

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ONLINE  
PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS V  
SEKOLAH DASAR ISLAM DAARUL FIKRI MALANG**

**SKRIPSI**

**OLEH  
AHMAT FAUZI AFRIAN  
NIM. 17140034**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ONLINE  
PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS V  
SEKOLAH DASAR ISLAM DARUL FIKRI MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

**OLEH  
AHMAT FAUZI AFRIAN  
17140034**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2024**

# LEMBAR PERSETUJUAN

## LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI ONLINE  
PADA MATERI MAKANAN HALAL DAN HARAM KELAS V  
SEKOLAH DASAR ISLAM DAARUL FIKRI MALANG

### SKRIPSI

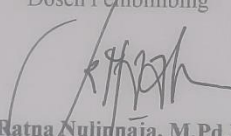
OLEH

AHMAT FAUZI AFRIAN

NIM 17140034

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke sidang ujian

Dosen Pembimbing

  
Ratna Nulignaja, M.Pd.I

NIP. 19891210201802012133

Mengetahui

Ketua Program Studi,

  
Dr. Bintoro Widodo M. Kes

NIP : 197604052008011018

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang” oleh Ahmat Fauzi Afrian ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 26 Juni 2024.

#### Dewan Penguji

#### Tanda Tangan

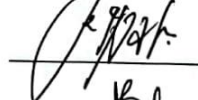
**Ketua Penguji**  
Dr. Agus Mukti Wibowo, M.Pd  
NIP. 19780707 200801 1 021

  
\_\_\_\_\_

**Sekretaris**  
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I  
NIP. 19891210 201802 2 133

  
\_\_\_\_\_

**Dosen Pembimbing**  
Ratna Nulinnaja, M.Pd.I  
NIP. 19891210 201802 2 133

  
\_\_\_\_\_


**Anggota Penguji**  
Dr. Ria Norfika Yuliandari, M.Pd  
NIP. 19860720 201503 2 003

  
\_\_\_\_\_

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,



  
Dr. H. Hur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 002

## KEASLIAN TULISAN

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Ahmat Fauzi Afrian

NIM : 17140034

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 16 Juni 2024

Hormat Saya



Ahmat Fauzi Afrian

NIM. 17140034

## LEMBAR MOTTO

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.”

- Imam Syafi' -

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Berkat dan rahmat dari Allah SWT, yang telah memberikan kelimpahan petunjuk dan kasih Nya yang memungkinkan peneliti untuk melewati semua rintangan dalam perjalanan belajar ilmu dengan sukses. Doa dan salam selalu kami haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga mendapat keberkahan dari beliau. Karya akhir ini peneliti dedikasikan kepada:

### **Kedua Orang Tua**

Kepada dua insan yang tak hentinya memberi cinta, dukungan, serta pengorbanan tak terhingga, ayah dan ibu tercinta yaitu Bapak Jemmy Antoni dan Ibu Siti Marfuah. Setiap langkah dalam hidup dipandu oleh kebijaksanaan dan kasih sayang kalian. Dengan penuh rasa terima kasih, peneliti persembahkan karya ini sebagai ungkapan atas semua pengorbanan serta do'a yang telah diberikan. Semoga kebahagiaan selalu menyertai langkah-langkah kalian sepanjang hidup. Terima kasih, ibu dan ayah.

### **Segenap Keluarga, Sahabat, dan Teman Sejawat**

Dengan kerendahan hati, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada segenap keluarga, sahabat, serta rekan sejawatku yang telah memberi dukungan, motivasi, dan inspirasi sepanjang perjalanan ini. Kehadiran kalian dalam hidupku telah menjadi pilar-pilar yang kuat dalam menghadapi segala tantangan. Segala doa, nasihat, dan kebaikan yang kalian berikan sungguh berarti bagi peneliti. Kepada keluarga, sahabat, dan teman sejawat, karya ini peneliti persembahkan sebagai ungkapan rasa terima kasi serta penghargaan atas semua yang diberikan. Semoga ikatan kasih sayang dan kebersamaan kita terus terjaga dan menguat seiring berjalannya waktu.



### **Segenap Guru dan Dosen**

Dengan rasa hormat serta rasa terima kasih mendalam, peneliti ingin menyampaikan penghargaan kepada segenap guru dan dosen pembimbing dukungan, bimbingan, dan inspirasi yang diberikan tidak hanya membantu peneliti dalam menyelesaikan karya ini, tetapi juga membentuk fondasi yang kokoh bagi perkembangan diri peneliti. Terima kasih atas kesabaran, pemahaman, dan dedikasi diberikan dalam membimbing peneliti melewati setiap langkah perjalanan ini peneliti sungguh beruntung telah memiliki kesempatan belajar dari kebijaksanaan dan pengalaman. Karya ini peneliti persembahkan sebagai ungkapan penghargaan dan hormat atas kontribusi luar biasa yang diberikan dalam pembentukan masa depan peneliti. Semoga Allah SWT senantiasa memberkati langkah-langkah dalam memberikan ilmu dan bimbingan kepada generasi mendatang. Terima kasih, para guru dan dosen pembimbing..

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta berkah Nya, sehingga penulis berhasil menuntaskan tugas skripsi dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V SDI Daarul Fikri Malang”

Semoga doa dan penghormatan senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, dan senantiasa mengharapkan syafaat beliau, baik di dunia maupun di akhirat nanti.

Kesuksesan dalam penyelesaian skripsi ini tidak bisa dipisahkan dari dukungan serta bantuan yang telah diberikan semua pihak kepada penulis. Maka dari itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M,Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang;
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang;
4. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I, sebagai Dosen Pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran telah menuntun serta membimbing penulis sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan
5. Nuril Nuzulia, M.Pd selaku dosen wali. Terimakasih telah memberikan bimbingan akademik di kampus

6. Nadhifah, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SDI Daarul Fikri Malang, dan juga bapak Achmad Wildan S.Pd selaku guru PAI kelas 5 SDI Daarul Fikri Malang atas persetujuan dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan penelitian;
7. Kedua orang tua, bapak Jemmy Antoni dan ibu Siti Marfuah, serta adik Vivi Dwi Anisa yang tidak henti-hentinya mendukung, mensupport serta mendoakan penulis yang menjadi pilar utama dalam perjalanan penyelesaian skripsi ini;
8. Segenap Dosen PGMI yang telah memberikan keilmuannya sehingga keilmuan tersebut dapat bermanfaat pada kepenulisan skripsi ini.
9. Siswa-siswi kelas 5 SDI Daarul Fikri Malang yang telah membantu peneliti menjadi objek dalam pelaksanaan penelitian, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar;
10. Segenap validator ahli media dan ahli materi bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd dan ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I yang meluangkan waktu memberikan evaluasi, rekomendasi, serta umpan balik tentang instrumen yang digunakan peneliti.;
11. Segenap keluarga besar *Der Erzieher* PGMI 2017 yang saling menguatkan, memberi dorongan, selama kegiatan studi di PGMI UIN Malang.
12. Rekan-rekan seperjuangan penulis di organisasi intra kampus, UPKM JDFI, *Hai'ah Tahfidz Al-Qur'an*, dan yang istimewa UKM Tercinta UKM Seni Religius yang telah memberikan penulis wawasan, ilmu,

pengetahuan, dan pengalaman yang berharga dalam berorganisasi yang sangat bermanfaat bagi diri penulis

13. Berbagai pihak yang tidak dapat di sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi dan memberikan semangat.

Penulis sadar bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca dan memberikan referensi guna kemajuan ilmu.

Malang, 15 Juni 2024

Peneliti

Ahmat Fauzi Afrian

NIM. 17140034

## DAFTAR ISI

LEMBAR Sampul.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT.....	xx
مستخلص البحث.....	xxi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Asumsi Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Pembatasan Penelitian.....	9
H. Orisinalitas Penelitian.....	9

I. Definisi Istilah.....	12
J. Sistematika Penulisan .....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Jenis Penelitian .....	47
B. Model Pengembangan.....	47
C. Posedur Pengembangan .....	48
D. Uji Produk.....	51
E. Jenis Data.....	52
1. Data Kualitatif.....	52
2. Data kuantitatif.....	52
F. Instrumen pengumpulan data.....	53
G. Teknik Pengumpulan Data.....	56
H. Teknik Analisis Data .....	57
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	61
A. Proses Pengembangan.....	61
B. Penyajian Dan Analisis Data .....	68
C. Revisi Produk.....	76
BAB V PEMBAHASAN .....	80
BAB VI PENUTUP .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	91
LAMPIRAN.....	94

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media .....	53
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Hasil Respon Pesreta Didik.....	55
Tabel 3. 4 Kriteria Kevaliditasan Media .....	58
Tabel 3. 5 Kriteria Angket Respon Siswa.....	59
Tabel 3. 6 Kriteria Angket Respon Siswa.....	59
Tabel 3. 7 Kriteria Skor.....	60

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	46
-----------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Awal Monopoli Online .....	65
Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan Media Monopoli .....	65
Gambar 4. 3 Game point dan nama pemain .....	66
Gambar 4. 4 Papan media permainan monopoli online .....	66
Gambar 4. 5 Isi media monopoli online.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Survey Penelitian .....	94
Lampiran 2 Bukti Selesai Penelitian .....	95
Lampiran 3 Lembar Konsultasi Pembimbingan Skripsi .....	96
Lampiran 4 Lembar Bimbingan Sripsi.....	97
Lampiran 5 Instrumen Validasi Materi .....	103
Lampiran 6 Instrumen Validasi Media .....	105
Lampiran 7 Lembar Instrumen Angket Respon Siswa .....	107
Lampiran 8 Lembar Soal Pre Test .....	108
Lampiran 9 Lembar Soal Post Test.....	113
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	117

## ABSTRAK

Afrian, Ahmat Fauzi. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Pembimbing Skripsi, Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

---

---

**Kata Kunci : pengembangan, monopoli online, fiqih, pendidikan agama islam, makanan halal dan haram**

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyampaikan pesan berupa materi kepada siswa. Pada pelajaran PAI guru memerlukan sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. suasana belajar di kelas yang membosankan dan terkesan monoton, kurang antusias peserta didik dalam belajar. Hal tersebut merupakan salah satu faktor peserta didik kurang bisa memahami materi yang disampaikan guru tentang makanan halal dan haram.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli online materi makanan halal dan haram kelas V secara valid. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) Menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE menggunakan 5 langkah-langkah sesuai prosedur dari Robert Maribe Branch yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDI Daarul Fikri Malang. Pengumpulan data meliputi lembar validasi, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian pengembangan ini berupa produk media pembelajaran monopoli online pada mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram kelas V, Berdasarkan hasil penilaian validator ahli materi mendapatkan skor sebesar 84,37, validator ahli media mendapatkan skor sebesar 91,66 dan Dari hasil uji coba peserta didik mendapatkan rata-rata 88,7. Berdasarkan angket respon siswa memperoleh presentase sebesar 100% yang menunjukkan kategori sangat positif. Sejalan dengan hasil yang telah ditemukan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli online yang peneliti kembangkan sudah dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V mengenai materi makanan halal dan haram.

