Rasul-Nya.

10	Perang uhud menjadi tolak ukur mengenai kepatuhan rakyat tehadap pemimpinnya. Sudahkan kamu mengerjakan tugas dan kewajibanmu sebagai seorang pelajar dan mematuhi peraturan yang berlaku di Sekolah maupun di masyarakat?	

Buku Panduan Permainan Monopoli PAI





Kartu TUGAS

Lakukan perbaikan nilai.
Pergi ke REMEDIAL

4

Membaca buku.
Kartu ini bisa disimpan.
dipakai bila perlu, atau boleh dihibahkan.

1

Bebas dari REMEDIAL.
Kartu ini bisa disimpan, dipakai bila perlu,
atau boleh dihibahkan.

2

Maju sampai START

5

Bertanya kepada teman.
Kartu ini bisa disimpan,
dipakai bila perlu,
atau boleh dihibahkan.

3

Pergi ke BONUS

7

Pergi ke BANK SOAL terdekat

8

Mundur tiga langkah

9

Selamat!
Kamu mendapatkan poin
karena mengerjakan tugas dengan baik

10

Maju tiga langkah

11

Kamu tidak mengikuti UAS,
pergi ke REMEDIAL

6

Bertanya kepada guru.
Kartu ini bisa disimpan,
dipakai bila perlu,
atau boleh dihibahkan.

12

Kartu BANK SOAL

Ikatan persaudaraan sesama umat islam disebut..?

a. Ukhuwah wathaniyah
b. Ukhuwah insaniyah
c. Ukhuwah basyariyah
d. Ukhuwah Islamiyah
e. Ukhuwah arabiyah

4

Mu'adz bin Jabal terkenal sebagai cendekiawan dengan wawasannya yang luas dan pemahaman yang mendalam dalam ilmu..?
a. Sains
b. Hadits
c. Fiqh
d. Sastra
e. Tafsir

6

Dalam membina persaudaraan antara kaum muhajirin dan anshar, Rasulullah saw mempersaudarakan Umar bin Khattab dengan..?
a. Abdurrahman bin Auf
b. 'Itban bin Malik
c. Sa'ad bin Rabi'
d. Muadz bin Jabal
e. Kharijah ibnu Zubair

7

Hal apa yang pertama kali Rasulullah saw lakukan ketika beliau hijrah ke Madinah..?

a. Membangun masjid
b. Mempersaudarakan kaum muhajirin dan kaum anshar
c. Berdakwah kepada kaum Yahudi
d. Membuat piagam Madinah
e. Membuat perjanjian Hudaibiyah

5

Siapa yang menemani Rasulullah saw dalam perjalanan hijrah ke Madinah..?

a. Abu Bakar dan Utsman
b. Abu bakar dan Aisyah
c. Abu Bakar dan Ali
d. Umar dan Ali
e. Abu Bakar dan Umar

9

Masjid yang pertama didirikan Nabi Muhammad saw di Madinah adalah?

a. Masjid Qiblatain
b. Masjid Nabawi
c. Masjid al-Haram
d. Masjid Quba
e. Masjid al-Aqsa

11

Dalam membina persaudaraan antara kaum muhajirin dan anshar, Rasulullah SAW mempersaudarakan abu bakar dengan..?

a. Kharijah Ibnu Zubair
b. Abdurrahman bin Auf
c. Sa'ad bin Rabi'
d.Mu'adz bin Jabal
e. Abu Ubaidah

1

Apa yang Nabi Muhammad SAW lakukan dalam menciptakan suasana nyaman dan tenteram di kota Madinah serta untuk saling membantu antara kaum muslimin dan non muslim..?

a. Memerangi kafir Quraisy
b. Membuat perjanjian dengan kaum yahudi
c. Membuat perjanjian Hudaibiyah
d. Membangun tempat ibadah
e. Mengislamkan penduduk setempat

2

Sebelum Nabi Muhammad SAW datang ke kota Madinah, nama kota Madinah adalah..?

a. Damaskus
b. Ethiopia
c. Yatsrib
d. Habasyah
e. Yaman

3

Hal apa yang pertama kali Rasulullah saw lakukan ketika beliau hijrah ke Madinah..?

a. Membangun masjid
b. Mempersaudarakan kaum muhajirin dan kaum anshar
c. BerdakwahkepadakaumYahudi
d. Membuat piagam Madinah
e. Membuat perjanjian Hudaibiyah

5

sebutkan 5 peperangan yang di ikuti oleh Rasulullah saw !

16

Nabi Muhammad saw menyebut kota Madinah dengan sebutan Madinah al-Munawarah yang artinya..?

a. Kota yang berseri
b. Kota yang damai
c. Kota yang bercahaya
d. Kota yang indah
e. Kota yang bersih

12

Sebutkan salah satu isi perjanjian yang dibuat Nabi Muhammad saw dengan kaum yahudi..?

15

Dasar-dasar kehidupan masyarakat yang dibangun Rasulullah saw di Madinah selain membangun masjid dan membina ukhuwah islamiyah adalah..?

a. Melakukan peperangan
b. Meningkatkan perekonomian
c. Menjalin persahabatan dengan non muslim
d. Mengirim utusan kepada para Raja
e. mengajarkan pendidikan, politik, ekonomi, dan social

13

Faktor penyebab hijrahnya kaum Muslimin ke Madinah adalah..?