## ABSTRACT

Afriani, Ahmat Fauzi. 2024. Development of Online Monopoly Learning Media on Halal and Haram Food Materials Class V Daarul Fikri Islamic Elementary School Malang. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor, Ratna Nulinnaja, M.Pd.I

---

---

**Keywords: Development; Online Monopoly, fiqh, Islamic religious education, halal and haram food ,**

Learning media is a means of learning as one of the learning resources that conveys messages in the form of materials to students. In PAI lessons, teachers need a learning medium to support continuity in learning and can make it easier for students to understand the material delivered by the teacher, and can involve students to actively participate in learning activities that take place. The learning atmosphere in the classroom is boring and seems monotonous, students are less enthusiastic in learning. This is one of the factors that students cannot understand the material presented by the teacher about halal and haram food.

The purpose of this research is to develop an online monopoly learning media for halal and haram food materials class V validly. The research methodology used is the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model. The ADDIE development model uses 5 steps according to the procedure from Robert Maribe Branch, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subject of the research is a class V student of SDI Daarul Fikri Malang. Data collection includes validation sheets, questionnaires, and documentation.

The results of this development research are in the form of online monopoly learning media products in fiqh subjects for halal and haram food material class V, Based on the results of the assessment of the material expert validator got a score of 84.37, the media expert validator got a score of 91.66 and from the results of the trial the students got an average of 88.7. Based on the questionnaire, the student response received a percentage of 100% which showed a very positive category. In line with the results that have been found, it can be concluded that the online monopoly media developed by the researcher has been considered feasible and effective to be used in the learning process in class V regarding halal and haram food materials..

## مستخلص البحث

أفريان، أحمد فوزي. 2024. تطوير وسيلة تعليمية "مونوبولي أونلاين" في مادة الأظعمة الحلال والحرام للصف الخامس بمدرسة دار الفكر الإسلامية الابتدائية مالانج. رسالة جامعية، برنامج دراسة تعليم معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، كلية التربية والتعليم، جامعة الإسلام الحكومي مولانا مالك إبراهيم مالانج.

المشرفة الرسالة، رتنا نولينجا الماجستير

---

---

كلمات مفتاحية: التنمية، الاحتكار الإلكتروني، الفقه، التعليم الديني الإسلامي، الطعام الحلال والحرام

وسائل التعليم هي وسيلة تعليمية تعمل كمصدر تعلم تنقل الرسائل في شكل مواد للطلاب. في دروس التربية الإسلامية، يحتاج المعلم إلى وسيلة تعليمية لدعم استمرارية التعليم وتسهيل فهم الطلاب للمادة التي يقدمها المعلم، وكذلك إشراك الطلاب في النشاطات التعليمية الجارية. جو التعلم الممل والمتكرر في الفصل، وعدم حماس الطلاب للتعلم، هو أحد العوامل التي تجعل الطلاب أقل قدرة على فهم المادة التي يقدمها المعلم حول الأظعمة الحلال والحرام.

الهدف من هذا البحث هو تطوير وسيلة تعليمية "مونوبولي أونلاين" لمادة الأظعمة الحلال والحرام للصف الخامس بشكل صالح. المنهجية البحثية المستخدمة هي طريقة البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج تطوير ADDIE. نموذج تطوير ADDIE يتبع خمس خطوات وفقاً لإجراءات روبرت ماريب برانش وهي: التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقييم. موضوع البحث هو طلاب الصف الخامس في مدرسة دار الفكر الإسلامية الابتدائية بمالانج. تشمل جمع البيانات أوراق التحقق، الاستبيانات، والتوثيق.

نتائج البحث التطويري هي منتج وسيلة تعليمية للاحتكار الإلكتروني في مادة الفقه لمادة الطعام الحلال والحرام للصف الخامس. بناءً على تقييم الخبراء، حصلت وسيلة التعليم على درجة 84.37 من خبراء المادة، و91.66 من خبراء الوسائل التعليمية، ومن نتائج التجارب الطلابية حصلت على معدل 88.7. بناءً على استبيانات الطلاب، حصلت على نسبة استجابة 100% والتي تدل على فئة إيجابية للغاية. بالتالي، يمكن استنتاج أن وسيلة الاحتكار الإلكتروني التي تم تطويرها قد تم تقييمها كوسيلة فعالة وصالحة للاستخدام في عملية التعليم للصف الخامس حول مادة الطعام الحلال والحرام.

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no.158 tahun 1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

### A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = <u>H</u>	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

### C. Vokal Diftong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُو = Ū

إِي = Î

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah Dasar memuat beberapa mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran antara lain yaitu Bahasa Indonesia, Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Kewarganegaraan, Matematika, IPA, Seni Budaya, IPS, dan Pendidikan Jasmani. Fiqih adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan tentang hukum-hukum Islam (Kurniawati, 2021).

Mata pelajaran Fiqih memuat materi tentang makanan halal dan haram, makanan merupakan bahan bakar tubuh manusia dan makanan berfungsi sebagai dasar untuk menjaga kita, sehingga kita dapat melakukan segala aktifitas apa saja yang diinginkan (RI, 2012). Allah menciptakan makanan dengan bermacam ragam, rasa, warna, ataupun bentuk yang dapat mengenyangkan dan bermanfaat bagi manusia. Pada dasarnya, semua makanan dan minuman itu hukumnya halal, kecuali makanan dan minuman yang sudah dijelaskan tentang keharamannya di dalam Al-Qur'an maupun Hadits. Pengetahuan tentang sebuah makanan itu sangatlah penting, selama ini orang hanya memandang bahwa sebuah kehalalan dalam makanan merupakan sebuah hal yang biasa, dan seseorang hanya memandang cita rasanya saja, padahal hal ini tidak cukup. Setiap makanan harus dijaga pula dari segi kehalalan dan gizi dari makanan tersebut.

Persoalan yang terjadi pada pelajaran fiqih tentang materi makanan halal dan haram yaitu sekitar 40% peserta didik belum menguasai materi

makanan halal dan haram dan masih kesulitan membedakan antara makanan yang boleh dimakan dan yang dilarang dimakan, ditambah dengan era sekarang kemajuan ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi telah berkembang pesat termasuk teknologi dalam produk makanan. Dihadapan kita banyak olahan makanan yang beraneka ragam jenis, dan coraknya yang diolah dengan bahan-bahan kimiawi dengan menggunakan mesin berteknologi tinggi. Meskipun semua itu dicantumkan komposisinya, namun hal ini tetap sulit difahami karena menggunakan istilah-istilah ilmiah (Sopa, 2013).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberi perubahan yang dratis terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian, terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh guru (Asnawir, 2002).

Media Pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang menyalurkan pesan berupa materi kepada siswa. Maka media pembelajaran dianggap sebagai pengantar komunikasi antara guru dengan siswa. Jika dalam proses pembelajaran seorang guru menggunakan media pembelajaran, maka akan membantu mengembangkan pengetahuan kognitif, psikomotorik dan afektif siswa. Dengan media pembelajaran dapat membantu siswa untuk memecahkan permasalahan yang tengah dihadapi. Guru memerlukan sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah



siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan siswa untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada mata pelajaran fiqih yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan interaktif. Misi tersebut akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran dipilih dengan tepat karena dengan adanya media pembelajaran dapat menambah kualitas belajar mengajar yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang di sampaikan guru.

Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian yang di lakukan pada hari Rabu tanggal 09 Pebruari 2022 dengan Kepala Sekolah Dasar Islam Darul Fikri, Dau Malang mengatakan bahwa media pembelajaran memang sangat penting untuk proses pembelajaran karena dengan media siswa mampu dengan mudah memahami materi yang menjadi tujuan pembelajaran, sehingga dapat menstimulasi minat siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar. Proses pembelajaran menjadi menyenangkan, jika dibantu dengan media yang tepat. Beliau pun mengatakan bahwa pernah menggunakan media saat proses pembelajaran seperti media gambar, akan tetapi media yang digunakan hanya seadanya, salah satu kendala yaitu keterbatasan waktu dalam menyiapkan dan membuat media pembelajaran sehingga guru hanya mengandalkan buku paket atau LKS (Lembar Kerja Siswa) sebagai pegangan untuk memberikan materi pada peserta didik dan lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pernyataan yang telah di uraikan fakta bahwa terdapat beberapa permasalahan yang terjadi saat proses pembelajaran berlangsung yaitu bahwa : (1) peserta didik belum memahami materi makanan halal dan haram. (2) keterbatasan waktu dalam mengembangkan sebuah media pada proses pembelajaran. (3) suasana belajar di kelas yang membosankan dan terkesan monoton (4) kurangnya antusias peserta didik mengikuti pembelajaran. (wawancara, 09 Pebruari 2022)

Dari persoalan yang telah dijelaskan diatas maka peneliti tertarik membuat media pembelajaran yang dimana anak atau peserta didik senang, berantusias mengikuti pembelajaran dan juga bisa digunakan untuk membantu belajar anak SD/MI lebih mudah memahami dan menghafal materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dari permainan monopoli. Dimana sesuai dengan karakter atau kecenderungan dari anak-anak atau anak usia sekolah yang cenderung lebih suka praktek atau bermain. Menurut Sumantri dan Nana Syaodih (syaodih M. , 2007) yaitu anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerjasama dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan secara langsung (praktek atau terjun langsung). Dengan adanya media monopoli ini peneliti mengasumsikan media monopoli dapat mempermudah siswa memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru terutama dalam hal makanan halal dan haram.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang”.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan dan hasil validasi media pembelajaran monopoli online pada mata pelajaran fiqih sebagai media pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran monopoli online pada mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram sebagai media pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang?
3. Bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran monopoli online pada materi makanan halal dan haram kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang?

### **C. Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan dan hasil validasi media pembelajaran monopoli online pada mata pelajaran fiqh sebagai media pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media pembelajaran monopoli online pada mata pelajaran fiqh materi makanan halal dan haram sebagai media pembelajaran pada kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang.
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana tingkat kemenarikan media pembelajaran monopoli online pada materi makanan halal dan haram kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang.

### **D. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa monopoli online dalam materi makanan halal dan haram. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan mengenai penggunaan atau penerapan media pembelajaran monopoli online pada materi makanan halal dan haram serta sebagai tambahan wawasan untuk pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli online.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana dalam rangka menambah pengetahuan dan mengembangkan pengetahuan dengan harapan mampu berdedikasi dalam peningkatan mutu pendidikan di lingkungan sekolah dasar.

### b. Bagi Guru

Sebagai tambahan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran interaktif yang kreatif, menarik, dan inovatif dalam rangka memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

Menjadi sebuah harapan agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V dalam pelajaran fiqih khususnya pada materi makanan halal dan haram.

### d. Bagi Sekolah

Sebagai tambahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu monopoli online.

### e. Bagi Universitas

Sebagai bahan kajian dalam dunia pendidikan yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran

## E. Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran monopoli online dengan desain yang menarik namun tetap menyajikan isi atau gambar yang

diasumsikan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan menambah wawasan peserta didik terhadap pengetahuan seputar materi makanan halal dan haram.

2. Media monopoli online merupakan media pembelajaran berbasis permainan, peserta didik akan merasakan pembelajaran sekaligus bermain
3. Media pembelajaran monopoli online dapat melibatkan peserta didik ke dalam proses pembelajaran

#### **F. Spesifikasi Produk**

1. Pengembangan media pembelajaran ini memuat sub materi makanan halal dan haram
2. Gambar-gambar materi makanan halal dan haram pada monopoli online juga dapat melatih kompetensi kognitif siswa. Latihan dalam bentuk materi gambar tentu akan menyenangkan karena siswa dapat belajar sekaligus bermain yang termasuk latihan dalam bentuk permainan.
3. Gambar yang menarik dan beragam, media pembelajaran monopoli online yang di desain sesuai perkembangan teknologi dengan menampilkan gambar-gambar yang dapat menambah semangat siswa dalam belajar.
4. Tampilan papan permainan yang di desain dengan menampilkan beberapa gambar makanan halal dan haram dan soal-soal tentang hukum islam pada materi makanan halal dan haram . Desain dengan warna yang menarik dan cukup jelas tentu siswa akan semakin semangat dalam belajar

5. Terdapat berbagai kuis atau pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa sebagai tantangannya. Jika jawabannya benar maka akan mendapatkan poin. Jika jawabannya salah maka poin akan berkurang, dengan hal ini maka siswa akan lebih terdorong untuk berpikir terlebih dahulu sebelum memutuskan jawabannya.

#### **G. Pembatasan Penelitian**

1. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk monopoli online untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran pada siswa kelas 5 sekolah dasar
2. Berfokus pada media pembelajaran monopoli online yang dikembangkan bertema makanan halal dan haram dan terbatas pada materi jenis-jenis makanan halal dan haram.
3. Materi yang dipilih adalah materi dalam mata pelajaran fiqih dan terbatas pada materi jenis-jenis makanan halal dan haram.
4. Objek dilakukan hanya terbatas 16 siswa pada kelas 5 sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah

#### **H. Orisinalitas Penelitian**

Berdasarkan hasil penelusuran yang telah peneliti lakukan, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III di MI At-Tarqie Kota Malang”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam jenis penelitian yaitu menggunakan jenis penelitian R&D. Sementara dalam produk yang dihasilkan memiliki

kesamaan yaitu permainan monopoli. Sedangkan perbedaan penelitian ini terletak pada media yang dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya menggunakan media monopoli seperti biasa, sedangkan media yang digunakan penelitian sekarang adalah media monopoli online atau virtual, serta terdapat beberapa perbedaan dalam cara bermainnya, Kemudian terdapat perbedaan pada mata pelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran matematika sedangkan mata pelajaran yang ingin peneliti teliti adalah pelajaran fiqih.

2. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makananku Sehat Dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang” penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam jenis penelitian yaitu menggunakan jenis penelitian R&D. Sementara dalam produk yang dihasilkan memiliki kesamaan yaitu media monopoli. Untuk perbedaannya terletak pada mata pelajaran serta jenjang pendidikannya yaitu mata pelajaran IPA kelas 4 sedangkan yang peneliti teliti yaitu mata pelajaran fiqih pada kelas 5, serta terdapat perbedaan pada media yang digunakan yaitu menggunakan media monopoli 3D, sedangkan penelitian sekarang ini menggunakan media monopoli online atau virtual, Kemudian terdapat perbedaan pada mata pelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran IPA sedangkan mata pelajaran yang ingin peneliti teliti adalah pelajaran fiqih.
3. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Moge (Monopoli Geografi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada



Pokok Bahasan Menganalisis Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dinamika Dari Atmosfer Di Kelas X MAN Merjosari”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam jenis penelitian yaitu menggunakan jenis penelitian R&D. Sementara dalam produk yang dihasilkan memiliki kesamaan yaitu media monopoli.

Perbedaannya terletak pada mata pelajaran serta jenjang pendidikannya yaitu mata pelajaran Geografi kelas X sedangkan yang peneliti teliti yaitu mata pelajaran fiqih pada kelas 5, serta terdapat perbedaan pada media yang digunakan yaitu menggunakan media monopoli seperti biasa, sedangkan penelitian sekarang ini menggunakan media monopoli online atau virtual, Kemudian terdapat perbedaan cara memainkannya antara monopoli biasa dan monopoli online atau virtual.

4. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Virtual Pada Tema Indahnya Keberagaman Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mi Darul Ulum Pleret Pasuruan”. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam jenis penelitian yaitu menggunakan jenis penelitian R&D. Sementara dalam produk yang dihasilkan memiliki kesamaan yaitu media monopoli virtual. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran serta jenjang pendidikannya yaitu mata pelajaran PKN kelas 4 sedangkan yang peneliti teliti yaitu mata pelajaran fiqih pada kelas 5.
5. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Merah-Putih Pada Pembelajaran Tematik Integratif Peserta Didik Kelas V SD/MI Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian tersebut sama-sama

mengembangkan media monopoli dan sama-sama menggunakan jenis penelitian RND. Perbedaannya terletak pada Tempat penelitian dan Tema yang dibuat acuan.

## I. Definisi Istilah

Untuk menghindari multitafsir atau penafsiran yang salah dalam memahami istilah-istilah yang ada, maka peneliti memberikan penegasan dan pemahaman dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian tersebut meliputi :

### 1. Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk. (Hidayat, 2018)

Jadi bisa disimpulkan bahwa Pengembangan adalah suatu cara atau proses yang dilakukan untuk membuat produk, mengembangkannya dan menjadikan produk tersebut layak digunakan, melalui proses validasi. Kemudian menguji cobanya untuk melihat kelayakannya dalam proses pembelajaran.

### 2. Media Pembelajaran

Merupakan seluruh alat pembelajaran baik berupa, video, audio, teks gambar, yang digunakan untuk membantu dan mempermudah dalam penerimaan materi pembelajaran. Alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta

didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

### 3. Monopoli Online

Monopoli adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di dunia. tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan (wikipedia, 2023).

Sedangkan Monopoli Online yang peneliti kembangkan ini merupakan media virtual dengan tampilan seperti aplikasi yang diadopsi dari permainan monopoli pada umumnya, Monopoli ini adalah permainan yang dimainkan oleh dua pasangan (empat pemain). Pemain mengambil giliran untuk memutar dadu dan menggerakkan pion mengelilingi kotak permainan mengikuti jumlah dadu yang dilemparkan tersebut. Yang membedakan permainan ini adalah dimana semua pemain bersaing untuk mendapatkan poin sebanyak-banyaknya, dengan menyelesaikan semua tantangan dan pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam permainan ini (Anonim, 2008).

Dalam hal ini monopoli dimodifikasi menjadi sebuah media pembelajaran yang dikembangkan berupa soal-soal, jenis-jenis, dan ilustrasi visual makanan halal dan haram. Seperti misal: binatang halal; ayam, sapi, kambing, unta dll. Binatang haram; kucing, anjing, babi, buaya dan lain-lain. Makanan halal; soto, bakso, mie goreng, rawon, pecel lele dan lain-lain. Makanan haram; sate babi, sop tikus, daging cobra, anjing dan lain sebagainya.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara pra penelitian. Peneliti mendapati pada ruangan kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang, peneliti menyimpulkan bahwa suasana pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar tidak berlangsung secara aktif dan kurang menarik dan cenderung pasif, pada saat pembelajaran guru hanya mengajar menggunakan metode ceramah dan peserta didik terlihat pasif hanya mendengarkan ceramah dari guru lalu mengerjakan soal tugas atau LKS, guru juga mengatakan bahwa sekitar 40% peserta didik belum bisa menguasai mata pelajaran fiqih materi makanan halal dan haram dan belum bisa membedakan mana makanan yang halal dan makanan yang haram. Oleh sebab itu agar pembelajaran fiqih di Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang menjadi lebih aktif dan kondusif, serta peserta didik dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan lebih memahami materi yang diajarkan guru, maka diperlukan dalam pembelajaran untuk diterapkan media dalam pembelajarannya. Dari permasalahan diatas, peneliti ingin mengembangkan perangkat media pembelajaran yang menarik dengan harapan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, media yang ingin peneliti kembangkan yaitu media monopoli online yang telah di modifikasi. Media monopoli online ini sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran karena relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar khususnya kelas 5. Media ini akan dimodifikasi sesuai dengan materi agar dapat lebih mudah dipahami dalam

pembelajaran fiqih materi makanan halal dan haram. Dengan harapan semoga media ini dapat menjadi alternatif kedepannya dalam kegiatan belajar mengajar.

#### 4. Makanan Halal Dan Haram

Secara etimologi/ pengertian dasar halal yaitu (halla, yahillu, hillan) atau membebaskan, melepaskan, memecahkan, membubarkan, dan membolehkan. Segala sesuatu yang menyebabkan seseorang tidak dihukum jika menggunakannya. Istilah ini dalam kosakata sehari-hari lebih sering digunakan untuk merujuk kepada makanan dan minuman yang diizinkan atau diperbolehkan untuk dikonsumsi menurut Islam. Sedangkan dalam konteks yang lebih luas istilah halal merujuk kepada segala sesuatu yang diizinkan menurut hukum Islam (Qardhawi, 2007).

Haram atau al haram adalah Sesuatu yang dilarang untuk mengerjakannya. Haram adalah salah satu bentuk hukum taklifi. Menurut ulama ushul fikih, terdapat dua definisi haram, yaitu dari segi batasan dan esensinya serta dari segi bentuk dan sifatnya. Dari segi batasan dan esensinya, Imam al-Ghazali merumuskan haram dengan “sesuatu yang dituntut Syari’ (Allah SWT dan Rasul-Nya) untuk ditinggalkan melalui tuntutan secara pasti dan mengikat”. Pada segi bentuk dan sifatnya, Imam al-Baidawi merumuskan haram dengan “sesuatu perbuatan yang pelakunya dicela”. (dahlan, 2006)

Jadi dapat disimpulkan bahwasannya makanan halal merupakan makanan yang diperbolehkan dikonsumsi menurut syariat islam,

sedangkan makanan haram ialah makanan yang dilarang dikonsumsi menurut syariat islam.

#### **J. Sistematika Penulisan**

Guna memudahkan penulisan serta pemahaman secara utuh menyeluruh terkait penelitian ini, maka sistematika penulisan laporan serta pembahasannya sebagai berikut

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini, dibahas terkait uraian pendahuluan yakni latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, serta sistematika penulisan.