14

Dalam membina mempersaudarakan antara kaum muhajirin dan anshar, Rasulullah saw mempersaudarakan Kharijah ibnu Zubair dengan..?

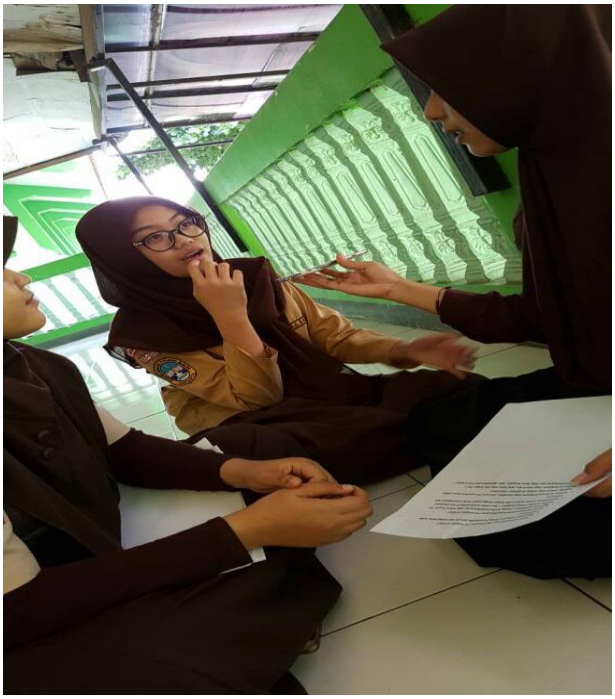
a. Abu Bakar as-Shiddiq
b. Umar bin Khattab
c. Utsman bin Affan
d. Ali bin Abi Thalib
e. Ja'far bin Abi Thalib

8

Lampiran foto wawancara

1. Wawancara bersama guru PAI kelas X MIPA 2

2. Wawancara bersama siswa kelas X MIPA 2



Lampiran Foto uji coba produk kepada siswa kelas X MIPA 2

Absen Siswa kelas X MIPA 2 Tahun Pelajaran 2016/2017

NO	NO. INDUK	NAMA	L/P	Agama
1	15531	Adrian Rahmat Isnaeni	L	Islam
2	15532	Althaf Muflih Regar	L	Islam
3	15533	Alvira Rachmawati	P	Islam
4	15534	Anissa Candraningtyas	P	Islam
5	15535	Balthasar Toslur Hasaraini	L	Protestan
6	15536	Chesia Grace Natalia	P	Protestan
7	15537	Cut Melati Tasya Salsabila	P	Islam
8	15538	Cut Viola Amanda	P	Islam
9	15539	Debora Sihombing	P	Protestan
10	15540	Dhini Novia Azaria	P	Islam
11	15541	Dhiya' Hanifah Ahyar	P	Islam
12	15542	Dian Mariza Kurniaty	P	Islam
13	15543	Fadhil Athallah Sakti	L	Islam
14	15544	Farah Ashila Restyoputri	P	Islam
15	15545	Fitri Permata Putri	P	Islam
16	15546	Gaby Ester Saida Yuliana	P	Protestan
17	15547	Ghina Aramita Hermawan	P	Islam
18	15548	Joanita Kanissa Chandra Listyaratri	P	Katholik
19	15549	Haristawidya Friantika Putri	P	Islam
20	15550	Hugo Haikal Akmal	L	Islam
21	15551	Indriawan Muhammad Akbar	L	Islam
22	15552	Khalisya Almas	P	Islam
23	15553	Muhammad Fadhlan Syafi'I	L	Islam
24	15554	Muhammad Nur Rahman	L	Islam
25	15555	Muhammad Yafi Brilianto	L	Islam
26	15556	Nabila Auliana Putri	P	Islam
27	15557	Pandu Dhaulagiri	L	Islam
28	15558	Qonita Raihanah Bhanuwati	P	Islam
29	15559	Rahmaditya Dwi Antoro	L	Islam
30	15560	Rahmat Kristian Firdaus	L	Islam
31	15561	Rani Widya Ningrum	P	Protestan
32	15562	Rizka Yuliani Saputri	P	Islam
33	15563	Shofia Jasmine Khalida	P	Islam
34	15564	Silvia	P	Islam
35	15565	Syifa Asilah Putri Lesmana	P	Islam
36	15566	Ziya Zaima Rus	P	Islam

Data Mentah Uji Coba Siswa Perorangan

Melati	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	7
Syifa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
Jumlah											**16**

Data Mentah Uji Coba Siswa Kelompok Kecil

Annisa	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9
Dhini	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	6
Dhiya	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7
Fadhil	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	7
Pandu	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
Silvia	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
Viola	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8
Ziya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Jumlah											**62**

Data Mentah Uji Coba Siswa Lapangan

Adrian	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8
Althaf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Alvira	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
Anissa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Cut melati	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
Cut Viola	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	7
Dhini	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
Dhiya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Dian	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
Fadhil	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7
Farah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ghina	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7
Harista	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
Hugo	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	6
Indriawan	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	6
Khalisya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Fadhlan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Rahman	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
Yafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Nabila	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9

Pandu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Qonita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Aditya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Rani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
Rizka	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
Shofia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Silvia	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8
Syifa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
Ziya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
Jumlah											**264**

Data Hasil Uji Coba Siswa Perorangan

Nama	**Skor butir**										**Jumlah**
	No 1	**No 2**	**No 3**	**No 4**	**No 5**	**No 6**	**No 7**	**No 8**	**No 9**	**No 10**	
Melati	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	**7**
Syifa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	**9**
Total Skor											**16**
Presentase											**80%**
Kategori											**Baik**

Data Hasil Uji Coba Siswa Kelompok Kecil

Nama	**Skor Butir**										**Jumlah**
	No 1	**No 2**	**No 3**	**No 4**	**No 5**	**No 6**	**No 7**	**No 8**	**No 9**	**No 10**	
Annisa	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	**9**
Dhini	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	**6**
Dhiya	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	**7**
Fadhil	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	**7**
Pandu	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	**7**
Silvia	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	**8**
Viola	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	**8**
Ziya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Total Skor											**62**
Presentase											**77.5%**
Kategori											**Baik**

Data Hasil Uji Coba Siswa Lapangan

Nama	Skor butir										Jumlah
	No 1	No 2	No 3	No 4	No 5	No 6	No 7	No 8	No 9	No 10	
Adrian	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	**8**
Althaf	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Alvira	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	**8**
Anissa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Melati	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	**9**
Viola	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	**7**
Dhini	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	**8**
Dhiya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	**9**
Dian	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	**9**
Fadhil	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	**7**
Farah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Fitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Ghina	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	**7**
Harista	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	**9**
Hugo	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	**6**
Indriawan	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	**6**
Khalisya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Fadhlan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Rahman	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	**8**
Yafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Nabila	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	**9**
Pandu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Qonita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Aditya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Rani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	**9**
Rizka	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	**9**
Shofia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	**10**
Silvia	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	**8**
Syifa	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	**9**
Ziya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	**9**
Total Skor											**264**
Presentase											**88%**
Kategori											**Sangat baik**

Lampiran wawancara dengan guru PAI

Identitas diri:

Nama : Drs. Masrukhi, M.Pd.I

Umur : 50 Tahun

Pekerjaan : Guru Agama Islam

Hasil wawancara:

Menurut bapak, media pembelajaran itu apa?

- Sebuah alat atau cara untuk menyampaikan materi agar bisa dipahami dan dicerna oleh peseta didik.

Seberapa penting Media Pembelajaran bagi seorang guru? dan apakah media mempunyai pengaruh tersendiri untuk siswa?

- Kalau menurut bapak, itu hanya sebagai alat bantu, jadi tidak sangat menentukan. Kalau menurut bapak, faktor penentu keberahsilan pendidikan itu guru, keterampilan guru, akhlak dan pearilaku guru dan media hanya sebagai alat bantu saja. Karena bapak pernah baca sebuah buku judulnya adalah *tarbiyatul aulad fil islam*, pendidikan anak dalam islam karangan DR. Abdullah Nashi Ulwan, disitu dijelaskan bahwa metode pendidikan islam yang sangat berpengaruh itu adalah ada 5 yang pertama adalah keteladanan. Jadi keteladanan seorang pengajar itu sendiri. Jadi jangan berharap kita akan menciptakan kader anak itu menjadi anak yg baik, sholeh kalo si guru nya itu sendiri tidak sholeh dan tidak baik, itu gurunya harus menjadi sholeh dulu, lebih baik dulu insya Allah nanti anak akan lebih baik. Jadi ketika ada perilaku anak kita kurang terpuji, kita jangan langsung menyalahkan anak, kita harus intropeksi diri. Ini jangan-jangan saya nya ini mungkin masih banyak dosa nya, masih kurang maksimal mengajarnya. Jadi, kita harus memberikan contoh keteladanan terhadap anak, sehingga nanti anak tersebut akan mengikuti kita, seperti kata-kata dalam bahasa Arab, yang artinya gini ‘Bahasa perbuatan lebih berpengaruh dari pada Bahasa lisan’, jadi kita memberikan keteladanan. Nabi kan begitu juga, lebih banyak memberikan contoh keteladanan.

Kemudian yang kedua, pembaisaan yang baik. Kita ciptakan lingkungan atau kebiasaan yang baik misalnya tiap ketemu kita salam, kemudian kita berdoa, kemudian kita biasakan buang sampah di tempatnya, kita biasakan membaca al-Qur'an, kita biasakan. Apalagi misalnya belajar tiap abis ngaji, jadi pembiasaan yang baik itu pengaruhnya luar biasa dan itu akan menjadi kaarkter kita. Kalau gak salah ada dalam bahasa inggris mengatakan, emm saya kan ga terlalu bisa, pokoknya bahasa inggrisny…gini kalo ga salah, artinya 'pertama kita yang ciptakan kebiasaan nah kemudaian nanti kebiasaan akan menciptakan kita'. Jadi kita harus biasakan ciptakan kebiasaan yang baik-baik sehingga nanti akan menjadi karakter kita. Kalo kita biasa bangun pagi sebelum subuh, kalo terus menerus akan menjadi kebiasaan, kita biasa sholat malam juga begitu.

Kemudian yang ketiga, adalah nasihat. Nah jadi memberikan nasihat mungkin dengan kisah-kisah yang bagus, kisahkisah yang bisa diambil pelajaran.