##### **BAB II : KAJIAN TEORI**

Pada bab ini, dibahas terkait kajian teori penelitian yang terdiri dari pengembangan media pembelajaran, monopoli online, makanan halal dan haram, jenis-jenis makanan halal dan haram.

##### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini, dibahas terkait jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba (desain uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data), dan prosedur penelitian.

##### **BAB IV : HASIL PENGEMBANGAN**

Pada bab ini meliputi uraian hasil penelitian terkait proses pengembangan media pembelajaran monopoli online pada materi makanan halal dan haram

yang meliputi proses pengembangan, penyajian serta analisis data uji produk dan revisi produk.

#### BAB V : PEMBAHASAN

Pada bab ini disajikan pembahasan dari hasil data yang sudah didapatkan.

#### BAB VI : KESIMPULAN

Pada bab ini disajikan kesimpulan dan saran bagi pemanfaatan dan pengembangan lebih lanjut

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan Media Pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu dirancang dan direncanakan sesuai dengan lapangan atau kebutuhan siswa (usman, 2002).

Seel dan Richey memberikan defnisi pengembangan khususnya berkaitan dengan pengembangan bahan ajar. Dalam hal ini pengembangan dapat diartikan sebagai proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur fisik. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran.

Media adalah alat saluran komunikasi. Secara istilah, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan menerima pesan (*a receiver*). Selain itu, menurut Association Of Education and Communication mengemukakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Arsyad A. , 2013). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima sehingga mendapat rangsangan dan



juga media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi kepada siswa, yang dapat membantu memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed material*), komputer, dan lain sebagainya (Indriana, 2011) mengenai pengertian media sangat luas, namun dalam tulisan ini dibatasi pada media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksinya guru, siswa, serta sumber belajar di lingkungan belajar (Arsyad A. , 2002). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang membawa pesan untuk suatu tujuan pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan Association of Education and Communication Technology bahwa segala bentuk dan alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah pesan atau sebuah informasi kepada siswa dinamakan media (Anitah, 2009)

#### a. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan adanya media pembelajaran, yaitu:

- 1) Untuk memberi kemudahan kepada siswa untuk memahami konsep, prinsip, dan gambaran konkrit terkait materi.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.
- 3) Menumbuhkan sikap semangat dalam belajar.
- 4) Memperjelas informasi/materi yang disampaikan.

- 5) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- 6) Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan. (Miarso, 1994)

Bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah perlu dan penting untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat memberikan kemudahan belajar serta memahami konsep atau materi bagi siswa, namun perlu diperhatikan bahwa media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri agar bisa berjalan dengan apa yang telah direncanakan.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan daya dorong yang tinggi pada tingkat minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dapat meningkatkan motivasi, minat, dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran dan pastinya siswa akan lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru..

Beberapa fungsi media pembelajaran menurut Sudjana adalah sebagai berikut :

- 1) Sebagai alat untuk memperjelas guru dalam menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- 2) Sebagai alat yang dapat menimbulkan persoalan untuk dipelajari lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak media ini dapat dijadikan sebagai stimulus belajar siswa.

- 3) Sebagai sumber belajar siswa. Yang artinya media ini berisi tentang bahan-bahan yang harus dipelajari siswa baik individu maupun berkelompok (Sudjana N. &, 2015).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya, berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran menurut Arsyad dapat di kelompokkan kedalam empat kelompok yaitu sebagai berikut:

1) Media Cetak

Media Cetak merupakan media yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, jurnal, dan majalah ilmiah dan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis dan fotografis. Media ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi dan teori belajar.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang menyampaikan pesannya terfokus melalui indera penglihatan. Jenis media visual merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media visual terdiri atas media yang dapat di proyeksikan dan

media yang tidak dapat di proyeksikan. Media yang dapat di proyeksikan sehingga gambar atau tulisan. Media proyeksi ini berbentuk media proyeksi diam dan media proyeksi gerak. Sedangkan media visual tidak di proyeksikan berupa gambar fotografik dan media grafis.

### 3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah kombinasi audio visual yang biasa disebut media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio-visual maka penyajian materi pembelajaran bagi peserta didik akan semakin lengkap dan optimal. Dalam hal ini guru tidak berperan sebagai penyampaian materi karena penyajian materi digantikan oleh media. Untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan berperangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.

### 4) Media berbasis Komputer.

Media Berbasis Komputer merupakan produk yang dihasilkan perkembangan jaman modern. Pada zaman ini komputer dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik. Komputer ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan beberapa peralatan seperti CD player, video tape, dan audio tape (Arsyad A. , 2013).

Bisa ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah perlu untuk diterapkan ketika melakukan kegiatan belajar mengajar atau dalam pembelajaran, karena dapat memberikan kemudahan belajar serta memahami konsep bagi siswa, namun perlu diperhatikan bahwa media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

#### d. Faktor Penghambat dan Pendukung dalam Penerapan Media Pembelajaran

Adapun faktor-faktor Penghambat dalam penerapan Media Pembelajaran, diantaranya:

- 1) Kurangnya ketersediaan fasilitas/sarana belajar disekolah.
- 2) Siswa pasif dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Sulitnya siswa untuk diatur dan diarahkan
- 4) Kurang kreatifnya guru saat menggunakan media pembelajaran.

Adapun Faktor pendukung saat menerapkan media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Ketertarikan siswa terhadap hal baru
- 2) Perlunya gambaran konkrit untuk dipaparkan kepada siswa
- 3) Perlunya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- 4) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena lebih efisien dan efektif

## 2. Monopoli Online

Menurut Husna dalam Ulfaeni (ulfaeni, 2017), media monopoli adalah media yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan untuk

mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dari materi yang sudah diajarkan.

Media pembelajaran monopoli menurut Mahesti dan Koeswanti (Mahesti, 2021), menyebutkan bahwa media monopoli sangat cocok dengan peserta didik Sekolah Dasar (SD) karena pada dasarnya ini media yang sudah ada di kehidupan sehari-harinya. Monopoli yang digunakan untuk materi pembelajaran dapat di modifikasi dengan materi yang mendidik dan menyenangkan, begitupun menjadikan sebuah komunikasi yang interaktif di dalam proses pembelajaran.

Permainan (*games*) adalah kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Setiap permainan harus memiliki empat komponen utama menurut (Sadirman, 2011) dalam skripsi (Sartikaningrum, 2013) yaitu:

- a. Adanya Pemain
- b. Adanya ruang lingkup dimana para pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan permainan
- d. Adanya tujuan yang harus dicapai

Sebagai media pembelajaran, permainan mempunyai beberapa kelebihan antara lain: (Sartikaningrum, 2013)

- a. Permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan.
- b. Permainan membuat siswa lebih aktif.
- c. Permainan bisa memberikan *feedback*

- d. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat
- e. Permainan bersifat dinamis atau mudah di sesuaikan dengan keadaan

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran media permainan sangatlah penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep, serta dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan demikian pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan maksimal dan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Monopoli Online adalah salah satu permainan papan (*Board game*) yang dimainkan oleh 4 orang pemain. Sistem permainannya adalah dengan melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah dan petak yang akan dipijak. Setiap pemain diberi bidak atau bisa kita sebut orang-orangan atau pion, ada berbagai macam bentuk bidak dalam permainan monopoli, tergantung jenis monopoli apa yang kita mainkan. Bidak ini digunakan untuk melangkah memutar papan monopoli.

Monopoli yang peneliti kembangkan ini adalah hampir sama dengan monopoli pada umumnya yang dimodifikasi menjadi media permainan virtual dalam bentuk aplikasi yang disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi dalam pembelajaran siswa, untuk sistem yang digunakan dalam permainan ini adalah seperti biasa, yang membedakan dari monopoli ini adalah tidak menggunakan uang, penyewaan, pertukaran dan jual beli. Yakni dibuat dengan lebih sederhana yaitu mengelilingi papan permainan dengan cara

melemparkan dadu kemudian bergerak sesuai dengan jumlah angka yang keluar tersebut. Jika pemain mendapat pertanyaan atau soal, maka pemain tersebut harus bisa menjawab dengan benar, jika jawabannya benar maka pemain tersebut akan mendapatkan poin, dan jika tidak bisa menjawab dengan benar maka tidak akan mendapatkan poin dan poin akan berkurang.

a. Komponen-komponen Monopoli online

Media monopoli yang dikembangkan ini memiliki beberapa komponen yaitu diantaranya:

1) Papan permainan

Papan permainan ini berbentuk persegi yang memiliki bermacam-macam gambar. Dan di dalam petak petak tersebut terdapat soal pertanyaan, kuis, challenge.

2) Dadu

Dadu yang digunakan pada monopoli ini sama dengan dadu yang digunakan pada permainan monopoli atau ular tangga yaitu berbentuk kubus segi enam, dan di dalamnya terdapat titik satu sampai enam sesuai jumlahnya. Yang membedakan dadu ini digerakkan oleh *bot* atau *choding* yang dimana pemain hanya mengklik maka secara otomatis dadu akan berputar secara acak.

3) Pion

Pion atau disebut juga orang-orangan yang menunjukkan posisi pemain, bentuk pion sama seperti pada umumnya yang berjumlah 4 (sesuai dengan jumlah pemain) dengan warna yang berbeda-beda.



#### 4) Poin Angka

Poin ini merupakan angka untuk mengetahui jumlah keseluruhan yang di dapatkan oleh masing-masing pemain. Jika salah seorang pemain mencapai poin tertentu maka permainan telah selesai dan pemain tersebut yang akan memenangkan permainan tersebut.

#### b. Aturan-aturan permainan monopoli online

Peraturan monopoli ini sedikit banyak sama seperti monopoli pada umumnya, tetapi ada beberapa perbedaan perbedaan. Berikut ini peraturan monopoli online pada materi makanan halal dan haram:

- 1) Permainan ini di mainkan oleh 4 pemain.
- 2) Pemain menentukan urutan permainan dengan cara hompimpa atau kesepakatan pemain
- 3) Pemain yang mendapat urutan pertama melempar dadu dan berjalan terlebih dahulu
- 4) Pemain pertama menjalankan pion sesuai dengan jumlah titik yang muncul pada dadu. Setiap petak terdapat instruksi dan juga pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain, jika pemain bisa menjawab maka akan mendapatkan poin. Jika tidak bisa menjawab maka tidak akan mendapat poin.
- 5) Jika sudah selesai maka dilanjutkan pemain berikutnya dan seterusnya.
- 6) Pemain yang menang adalah yang paling banyak mengumpulkan poin.

### 3. Fiqih

#### a. Pengertian Fiqih

Secara etimologi, kata “fiqh” itu berasal dari “faqqaha yufaqquhu fiqhan” yang artinya ‘pemahaman’. Artinya, ilmu fiqh adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana pemahaman akan agama Islam secara utuh dan komprehensif. (Hafsah, 2016) Apabila dianalisis secara bahasa, kata “fiqh” ini pun masih sama berartikan ‘pemahaman’, sesuai dengan firman Allah SWT pada QS. Hud ayat 91.

Dia (Syu‘aib) menjawab, “Wahai kaumku, apakah keluargaku kamu pandang lebih terhormat daripada Allah sehingga kamu menempatkannya di belakangmu (menyepelkan-Nya)? Sesungguhnya (pengetahuan) Tuhanku meliputi apa yang kamu kerjakan.

Fiqh selain menjadi cabang ilmu, juga secara khusus termasuk dalam cabang ilmu hukum. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ilmu fiqh itu adalah ilmu hukum, terutama dalam agama Islam. (Sarwat, 2011) Selain menjadi cabang ilmu dan hukum, fiqh juga menjadi wilayah kajian dari hukum syariat, yakni hukum yang bersumberkan dari Allah SWT dan segala yang telah menjadi ketetapan-Nya. Itulah mengapa, kita sebagai makhluk ciptaan-Nya, harus mempelajari, menjalankan, dan mengajarkan ilmu fiqh ini kepada umat manusia lain.

#### b. Ruang Lingkup Ilmu Fiqih

Ruang lingkup kajian ilmu fiqh terbagi menjadi 6 bidang yaitu. (Harisudin, 2019)

- 1) Fiqih Ibadah, yakni ketentuan-ketentuan hukum yang berkenaan dengan bidang Ubudiyah. Mulai dari shalat, puasa, hingga ibadah haji.
  - 2) Ahwal Syakhsiyah, yakni ketentuan-ketentuan hukum yang berkenaan dengan kehidupan keluarga. Mulai dari perkawinan, nafkah, perceraian, hingga ketentuan nasab.
  - 3) Fiqih Muamalah, yakni ketentuan-ketentuan hukum yang berkenaan dengan hubungan sosial di antara umat Islam, dengan konteks bidang ekonomi dan jasa. Mulai dari gadai barang, jual-beli, hingga sewa-menyewa.
  - 4) Fiqih Jinayah, yakni ketentuan-ketentuan hukum yang berkenaan dengan sanksi-sanksi atas tindak kejahatan kriminal. Mulai dari hudud, diat, hingga qiyas.
  - 5) Fiqih Siyasah, yakni ketentuan-ketentuan yang berkenaan pada hubungan warga negara pada suatu pemerintahan negara. Biasanya, cenderung berhubungan pada politik dan birokrasi pemerintahan suatu negara.
  - 6) Ahlam Khuluqiyah, yakni ketentuan-ketentuan hukum yang berkenaan pada bagaimana etika pergaulan seorang muslim dalam tatanan kehidupan sosial.
- c. Sumber-Sumber Hukum Fiqih Islam

Menurut Abdul Wahhab Khallaf, di antara dalil-dalil yang disepakati oleh jumbuh ulama sebagai sumber-sumber hukum Islam kembali kepada empat sumber yaitu:

## 1) Al-Qur'an

Al Qur'an adalah kalamullah yang diturunkan kepada Nabi kita Muhammad SAW. Untuk menyelamatkan manusia dari kegelapan menuju cahaya yang terang benderang. Al Qur'an adalah sumber pertama bagi hukum-hukum fiqih Islam. Jika kita menjumpai suatu permasalahan, maka pertama kali kita harus kembali kepada Kitab Allah untuk mencari hukumnya.

Sebagai contoh: Bila kita ditanya tentang hukum khamer (miras), judi, pengagungan terhadap bebatuan dan mengundi nasib, maka jika kita merujuk kepada Al Qur'an niscaya kita akan mendapatkannya dalam firman Allah subhanahu wa Ta'ala: (QS. Al maidah: 90)

Bila kita ditanya tentang masalah jual beli dan riba, maka kita dapatkan hukum hal tersebut dalam Kitab Allah (QS. Al baqarah: 275). Dan lain sebagainya.

## 2) As-Sunnah

As-Sunnah yaitu semua yang bersumber dari Nabi berupa perkataan, perbuatan atau persetujuan. Contoh perkataan/sabda Nabi:

*"Mencela sesama muslim adalah kefasikan dan membunuhnya adalah kekufuran."* (Bukhari no. 46, 48, muslim no. 64, 97, Tirmidzi no. 1906,2558, Nasa'i no. 4036, 4037, Ibnu Majah no. 68, Ahmad no. 3465, 3708) Contoh perbuatan: Apa yang diriwayatkan oleh Bukhari (Bukhari no. 635, juga diriwayatkan

oleh Tirmidzi no. 3413, dan Ahmad no. 23093, 23800, 34528) bahwa ‘Aisyah pernah ditanya: *“Apa yang biasa dilakukan Rasulullah di rumahnya?”* Aisyah menjawab: *“Beliau membantu keluarganya; kemudian bila datang waktu shalat, beliau keluar untuk menunaikannya.”* Contoh persetujuan:

Apa yang diriwayatkan oleh Abu Dawud (Hadits no. 1267) bahwa Nabi pernah melihat seseorang shalat dua rakaat setelah sholat subuh, maka Nabi berkata kepadanya: *“Shalat subuh itu dua rakaat”*, orang tersebut menjawab, *“sesungguhnya saya belum shalat sunat dua rakaat sebelum subuh, maka saya kerjakan sekarang.”* Lalu Nabi *shollallahu’alaihiwasallam* terdiam. Maka diamnya beliau berarti menyetujui disyari’atkannya shalat Sunat Qabliyah subuh tersebut setelah shalat subuh bagi yang belum menunaikannya.

As-Sunnah adalah sumber kedua setelah Al Qur’an. Bila kita tidak mendapatkan hukum dari suatu permasalahan dalam Al Qur’an maka kita merujuk kepada As-Sunnah dan wajib mengamalkannya jika kita mendapatkan hukum tersebut. Dengan syarat, benar-benar bersumber dari Nabi *shollallahu’alaihiwasallam* dengan sanad yang sahih. As Sunnah berfungsi sebagai penjelas Al Qur’an dari apa yang bersifat global dan umum. Seperti perintah shalat; maka bagaimana tatacaranya didapati dalam As Sunnah. Oleh karena itu Nabi bersabda: *“Shalatlak kalian sebagaimana kalian melihat aku*

*shalat.*” (Bukhari no. 595) Sebagaimana pula As-Sunnah menetapkan sebagian hukum-hukum yang tidak dijelaskan dalam Al Qur’an. Seperti pengharaman memakai cincin emas dan kain sutra bagi laki-laki.

### 3) Ijma’

Ijma’ bermakna: Kesepakatan seluruh ulama mujtahid dari umat Muhammad *shollallahu’alaihiwasallam* dari suatu generasi atas suatu hukum syar’i, dan jika sudah bersepakat ulama-ulama tersebut baik pada generasi sahabat atau sesudahnya—akan suatu hukum syari’at maka kesepakatan mereka adalah ijma’, dan beramal dengan apa yang telah menjadi suatu ijma’ hukumnya wajib. Dan dalil akan hal tersebut sebagaimana yang dikabarkan Nabi *shollallahu’alaihiwasallam*, bahwa tidaklah umat ini akan berkumpul (bersepakat) dalam kesesatan, dan apa yang telah menjadi kesepakatan adalah hak (benar). Dari Abu Bashrah bahwa Nabi *shollallahu’alaihiwasallam* bersabda:

*“Sesungguhnya Allah tidaklah menjadikan ummatku atau ummat Muhammad berkumpul (bersepakat) di atas kesesatan.”* (Tirmidzi no. 2093, Ahmad 6/396)

Contohnya: Ijma para sahabat ra bahwa kakek mendapatkan bagian 1/6 dari harta warisan bersama anak laki-laki apabila tidak terdapat bapak. Ijma’ merupakan sumber rujukan ketiga. Jika kita tidak mendapatkan didalam Al Qur’an dan demikian pula sunnah, maka untuk hal yang seperti ini kita melihat, apakah hal tersebut telah

disepakatai oleh para ulama muslimin, apabila sudah, maka wajib bagi kita mengambilnya dan beramal dengannya.

#### 4) Qiyas

Qiyas yaitu Mencocokkan perkara yang tidak didapatkan di dalamnya hukum syar'i dengan perkara lain yang memiliki nash yang se hukum dengannya, dikarenakan persamaan sebab/alasan antara keduanya. Pada qiyas inilah kita meruju' apabila kita tidak mendapatkan nash dalam suatu hukum dari suatu permasalahan, baik di dalam Al Qur'an, sunnah maupun ijma'.

Qiyas merupakan sumber rujukan keempat setelah Al Qur'an, as Sunnah dan Ijma'. Qiyas memiliki empat rukun:

- a) Dasar (dalil).
- b) Masalah yang akan diqiyaskan.
- c) Hukum yang terdapat pada dalil.

Kesamaan sebab/alasan antara dalil dan masalah yang diqiyaskan. Contoh: Allah mengharamkan khamer dengan dalil Al Qur'an, sebab atau alasan pengharamannya adalah karena ia memabukkan, dan menghilangkan kesadaran. Jika kita menemukan minuman memabukkan lain dengan nama yang berbeda selain khamer, maka kita menghukuminya dengan haram, sebagai hasil Qiyas dari khamer. Karena sebab atau alasan pengharaman khamer yaitu "memabukkan" terdapat pada minuman tersebut, sehingga ia menjadi haram sebagaimana pula khamer. (Khallaf, 2010)

#### 4. Makanan Halal Dan Haram

##### a. Pengertian makanan halal

Makanan halal adalah makanan yang boleh dikonsumsi oleh manusia menurut syariat Islam. Segala sesuatu yang baik berupa tumbuhan, buah-buahan, atau binatang pada dasarnya adalah halal (boleh) dimakan. (Dewi, 2007) kecuali apabila ada nash Al-Quran atau Hadis yang mengharamkannya. Ada kemungkinan sesuatu itu menjadi haram karena memberi mengandung mudharat atau bahaya bagi kehidupan manusia. Allah Swt. dan Rasul-Nya memerintahkan umat manusia untuk membiasakan mengonsumsi makanan yang halal. Dengan mengonsumsi makanan yang halal akan memberikan manfaat bagi tubuh manusia. Manfaatnya antara lain:

- 1) Terhindar dari murka Allah karena menjauhi larangan-Nya
- 2) Tubuh kita akan selalu sehat karena yang dimakan adalah sesuatu yang baik dan sehat.
- 3) Akan menghasilkan hati dan pikiran yang bersih karena mendapat curahan kasih sayang dari Allah Swt.
- 4) Akan diberi rizki yang halal dan dilipatgandakan oleh Allah karena selalu mentaati Allah sebagai wujud rasa syukur.
- 5) Menunjukkan pada umat lain bahwa Islam adalah agama yang baik dan hanya mengajarkan kebaikan.