Terus yang keempatnya adalah memberikan perhatian, memberikan *reward* kepada anak-anak yang memang dia berprestasi, anak yang baik-baik, dan sebagainya. Walaupun dengan pujian, itu nanti anak akan semangat.

Kemudian yang terakhir ini, kalo bisa dihindarin ya..yaitu adalah sanksi atau hukuman. kebanyakan kita melakukan 2 hal, nasihat tidak mempan langsung sanksi, mangkanya kurang berhasil. Coba kalo keteladanan, pembiasaan, perhatian dan pujian ini diterapkan, insya Allah pendidikan akan cepat berhasil. Ajaran Rasulullah mengatakan kan bahwa metode pendidikan yang berpengaruh kan 5 itu tadi. Jadi metode itu lebih ke guru nya lebih ke personal guru nya sehingga nanti kalo nak syifa jadi guru seperti itu, insya Allah kalo nanti menjadi ibu rumah tangga sudah menjadi contoh yg sholihah. Maka nanti anak kita akan sholihah jga. Jangan bermimpi kalo kitanya belum sholih, tapi menginginkan anak yg sholih juga, ya gakk bisaaa. Begitu ya …jadi pengaruh nya seperti itu ya.

Lalu pak bagaimana kondisi media pembelajaran di sekolah ini? Apakah media yang tersedia di kelas sudah memadai?

- Menurut bapak sudah memadai, udah ada infocus nya, laptop dan sebagainya, udah disiapkan. Cuman ya bapak barangkali jadul gimana jadi beda pendapat sama yang lain jadi bapak tuh fokus nya di guru karena kalo kita apa namanya…nengok ke belakang, dulu guru-guru kita tidak banyak metode atau alat-alat seperti itu. Tapi luar biasa berkualitas, banyak alumni-alumni nya jadi guru bangsa, pemimpin bangsa, jujur jujur, yang hanya mengandalkan figuritas seorang ulama atau seorang kyainya gitu.. Karismatik disitu. Sekarang kan enggak, nah karena sekarang banyak mengandalkan alat akhirnya apa?…penghormatan anak kepada guru sudah mulai bergeser, dan menganggap guru itu tidak banyak menguasai ilmu, tapi kalo dulu kan kalo syifa dari pesantren pasti tau kan. Pasti sebagai contoh dan walaupun alat-alat mengajarnya terbatas. Sekarang kalo di sekolah ini sekelas cuma 36, kalo di pesantren kan banyak , karena karismatik dari si gurunya itu bener-bener jadi contoh, sehingga muridnya itu hormat karna segan karna karismatik dari gurunya.

Berarti perkembangan media pembelajaran dari dahulu hingga sekarang dilihat dari karismatik gurunya dan keterampilan dari gurunya juga ya pak?

- Memang media itu diperlukan, cuma yg menjadi ujung tombak keberhasilan adalah dari pribadi guru itu sendiri. Media hanya membantu, kalo ilmu si guru tersebut berkaulitas, insya Allah anaknya pun akan begitu, tapi kalo si guru nya ilmu nya gak nguasain gimana anaknya juga akan menguasai ilmu, gitu. Jadi ujung tombaknya tetap dari guru.

Selanjutnya pak, media pembelajaran seperti apa sih yang pernah atau sering bapak terapkan di kelas?

- Yang variasi, kadang-kadang saya pake *active learning* yang bentuknya macam-macam bisa jigsaw, diskusi, tanya jawab, menerapkan debat pro kontra, misalnya tentang pernikahan poligami. Nah kelompok ini pro

poligami , kelompok yg satu lagi yang kontra, gitu misalnya. Menarik itu, itu kan salah satu cara agar anak bagaimana supaya pelajaran itu bisa masuk.

-

Bapak pernah menggunakan ppt atau film sebagai media ?

- Kita punya CD tentang munahakat, hari kiamat dan nonton bareng-bareng itu juga pernah dikirim dari dinas. Jadi pernah saya tayangkan juga sesuai dengan kelasnya masing-masing.

Apakah dengan cara seperti itu siswa dapat terlibat aktif?

- Ya, jadi pertama suruh nonton dulu, setelah itu saya suruh komentarin, jadi ada terlibat aktif juga.

Biasanya pemanfaatan film dan ppt digunakan untuk perorangan atau perkelompokan?

- Kalo nonton film bareng-bareng, karna waktunya tidak cukup, nanti disuruh memberikan komentar masing-masing atau yang dilihat langsung dipraktekan kayak demonstrasi. Jadi pernah tentang munahakat, kita coba bagaimana cara menikahkan. Jadi nanti demonstrasi ada wali, saksi, wanita, dan laki-laki. Cuma ini banyak tanda tanya nanti disangka malah nikah beneran hehe ..tapi sebenernya menarik juga gitu. Tapi bagus gitu. Artinya dengan seperti itu siswa juga terlibat aktif, bisa ikut merasakan. Jadi tau bagaimana sih mengucapkan ijab qabul.

Biasanya ada hambatan atau tidak saat memanfaatkan atau mengunakan media pembelajaran?

- Paling hambatannya kalo lampu mati, kalo mati lampu kan jadi kacau gak sesuai rencana, jadi panas juga rauangan.

Berarti kalau dari siswa nya sendiri tidak ada hambatan ya, biasanya memang sudah mengerti tentang penggunaan metode dan media.

- Ya, malah anak-anak disini jadi semangat, saya merasa lemah di teknologi yauda anak-anak aja yang ngendalikan. Bisa bisanya kita aja.

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media, apakah ada tinjak lanjut dari bapak, misalnya ada evaluasi ?

- Ya, itu tindak lanjutnya gitu aja..media kan cuma sebagai alat bantu. Evalusai bis dilakukan dari guru, dari kerajinan siswanya juga, bagusnya kayak apapun media kalo anaknya kemudain tidak mengulang dirumah, tidak akan membuahkan hasil. Siswa kan daya ingat nya terbatas, harus dipelajarin lagi

Apakah ada media pembelajaran yang belum bapak terapkan dikelas? atau bapak ingin menerapkan namun belum terlaksana ?

- Banyak juga tapi nama namanya saya ga hafal, karna ada materi yang emang harus disesuaikan dengan metode, tiap pembahasan beda-beda tidak bisa sama. Mangkanya karna banyak jadi ada yang belum saya pakai. Game udah, kuis juga udah. Berarti sebagian besar sudah pernah bapak terapkan. Model *snowball throwing* saya juga pernah.

Jadi menurut bapak guru PAI itu apakah sudah optimal belum sih pak dalam menerapkan media pembelajaran?

- Ada yang sudah ada yang belum, tapi kalo sekarang sih kebanyakan sudah karna mengikuti perkembangan zaman . Sebagai alat bantu biar anak tidak jenuh, supaya materi mudah dipahami. Cuma materi nya bisa berpengaruh atau tidak itu berpulang kepada guru. Kalo gurunya punya karimastik mah insa Allah pelajaran susah kayak apapun kalo gurunya menarik itu akan disukai. Seperti guru matematika disini, namanya bu Rahmi. Orangnya gak pernah marah, anak yang tadi nya gak suka sama matematika, jadi suka. Banyak swiswa yang nilainya dapet 10. Tapi begitu diajarin sama guru yg lain jadi malah kacau. Tapi gak perlu saya sebutkan, bearti kan peranan guru sangat dominan. Walaupun katanya sekarang media macem-

macem, tapi menurut saya guru paling dominan. Apalagi kalo orang pesantren, banyak pemimpin kita yang dari pesantren.

Apakah ada pesan dan saran dari bapak untuk guru PAI atau calon guru PAI tentang penggunaan media pembelajaran?

- Ya itulah kalo pesan saya sih kita bener-bener harus mempunyai ilmu, terutama sesuai dengan jurusan kita. Kita harus bener-bener kausai. Kemudian kita juga harus kaya dengan metodologi, dan yang sangat penting lagi adalah kepribadian. Ini yang kalo menurut saya adalah ujung tombak jangan sampai kita sebagai guru agama kok punya kepribadian yg tidak terpuji. Usahakan apa yang kita sampaikan bisa kita jalankan. Jangan sekali-kali apa yang kita smpaikan tidak bisa kita jalankan atau lakukan. Ya jadi kita harus bener-bener bisa menjadi contoh, bukan hanya mencontohkan tapi juga menjadi contoh. Dan bukan hanya dalam kelas, diluar kelas pun seperti itu. Karna sekali kita ngelakuin kesalahan sedikit, walaupun kebaikannya banyak, tetap yang diinget pasti kesalaahnnya. Sama kita harus bener-bener menguasai ilmu agama kita, itu. Jangan kita guru agama tapi tidak menguasai agama. Saya rasa itu pesan saya.

Bagaimana menurut bapak jika mendengar keluhan dari siswa kalau mata pelajaran PAI itu pelajaran yang membosankan?

- Ya mangkanya tadi kan saya bilang walaupun ujung tombaknya guru, kita tetap harus menguasai metode, karna kesannya guru agama kan dari pesantren, jadi kesannya *boring* . Tapi memang kita harus menguasai ilmu kalo dulu tuh bisa disebut ilmu batin ya. Jadi kita harus benar-benar punya doa yang bisa mempengaruhi anak. Karna ada tuh doa-doa supaya anak bisa diem atau gimana gitu . Minta sama kyai amalan apa gitu, itu perlu. Jangan polos-polos aja. Misalnya amalan supaya anak jadi nurut dan sebagainya.

Lampiran wawancara dengan siswa

Siswa 1

Nama : Adrian Rahmat

Kelas : X MIPA 2

Umur : 16 tahun

Jenis kelamin : Laki-laki

Hasil wawancara:

Media pembelajaran apa yang biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Biasannya menggunakan power point dan buku.

Bagaimana pendapat kamu tentang keterampilan guru PAI saat menggunakan media pembelajaran di kelas?

- Menurut saya kurang terampil jika menggunakan power point, kurang menguasai gitu. Karena isi power point nya kebanyakan teks, dan kayak copas dari internet gitu.

Metode apa yang pernah/sering/biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Yang paling sering diterapin itu metode ceramah

Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran PAI yang selama ini guru PAI kamu terapkan di kelas? Apakah menyenangkan untukmu? Apa alasannya?

- Menurut saya sih membosakan, karena kita jadi kurang bisa berinteraksi satu sama lain, karena saat pembelajaran kebanyakan ceramah dan hafalan. Jadi kurang aktif gitu belajarnya.