##### b. Macam-macam makanan yang halal

Untuk mengetahui halalnya makanan yang kita konsumsi maka dapat ditinjau dari dua macam yaitu:



1) Makanan halal menurut dzatnya

Makanan ditinjau dari jenis dzatnya akan layak dikonsumsi atau tidaknya kita bisa mengetahui dari ciri-ciri makanan tersebut, antara lain:

- a) Dijelaskan di dalam al-Qur'an dan hadis
- b) Bermanfaat bagi pertumbuhan kesehatan manusia
- c) Tidak merusak badan, akal maupun pikiran
- d) Tidak kotor, najis dan tidak menjijikkan

Dalam al-Qur'an disebutkan bahwa kita disuruh memakan makanan yang halal dan baik. Sebagaimana dijelaskan dalam al-Qur'an Surat al-Baqarah (2): 168.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ  
عَدُوٌّ مُّبِينٌ

Artinya: Wahai manusia, makanlah sebagian (makanan) di bumi yang halal lagi baik dan janganlah mengikuti langkah-langkah setan. Sesungguhnya ia bagimu merupakan musuh yang nyata. (QS. Al-Baqarah [2]:168)

Makanan halal juga bisa mendorong kita untuk lebih bisa bersyukur atas nikmat Allah dan untuk meningkatkan keimanan kepada-Nya. Sebagaimana disebutkan di dalam Al-Quran:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُلُوا مِن طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ وَاشْكُرُوا لِلَّهِ إِن كُنتُمْ  
إِيَّاهُ تَعْبُدُونَ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, makanlah apa-apa yang baik yang Kami anugerahkan kepadamu dan bersyukurlah kepada Allah jika kamu benar-benar hanya menyembah kepada-Nya.

(QS. Al-Baqarah [2]:172)

## 2) Makanan halal menurut cara memperolehnya

Syarat makanan yang halal tidak hanya ditinjau dari jenis dzatnya saja, tetapi juga dilihat cara memperolehnya. Agama Islam mensyaratkan makanan yang halal dilihat dari cara memperolehnya yaitu:

- a) Diperoleh tidak dengan cara yang batil atau tidak sah, sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. Al-Baqarah (2):188:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْخِلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِيَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ  
بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ<sup>ع</sup>

Artinya: Janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada para hakim dengan maksud agar kamu dapat memakan sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui. (QS. Al-Baqarah [2]:188)

- b) Tidak diperoleh dengan cara riba. Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al Baqarah (2):276:

يَمْحَقُ اللَّهُ الرِّبَا وَيُزِيلُ الصَّدَقَاتِ ۗ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ كُلَّ كَفَّارٍ أَتِيمٍ

Artinya: Allah menghilangkan (keberkahan dari) riba dan menyuburkan sedekah. Allah tidak menyukai setiap orang yang sangat kufur lagi bergelimang dosa.

Jadi, jika cara mendapatkan makanan dari hasil kerja yang halal maka akan menghasilkan yang halal pula, dan jika mencarinya dengan jalan tidak halal maka akan menghasilkan yang tidak halal pula.

Adapun makanan yang dihalalkan menurut agama Islam dapat digolongkan sebagai berikut:

- a) Semua rizki yang diberikan oleh Allah berupa makanan yang baik dan halal (padi, jagung, sagu, kedelai, sayuran, buah-buahan, dll.)
  - b) Semua makanan yang berasal dari laut (air)
  - c) Semua binatang ternak (ayam, itik, kambing sapi, kerbau, unta dll), kecuali babi dan anjing
  - d) Hasil buruan yang ditangkap oleh binatang yang telah dididik untuk berburu.
- c. Pengertian Makanan Haram

Makanan haram adalah makanan yang diharamkan/dilarang dikonsumsi oleh manusia menurut syariat Islam (Dewi, 2007). Haram artinya dilarang, jadi makanan dan minuman yang haram adalah makanan dan minuman yang diharamkan di dalam Al Quran dan Hadis, bila tidak terdapat petunjuk yang melarang, berarti halal. Setiap makanan dan minuman yang diharamkan atau dilarang oleh syara' pasti ada bahayanya dan meninggalkan yang dilarang syara' pasti ada faidahnya dan mendapat pahala.

#### d. Jenis Makanan dan Minuman Yang Diharamkan

Pada prinsipnya segala makanan atau minuman apa saja halal untuk dikonsumsi selama tidak ada ayat al Quran dan Hadis yang mengharamkannya. Bila haram, namun masih dikonsumsi dan dilakukan, maka niscaya tidak barokah, malah membuat penyakit di badan. Haramnya makanan secara garis besar dapat dibagi dua macam:

##### 1) Haram Lidzatihi (makanan yang haram karena zatnya).

Maksudnya hukum asal dari makanan itu sendiri memang sudah haram. Haram bentuk ini ada beberapa, diantaranya:

##### a) Daging Babi

Seluruh makanan, minuman, obat-obatan, dan kosmetika yang mengandung unsur babi dalam bentuk apapun, haram dikonsumsi. Termasuk lemak babi yang dipergunakan dalam industri makanan yang dikenal dengan istilah *shortening*, serta semua zat yang berasal dari babi yang biasanya dijadikan bahan campuran makanan (*food additive*).

##### b) Darah

Darah yang mengalir dari binatang atau manusia haram dikonsumsi, baik secara langsung maupun dicampurkan pada bahan makanan karena dinilai najis, kotor, menjijikkan, dan dapat mengganggu kesehatan. Demikian juga darah yang sudah membeku yang dijadikan makanan dan diperjual belikan oleh sebagian orang. Adapun darah yang melekat pada daging halal,

boleh dimakan karena sulit dihindari. Hal ini berdasarkan firman Allah Swt:

“Katakanlah: “Tidak ku dapati di dalam apa yang diwahyukan kepadaku, sesuatu yang diharamkan memakannya bagi yang ingin memakannya, kecuali daging hewan yang mati (bangkai), darah yang mengalir, daging babi-karena semua itu kotor atau hewan yang disembelih bukan atas (nama) Allah”. (QS. al-An’am: 145)

c) Khamr (minuman keras)

Dalam ayat Al-Qur’an juga dijelaskan bahwasanya. “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, berkorban untuk berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan itu) agar kamu beruntung.” (QS. al-Ma’idah: 90)

Khamar dapat dianalogikan dengannya semua makanan dan minuman yang bisa menimbulkan mudharat dan merusak badan, akal, jiwa, moral dan akidah, misalnya narkoba dengan seluruh jenis dan macamnya.

d) Semua Jenis Burung Yang Bercakar

Yang Dengan Cakarnya Ia Mencengkeram Atau Menyerang Mangsanya. Yang dimaksud burung yang memiliki cakar di atas adalah yang buas, seperti burung Elang dan Rajawali. Sehingga tidak termasuk sebangsa ayam, burung merpati dan sejenisnya.

e) Semua Binatang Buas Yang Bertaring

Yang dimaksudkan di sini adalah semua binatang buas yang bertaring dan menggunakan taringnya untuk menghadapi dan memangsa manusia dan binatang lainnya.

f) Binatang Yang Diperintahkan Supaya Dibunuh

Ada lima binatang yang diperintahkan untuk dibunuh karena termasuk binatang yang merusak dan membahayakan, berdasarkan hadis

“Dari Aisyah berkata: Rasulullah bersabda: Lima hewan fasik yang hendaknya dibunuh, baik di tanah halal maupun haram yaitu ular, gagak yang di punggung dan perutnya ada warna putih, tikus, anjing gila, burung elang.” (HR.Muslim)

Demikian pula cicak, termasuk binatang yang diperintahkan untuk di bunuh, sebagaimana diriwayatkan oleh Sa’ad bin Abi Waqqash, dia berkata:

“Bahwa Nabi saw memerintahkan untuk membunuh cicak blirik (tokek), dan beliau menamakannya Fuwaisiqah (binatang jahat yang kecil)”. (HR. Muslim) Nabi Muhammad saw. Memerintahkan agar membunuh binatang-binatang tersebut, maka itu sebagai isyarat atas larangan untuk memakannya. Sebab, jika sekiranya binatang itu boleh dimakan, maka akan menjadi mubazir (sia-sia) kalau sekedar dibunuh, padahal Allah Swt melarang hamba Nya untuk melakukan hal-hal yang mubazir.

g) Binatang Yang Dilarang Untuk Dibunuh.

Ada empat macam binatang yang dilarang dibunuh. Binatang tersebut telah tersebut dalam hadis berikut: Artinya: “Dari Ibnu Abbas berkata: Rasulullah saw. Melarang membunuh 4 hewan: semut, tawon, burung hud-hud dan burung surad.” (HR. Ahmad) Nabi Muhammad saw. melarang membunuh binatang-binatang itu, berarti dilarang pula memakannya. Sebab, jika binatang itu termasuk yang boleh dimakan, bagaimana cara memakannya kalau dilarang

h) Binatang Yang Buruk Atau Menjijikkan

Semua yang menjijikkan baik hewani maupun nabati diharamkan oleh Allah Swt Sebagaimana firman-Nya: Artinya: Dan dia (Muhammad) mengharamkan bagi mereka segala yang buruk.”(QS. Al-A’raf: 157) Namun kriteria binatang yang buruk dan menjijikkan pada setiap orang dan tempat pasti berbeda. Ada yang menjijikkan bagi seseorang misalnya, tetapi tidak menjijikkan bagi yang lainnya. Maka yang dijadikan standar oleh para ulama’ adalah tabiat dan perasaan orang yang normal dari orang Arab yang tidak terlalu miskin yang membuatnya memakan apa saja. Karena kepada merekalah al-Quran diturunkan pertama kali dan dengan bahasa merekalah semuanya dijelaskan. Sehingga merekalah yang paling mengetahui mana binatang yang menjijikkan atau tidak.

- i) Semua Makanan Yang Bermudharat Terhadap Kesehatan manusia

Semua makanan yang bermudharat Apalagi dapat menyakiti dan membunuh diri, baik dengan segera maupun dengan cara perlahan. Misalnya: racun, narkoba dengan semua jenis dan sejenisnya. Allah SWT berfirman: Artinya: “Dan janganlah kamu jatuhkan (diri sendiri) ke dalam kebinasaan dengan tangan sendiri” (QS. Al-Baqarah: 195) Nabi Muhammad SAW bersabda: Artinya: “Tidak boleh membahayakan diri sendiri dan tidak boleh membahayakan orang lain”. (HR. Ahmad)

- 2) *Haram Lighairihi* (makanan yang haram karena faktor eksternal).

Maksudnya hukum asal makanan itu sendiri adalah halal, akan tetapi dia berubah menjadi haram karena adanya sebab yang tidak berkaitan dengan makanan tersebut.