Apakah kamu merasa terbantu jika dalam proses pembelajaran PAI, guru menggunakan media pembelajaran? Apa alasannya?

- Ya setiap hal kan pasti ada positif dan negatif nya, media pembelajaran kadang dapat membantu saya, seperti saat akan ulangan saya jadi bisa belajar lewat softcopy power point yang guru PAI saya punya. Tapi pada saat proses

pembelajarannya saya sering nggak fokus gitu, mungkin karena perasaan ngantuk, dan lain-lain.

Apakah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAI membuat kamu paham terhadap materi yang sedang di ajarkan? Apa alasannya?

- Sebagian besar sih saya paham sama materinya, tapi nggak terlalu detail.

Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu suka saat belajar PAI ?

- Yang saya suka sih yang aktif ya kak, diskusiatau tanya ajwab yang bikin kita aktif kak.

Media pembelajaran apa yang kamu harapkan akan diterapkan guru PAI di kelas?

- Media apapun saya suka, yang penting kita bisa aktif, semacam didalamnya dibuat kelompok gitu, dan ada permainannya juga biar lebih menyenangkan, dan pas diakhir pelajaran juga ada penjelasan atau kesimpulan dari materi yang sedang dipelajari itu.

Siswa 2

Nama : Haristawidya

Kelas : X MIPA 2

Umur :16 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Hasil wawancara:

Media pembelajaran apa yang biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Media yang biasa digunakan adalah Al-qur'an, buku, dan kadang-kadang menggunakan power point

Bagaimana pendapatmu tentang keterampilan guru PAI saat menggunakan media pembelajaran?

- Kalau sedang berdakwah atau menceritakan kisah-kisah gitu sangat bagus dan menarik. Tapi interaksi antara guru dan siswa nya kurang.

Metode apa yang pernah/sering/biasa guru PAI terapkan di kelas?

- Paling sering itu metode ceramah dan hafalan

Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran yang selama ini guru PAI kamu terapkan di kelas? Apakah menyenangkan untukmu atau tidak? Apa alasannya?

- Menurut saya membosankan, karena hanya gitu-gitu aja. Nggak ada interaksi sama siswa. Jadi, kita jarang menyatakan pendapat kita sendiri.

Apakah kamu merasa terbantu jika belajar menggunakan media pembelajaran? Apa alasannya?

- Sejauh ini sih lumayan terbantu.

Apakah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAI membuat kamu paham terhadap materi yang sedang di ajarkan? Alasannya?

- Saya cukup paham terhadap materi yang sedang diajarkan. Cuma, menurut saya cara pembelajarannya yang kurang menarik.

Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu suka saat belajar PAI ?

- Selama ini yang saya suka itu pas guru membawakan cerita-cerita atau kisah gitu.

Media pembelajaran apa yang kamu harapkan akan diterapkan guru PAI di kelas?

- Media pembelajaran yang ada games nya, ada cerdas cermat nya. Pokoknya media yang melibatkan interaksi satu sama lain. Misalnya ada film islami, terus video-video, kayak video tata cara puasa, dan lain-lain gitu deh.

Siswa 3

Nama : Rani Widya Ningrum

Kelas : X MIPA 2

Umur : 16 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Hasil wawancaara:

Media pembelajaran apa yang biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Paling sering mengguakan power point dan buku

Bagaimana pendapatmu tentang keterampilan guru pai saat menggunakan media pembelajaran?

- Saat menggunakan media power point, menurut saya kurang terampil, mungkin karena faktor usia. Tapi kalau selain power point seperti dakwah atau cerita gitu, itu sangat bagus.

Metode apa yang pernah/sering/biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Paling sering menggunakan metode ceramah

Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran PAI yang selama ini guru PAI kamu terapkan di kelas? Apakah menyenangkan untukmu? Apa alasannya?

- Karena guru nya kurang interaksi banget dengan murid, jadi kurang menyenangkan buat saya. Dan yang tadi udah saya bilang, mungkin karena faktor usia juga, jadi kadang murid-murid yang lain kurang fokus.

Apakah kamu merasa terbantu jika belajar menggunakan media pembelajaran? Apa alasannya?

- Kadang-kadang aja. karena sesuai mood saya aja.

Apakah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAI membuat kamu paham terhadap materi yang sedang di ajarkan? Alasannya?

- Kurang terlalu menangkap isi pelajaran, jadi kurang paham karena ngebosenin

Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu suka saat belajar PAI ?

- Saya lebih suka kalau lagi belajar PAI di kelas, guru nya mending membawakan cerita atau berdakwah gitu, dari pada menggunakan media seperti power point. Karena kalo beliau pakai power point, kita malah jadi gak paham.

Media pembelajaran apa yang kamu harapkan akan diterapkan guru PAI di kelas?

- Yang saya harapkan adalah media seperti ada games yang islami gitu, dan saya juga ingin diputarin fim gitu.

Siswa 4

Nama : Rizka Yuliana Saputri

Kelas : X MIPA 2

Umur :15 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Hasil wawancara:

Media pembelajaran apa yang biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Biasanya menggunakan media power point dan buku.

Bagaimana pendapatmu tentang keterampilan guru PAI saat menggunakan media pembelajaran?

- Saat menggunakan dakwah atau cerita sebagai media sangat bagus dan menguasai. Tapi saat menggunakan power point sangat membosankann karena isi nya cuma tulisan-tulisan aja.