- a) Hewan ternak yang disembelih tanpa membaca basmalah adalah haram dimakan dagingnya kecuali jika lupa. Allah Swt berfirman: Artinya: “Dan janganlah kamu memakan dari apa (daging hewan) yang ketika (disembelih) tidak disebut nama Allah. Sesungguhnya perbuatan yang semacam itu adalah perbuatan fasik.” (QS. al-An’am: 121)
- b) Semua Makanan Halal Yang Tercampur Najis.

Contohnya seperti mentega, madu, susu, minyak goreng atau selainnya yang kejatuhan tikus atau cecak. Hukumnya



sebagaimana yang disebutkan dalam hadis Maimunah ra. Bahwa nabi Muhammad saw. Ditanya tentang minyak samin (lemak) yang kejatuhan tikus Maka Beliau bersabda: Artinya: “Buanglah tikusnya dan buang juga lemak yang berada di sekitarnya lalu makanlah (sisa) lemak kalian”. (HR. Bukhari)

c) Makanan haram yang diperoleh dari usaha dengan cara dhalim

Seperti mencuri, korupsi, menipu, merampok, hasil judi, undian harapan, taruhan, menang togel dan lain sebagainya. Allah Swt berfirman yang Artinya: “Dan janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil, dan (janganlah) kamu menyuap dengan harta itu kepada para hakim, dengan maksud agar kamu dapat memakan sabagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui”. (QS. Al-Baqarah: 188).

## B. Teori Perspektif Islam

Media pembelajaran ialah perantara penting untuk mendukung tahapan pembelajaran. Pemanfaatan media dapat menarik perhatian siswa mampu berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pengembangan potensi siswa. Guru yang bertindak secara terampil dapat memaksimalkan kegiatan belajar mengajar menggunakan interaksi yang efektif.

Dasar pembuatan media pembelajaran ini adalah mengacu atau merujuk pada Q.S. Shaad ayat 29 yang berbunyi:

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ ۖ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُوا الْأَلْبَابِ

Artinya: (Al-Qur'an ini adalah) kitab yang Kami turunkan kepadamu (Nabi Muhammad) yang penuh berkah supaya mereka menghayati ayat-ayatnya dan orang-orang yang berakal sehat mendapat pelajaran. (Q.S. Shaad ayat 29)

Berdasarkan uraian diatas, bahwa secara umum penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih interaktif dan variatif. Dengan demikian, pemahaman siswa ketika menerima materi pembelajaran yang disajikan bisa lebih optimal. Hal ini selaras dengan dalil Al-Qur'an dari Surah An- Nahl Ayat 125 yang berbunyi

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (An- Nahl Ayat 125)

Hikmah adalah perkataan yang tegas dan benar yang dapat membedakan antara yang hak dan yang batil. Tidak hanya nilai-nilai yang ditetapkan, tetapi juga semua elemen yang dapat membuat siswa melihat dunia berbeda dari sebelumnya.

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

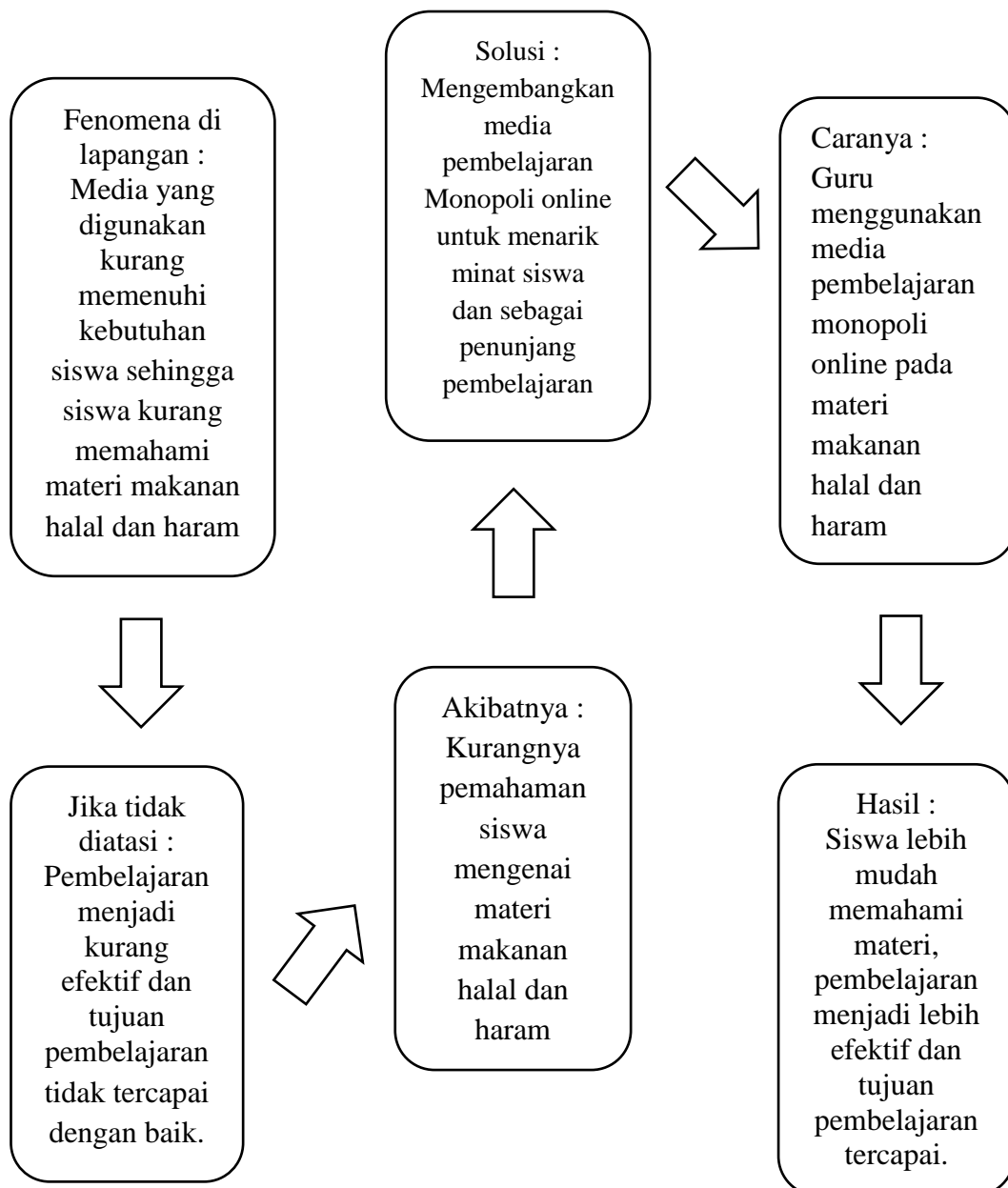
Artinya : “Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan ke surga baginya” (HR. Muslim)

Menurut hadits tersebut, seorang mukmin yang menuntut ilmu dengan giat dan niat yang tulus karena ingin mendapatkan pahala dari Allah maka ia akan dilancarkan menuju surga tanpa ada rintangan dan halangan. Hasil dari belajar bukan hanya diukur dari beberapa kumpulan angka saja tetapi juga umpan balik atau tanggapan religious yang tidak dapat diukur oleh mata manusia. Seperti halnya kegiatan pembelajaran, target utamanya adalah agar mencapai pencapaian yang terbaik.

Berdasarkan ayat-ayat tersebut, dapat diambil kesimpulan, bahwasannya untuk mengetahui kekuasaan serta kebesaran Allah SWT, manusia tidak diarahkan untuk menerima begitu saja terkait informasi tersebut. Akan tetapi, manusia diajak untuk mengamati lingkungan sekitar dengan makhluk hidup dan alam semesta yang telah diciptakan oleh Allah SWT. Pemahaman terkait kebesaran Allah yang dikaitkan dengan kehidupan nyata dapat lebih bermakna dan menguatkan keyakinan serta keimanan daripada pemahaman yang didapatkan secara informatif.

### **C. Kerangka Berfikir**

Kerangka berpikir merupakan paparan terkait faktor-faktor kunci dan pedoman kerja bagi peneliti. Berikut kerangka berpikir dari penelitian dan pengembangan ini.



**Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

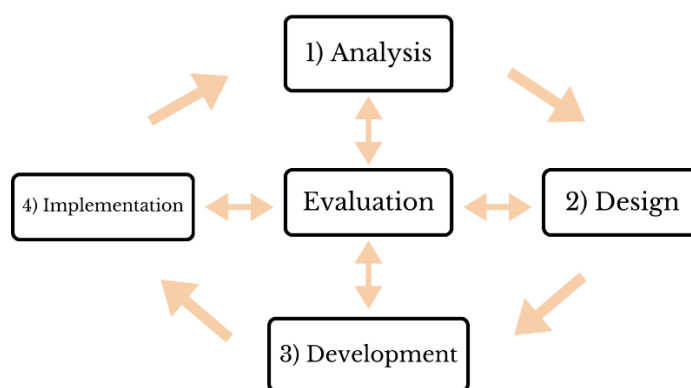
Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli online pada materi makanan halal dan haram. Metodologi penelitian yang digunakan ialah metode *Research and Development* (R&D). Metode *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji validitas dan keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan, maka perlu dilakukan uji validitas. Sedangkan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran monopoli online.

#### **B. Model Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE menggunakan 5 langkah-langkah sesuai prosedur dari Robert Maribe Branch yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Penelitian dengan model ini harus bersifat *student center*, inovatif, otentik dan inspiratif (Branch, 2009). Pada tahap analisis dilaksanakan studi lapangan berupa observasi dan wawancara pra penelitian, selanjutnya merancang media monopoli online materi makanan yang halal dan haram yang

di rancang selaras dengan karakteristik siswa kelas V, selanjutnya mengembangkan media tersebut selaras dengan desain yang telah dibuat. Lalu di implementasikan kepada siswa kelas V SDI Daarul Fikri Malang, Tahap akhir adalah evaluasi, dalam tahap ini media divalidasi oleh guru mata pelajaran sebagai ahli desain serta ahli materi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran.

### C. Posedur Pengembangan



**Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE**

**Sumber: Branch** (Branch, 2009)

#### 1. Analysis (Analisis)

Hal pertama yang dilakukan adalah analisis, analisis kerja (*Performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*Need analysis*) Analisis kerja digunakan untuk mengklasifikasikan permasalahan yang ada dilapangan berkaitan dengan permasalahan proses pembelajaran. Peneliti menemukan permasalahan yang dialami siswa yaitu kurangnya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. Sedangkan siswa di SDI Daarul Fikri memiliki karakteristik yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi namun, juga ada beberapa siswa yang pasif dan tidak

banyak berpartisipasi di kelas. Informasi tersebut peneliti dapatkan dari hasil observasi dan wawancara pra penelitian dengan wali kelas V dan Kepala SDI Daarul Fikri Malang.