Metode apa yang pernah/sering/biasa guru PAI terapkan di kelas?

- Paling sering menggunakan metode ceramah

Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran yang selama ini guru PAI kamu terapkan di kelas? Apakah menyenangkan untukmu? Berikan alasannya?

- Media yang selama ini di gunakan guru PAI saya membuat saya bosan. Karena beliau kalau menjelaskan hanya terpaku pada siswa barisan depan aja. Jadi yang di belakang nggak terlalu kedengeran

Apakah kamu merasa terbantu jika belajar PAI menggunakan media pembelajaran? Apa alasannya?

- Cukup membantu saya dalam belajar, walaupun tidak setiap pertemuan.

Apakah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAI membuat kamu paham terhadap materi yang sedang di ajarkan? Alasannya?

- Sedikit paham kalau media nya itu power point, karena terlalu banyak tulisan dan baca nya jadi males.

Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu suka saat belajar PAI ?

- Karena saya kurang suka media power point nya, jadi saya suka nya kalau saat guru menceritakan cerita Islami saja, dan cerita-cerita pengalaman pribadi gitu.

Media pembelajaran apa yang kamu harapkan akan diterapkan guru PAI di kelas?

- Media pembelajaran film dan games, karena biar seru.

Siswa 5

Nama : Alvira

Kelas : X MIPA 2

Umur :16 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Hasil wawancara:

Media pembelajaran apa yang biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Seringnya tuh menggunakan buku, al-Qur'an, dan cerita

Bagaimana pendapatmu tentang keterampilan guru PAI saat menggunakan media pembelajaran?

- Kalau keterampilannya dalam berdakwah atau cerita gitu seru karena kita jadi tau banyak informasi. Tapi kalau dari buku saja kurang jelas dan kurang luas informasi nya

Metode apa yang pernah/sering/biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Paling sering metode ceramah. Dan kurang ada tanya jawab nya. Jadi, saya dan anak-anak yang lain kelihatannya tidak aktif.

Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran pai yang selama ini guru PAI terapkan di kelas? Apakah menyenangkan untukmu atau tidak? Apa alasannya?

- Kalau saat menyampaikan dakwah atau cerita gitu menyenangkan, tapi kalau saat menampilkan power point dan buku, menurut saya ngebosenin.

Apakah kamu merasa terbantu jika belajar PAI menggunakan media pembelajaran? Apa alasannya?

- Kalau media power point kurang terbantu, karena kalau hanya menampilkan tapi penjelasannya kurang, kita jadi kurang menangkap isi power point itu, walaupun kita nanti ujung-ujung nya belajar dari power point itu.

Apakah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAI membuat kamu paham terhadap materi yang sedang di ajarkan? Alasannya?

- Untuk keseluruhan saya paham, cuma ada beberapa yang masih kurang jelas

Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu suka saat belajar PAI ?

- Saya suka kalau guru sedang cerita

Media pembelajaran apa yang kamu harapkan akan diterapkan guru PAI di kelas?

- Yang ada games nya atau apapun yang menimbulkan adanya interaksi satu sama lain. Pokoknya yang buat kita belajar serius tapi santai.

Siswa 6

Nama : Nabila Auliana

Kelas : X MIPA 2

Umur :15 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Hasil wawancara:

Media pembelajaran apa yang biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Biasanya menggunakan Al qur'an, Power point, dan ada cerita juga

Bagaimana pendapatmu tentang keterampilan guru PAI saat menggunakan media pembelajaran?

- Kalau belajar nya menggunakan buku saja agak kurang jelas, tapi kalau keterampilannya dalam berdakwah atau cerita gitu bagus dan seru.

Metode apa yang pernah/sering/biasa guru PAI terapkan di kelas?

- Sering nya menggunakan metode ceramah, dan siswa nggak diberi kesempatan untuk bertanya. Jadi, guru yang dominan menguasai kelas.

Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran pai yang selama ini guru PAI terapkan di kelas? Apakah menyenangkan untukmu atau tidak? Apa alasannya?

- Kalau media yang digunakan adalah power point, itu ngebosenin. Karena guru nggak ada interaksi nya dengan siswa. dan siswa yang lain juga jadi asyik sendiri dan kurang memperhatikan guru. Tapi kalau lagi cerita atau dakwah gitu cukup menyenangkan dan seru

Apakah kamu merasa terbantu jika belajar PAI menggunakan media pembelajaran? Apa alasannya?

- Kalau media yang digunakan power point kurang terbantu, karena isi pesan dari power point itu hanya tulisan-tulisan. Jadi, kita kurang menangkap apa maksud isi materi nya.

Apakah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAI membuat kamu paham terhadap materi yang sedang di ajarkan? Alasannya?

- Saya sedikit paham, walaupun masih banyak materi yang menurut saya kurang dijelaskan.

Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu suka saat belajar PAI ?

- Saya paling suka saat guru membahas materi sambil ada cerita-cerita, kayak cerita teladan Nabi-Nabi gitu.

Media pembelajaran apa yang kamu harapkan akan diterapkan guru PAI di kelas?

- Media pembelajaran yang ada gamenya

Siswa 7

Nama : Fitri Permata Putri

Kelas : X MIPA 2

Umur :15 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Hasil wawancara:

Media pembelajaran apa yang biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Lebih sering menggunakan media power point. Terus diselingi dengan ceramah dan cerita gitu.

Bagaimana pendapatmu tentang keterampilan guru PAI saat menggunakan media pembelajaran?

- Kalau menggunakan media power point, saya kurang menangkap isi power point nya. Karena banyak tulisan dan kurang menarik. Membuat saya jadi ogah-ogahan ngeliatnya.

Metode apa yang pernah/sering/biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Paling sering ceramah

Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran yang selama ini guru PAI terapkan di kelas? Apakah menyenangkan untukmu atau tidak? Apa alasannya?

- Membosankan bagi saya, karena jadi nya flat gitu. Kebanyakan ceramah nya. Pemanfaatan media nya kurang.

Apakah kamu merasa terbantu jika belajar PAI menggunakan media pembelajaran? Apa alasannya?

- Karena guru lebih sering ceramah, jadi saya merasa kurang terbantu.

Apakah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAI membuat kamu paham terhadap materi yang sedang di ajarkan? Alasannya?

- Kalau menggunakan media power point, saya kurang paham dan pada saat ada ceramah juga kadang paham kadang enggak. Tapi, sejauh ini sih saya dan teman-teman yang lain akhirnya jadi belajar sendiri aja.

Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu suka saat belajar PAI ?

- Saya lebih suka ketika guru PAI mengajar dengan menggunakan metode ceramah, tanpa menggunakan media power point. Karena kalo power point mau dijelasin sama guru atau sama anak-anak sama saja kurang paham.

Media pembelajaran apa yang kamu harapkan akan diterapkan guru PAI di kelas?

- Saya ingin nanti ada media yang melibatkan pembagian kelompok belajar, lalu diputerin video atau film, sehingga nanti kita bisa menganalisis dan anak-anak jadi bisa aktif.

Siswa 8

Nama : Khalisya Almas

Kelas : X MIPA 2

Umur :16 tahun

Jenis kelamin : Perempuan

Hasil wawancara:

Media pembelajaran apa yang biasa guru PAI kamu terapkan di kelas?

- Lebih sering menggunakan power point dan buku. Kalau buku kita hanya disuruh belajar sendiri.

Bagaimana pendapatmu tentang keterampilan guru PAI saat menggunakan media pembelajaran?

- Menurut saya guru kurang mahir dalam menggunakan media, khususnya media power point.

Metode apa yang pernah/sering/biasa guru PAI terapkan di kelas?

- Biasannya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan hafalan.

Bagaimana pendapatmu tentang media pembelajaran yang selama ini guru PAI kamu terapkan di kelas? Apakah menyenangkan untukmu atau tidak? Apa alasannya?

- Saya merasa cepat bosan, karena setiap media yang dibawakan terkesan monoton.

Apakah kamu merasa terbantu jika belajar PAI menggunakan media pembelajaran? Apa alasannya?

- Kurang terbantu. Karena ujung-ujung nya saya pasti belajar sendiri

Apakah media pembelajaran yang diterapkan oleh guru PAI membuat kamu paham terhadap materi yang sedang di ajarkan? Alasannya?

- Tergantung kondisi kelas nya sih. Kalau suasana kelas sedang kondusif, media pembelajaran apapun yang guru PAI sampaikan saya akan paham.

Media pembelajaran yang seperti apa yang kamu suka saat belajar PAI ?

- Saya tidak terlalu suka media power point yang guru PAI saya sampaikan. Tapi saya lebih suka kalau beliau ceramah dan cerita saja. Karena lebih nyambung dari pada menggunakan power point.

Media pembelajaran apa yang kamu harapkan akan diterapkan guru PAI di kelas?

- Saya ingin setiap pertemuan ada hal hal yang berbeda, misanya, minggu ini diputerin film, lalu minggu depan power point. Jadi biar saya nggak cepat bosan.

Daftar Riwayat Hidup

Syifa Khairunnisa, lahir di Bekasi 12 Juni 1995. Anak bungsu dari 3 bersaudara dari pasangan orang tua Fauzi MS dan Sri Hartati yang bertempat tinggal di jl. Anggrek II Blok J. Rt/Rw 013/011 No. 245, Kelurahan Jatimulya, Kecamatan Tambun, Bekasi Timur.

Pendidikan yang telah ditempuh yaitu TK Islam An-nash ruluhi Bekasi Timur tahun 2000-2001, MI Al-Mu'liyah Bekasi Timur tahun 2001-2007, MTs Nurul Hidayah Jakarta Selatan tahun 2007-2010, MA Tapak Sunan Jakarta Timur tahun 2010-2013. Kemudian melanjutkan studi pendidikan Strata 1 (S1) di Program Studi Ilmu Agama Islam, Konsentrasi Ilmu Pendidikan Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta melalui jalur SBMPTN tahun 2013 dan lulus pada tahun 2017. Semasa kuliah, pecinta Hello kitty ini aktif dalam organisasi Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) FIS UNJ sebagai Bendahara Departemen Advokasi tahun 2014-2015 dan juga aktif sebagai pengajar di desa pendidikan FIS UNJ tahun 2014-2015. Kegiatan yang masih ditekuni sampai sekarang adalah sebagai tenaga pengajar di TPA Al-Kautsar Bekasi. Email : syifakhairunnisa792@gmail.com