## 2. *Design* (Desain)

Dalam tahap perancangan, peneliti mengembangkan desain atau kerangka media yang akan digunakan kepada siswa. Peneliti kemudian membuat kerangka atau desain yang dipergunakan berdasarkan dengan kebutuhan yang dianalisis. Dalam merancang media dibutuhkan desain, materi dan bahasa, unsur bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan tersebut.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan ini peneliti mengembangkan media sesuai rancangan awal. Beberapa tahapan pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

- a. Mendesain media menggunakan aplikasi edit gambar *coreldraw*.
- b. merancang monopoli online dengan pemrograman *kodular* mulai dari *background*, isi, soal, dan gambar.
- c. Menyusun macam-macam tantangan atau *punishment* untuk siswa yang menang atau kalah pada permainan yang berhubungan dengan materi makanan halal dan haram.
- d. Melakukan validasi media oleh validator ahli desain, ahli materi dan ahli praktisi oleh guru kelas
- e. Perbaiki media pembelajaran sesuai tanggapan dan saran dari para validator

#### 4. *Implementation* (penerapan)

Tahap selanjutnya adalah implementasi yaitu melaksanakan pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan. Peneliti akan menerapkan penelitian pengembangan media monopoli online ke dalam proses pembelajaran. Untuk mendeskripsikan penerapan dan perbedaan keefektivan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran, Pada saat proses implementasi, peneliti akan mengamati siswa saat mereka mengimplementasikan media monopoli online. Hal ini ditujukan untuk memahami faktor-faktor yang mendukung atau menghambat penggunaan media tersebut. Sebelum menggunakan media pada proses pembelajaran diberikan pre-test dan setelah pembelajaran diberikan post test untuk mengetahui hasil uji coba tersebut.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan terakhir dari pendekatan ADDIE, peneliti akan melaksanakan evaluasi. Kegiatan evaluasi merupakan kegiatan yang dipergunakan untuk melihat kualitas dari produk yang sudah dikembangkan (Branch, 2009). Pada penelitian yang dikembangkan, peneliti melakukan kegiatan validasi dan pengukuran persepsi. Kegiatan validasi dipergunakan untuk mengetahui kevalidan produk (Gitnita, 2018). peneliti melakukan evaluasi formatif dengan mengumpulkan data pada setiap tahap. Di akhir program, peneliti melakukan evaluasi sumatif untuk menilai respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan media monopoli online, terutama terkait pemahaman tentang jenis-jenis makanan yang halal dan haram.



## **D. Uji Produk**

### 1. Tahap Validasi

Validitas dapat diketahui dari hasil analisis uji produk yang akan dilakukan dengan beberapa tahapan yakni:

#### a. Desain Uji Ahli

Uji ahli diberikan kepada para ahli. Ahli-ahli yang nantinya menjadi validator produk yang dikembangkan oleh peneliti terdiri dari ahli media dan ahli materi. Desain uji ahli yang dilakukan oleh peneliti berupa pemberian instrument validasi. Dengan adanya instrumen validasi yang diberikan peneliti kepada para validator diharapkan mampu memberikan evaluasi kepada peneliti

#### b. Subjek Uji Ahli

Pada subjek uji ahli, peneliti memberikan instrument validasi kepada ahli desain dan ahli materi

##### 1) Ahli Desain

Ahli desain dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang desain pengembangan bahan ajar. Ahli desain melakukan validasi penelitian meliputi desain, kesesuaian dengan tujuan, kelayakan, dan memberikan masukan terhadap media yang sudah dikembangkan

##### 2) Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli materi menilai dan memberi masukan dalam materi yang sedang dikembangkan

## 2. Uji Coba Produk

### a. Desain Uji Coba

Pada tahap uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti nantinya untuk mengetahui penerapan produk yang sudah dikembangkan peneliti.

### b. Subjek Uji coba

Subjek uji coba produk pengembangan media ialah siswa kelas V SDI Daarul Fikri Malang dengan sampel 16 peserta didik. Tujuan dari uji coba ini ialah agar mengerti bagaimana pendapat siswa terhadap media pembelajaran dan agar dapat mengetahui apakah media pembelajaran dapat mempengaruhi keefektifan belajar siswa.

## E. Jenis Data

### 1. Data Kualitatif

Data kualitatif didapat dari hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti di di kelas I SDI Daarul Fikri Malang dan juga respon, tanggapan, kritikan dari hasil penilaian dan saran perbaikan dari ahli desain dan ahli materi.

### 2. Data kuantitatif.

Data kuantitatif dapat diperoleh dari angket, tes dan validasi. Data kuantitatif dapat diperoleh dari penjabaran tentang penilaian validator, angket respon siswa dan hasil tes dari sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli online. (wardani, 2017) Jadi Data kuantitatif dalam penelitian ini didapatkan dari hasil validasi oleh validator ahli materi, ahli media, serta ahli pembelajaran. Respon

siswa, turut andil dalam data kuantitatif penelitian pengembangan media monopoli online ini.

#### F. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini antara lain lembar validasi media, lembar validasi materi, lembar soal pre-test dan post-test, dan lembar angket respon siswa yang akan di jelaskan sebagai berikut:

##### 1. Angket

Angket yang dipergunakan oleh peneliti ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari responden, dan angket diberikan kepada validator untuk menilai produk monopoli online yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Angket juga berisi saran ataupun kritik tentang produk media yang telah dikemabngkan oleh peneliti kemudian diberikan atau disebar kepada siswa kelas V SDI Daarul Fikri Malang dan guru kelas atau guru mata pelajaran.

- a. Instrumen Validator Ahli Media yang didisi oleh validator ahli media pembelajaran

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Validasi Ahli Media**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Butir Penilaian</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Tampilan	1. Kemenarikan tampilan 2. media tidak berbahaya bagi siswa	2
Gambar	1. Kesesuaian pemilihan gambar dengan materi	2

	2. ketepatan pemilihan gambar	
Penggunaan	1. kemudahan penggunaan media 2. media dapat membuat pembelajaran menyenangkan 3. membuat pembelajaran lebih aktif 4. dapat digunakan jangka panjang	4
Bahasa	1. mudah dipahami guru dan siswa	1

b. Angket penilaian validitas materi yang diisi oleh validator ahli materi

**Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Butir Penilaian</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Materi	1. Keakuratan konsep materi 2. Kesesuaian materi dengan ki, kd, dan indikator 3. Kesesuaian materi dengan perkembangan siswa	3
Bahasa	1. Keruntutan materi yang disajikan	1

Media	1. Mendorong rasa ingin tahu siswa membuat 2. Ketepatan penulisan pada media 3. Kesesuaian media dengan tingkat berpikir siswa	3
Evaluasi	1. Meningkatkan kemampuan kognitif siswa	1

- c. Angket Hasil Respon diisi oleh peserta didik kelas V SDI Daarul Fikri Malang

**Tabel 3. 3 Kisi-kisi Penilaian Hasil Respon Peserta Didik**

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Butir Penilaian</b>	<b>Jumlah Butir</b>
Materi	1. Dapat membantu memahami materi PAI materi makanan halal dan haram	1
Tampilan	1. Gambar monopoli dapat terlihat jelas 2. Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	2
Media	1. Membuat beajar lebih menyenangkan 2. Menambah pengalaman belajar 3. Meningkatkan semangat belajar	3

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Lembar validasi**

Menurut Gay dalam Sukardi ia menyatakan bahwa instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang akan diukur. Instrumen validasi akan mengukur validitas atau kelayakan media monopoli online dalam proses pembelajaran di kelas. Lembar validitas akan diisi oleh 2 orang ahli Materi dan ahli media

### **2. Lembar soal pre-test dan post test**

Untuk mengetahui perbedaan hasil penerapan media terhadap peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli online dan setelah menggunakan media, maka dibutuhkan pre-test dan post test. Pre-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli online dan post-test digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran monopoli online. Soal test disusun berdasarkan indikator pembelajaran materi pada materi makanan halal dan haram. Test disusun berupa soal pilihan ganda dan penilaian dilakukan berdasarkan kunci jawaban yang telah dibuat

### **3. Lembar kerja angket respon siswa**

Lembar kerja angket atau kuis siswa akan digunakan untuk mengetahui respon atau tanggapan peserta didik terhadap kualitas media monopoli online dilihat dari fungsinya sebagai media pembelajaran PAI. Angket dibagikan setelah diterapkan media monopoli online terhadap proses pembelajaran.

#### 4. Dokumentasi

Dokumentasi mencakup catatan-catatan visual tentang peristiwa atau kejadian yang terjadi. Dalam konteks ini, dokumentasi berupa foto-foto kegiatan siswa kelas V di SDI Daarul Fikri Malang saat menerapkan media monopoli online pada kegiatan pembelajaran.

### H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif kemudian hasil analisis dideskripsikan secara kualitatif. Analisis data dalam penelitian ini sebagai berikut: Analisis Validasi media pembelajaran monopoli online akan divalidasi terlebih dahulu sebelum diuji coba. Validasi dilakukan oleh dua validator ahli terdiri dari ahli materi bahan ajar dan ahli desain. Data validasi media monopoli online dianalisis secara deskriptif kuantitatif kemudian deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan untuk menjelaskan respons siswa dan validasi ahli menggunakan skala Likert. Hasil survei akan diinterpretasikan secara matematis (Riduwan, 2007)

#### 1. Analisis Kevaliditasan Produk

Instrumen validasi berupa angket yang nantinya berupa pertanyaan serta skor pilihan (Gitnita, 2018). Skor yang diberikan berupa skala likert 1-4. Proses penghitungan validitas menggunakan rumus

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan :  $p$  = Presentase

$\sum xi$  = Jumlah jawaban penilaian

$\sum x$  = Jumlah maksimal jawaban Format skala ini

terdiri dari pernyataan yang diikuti oleh lima opsi tanggapan. Skor yang diperoleh kemudian diubah menjadi kriteria berikut (Pranatawijaya, 2019)

**Tabel 3. 4 Kriteria Kevaliditasan Media**

<b>Persentase Skor (%)</b>	<b>Kategori Kevalidan</b>	<b>Deskripsi</b>
81%-100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
61%-80%	Valid	Revisi Sesuai Saran
41%-60%	Cukup Valid	Revisi
20%-40%	Kurang Valid	Revisi
0%-20%	Tidak Valid	Revisi

Terdapat 5 kriteria validitas, yakni tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid, serta sangat valid (Gitnita dkk, 2018). Apabila media yang divalidasi mendapat skor 81-100, maka media tersebut termasuk dalam kriteria yang sangat valid. Skor 61-80 menunjukkan bahwa media memenuhi persyaratan yang valid. Jika media mendapatkan skor 41-60, menunjukkan bahwa media termasuk dalam kriteria yang cukup valid.

Jika media mendapatkan skor 21-40, menunjukkan bahwa media termasuk dalam kriteria yang kurang valid. Sementara, jika media yang divalidasi mendaat skor 0-20 menunjukkan bahwa media monopoli dianggap tidak memenuhi persyaratan yang valid.



## 2. Analisis Angket Respon Peserta Didik

**Tabel 3. 5 Kriteria Angket Respon Siswa**

<b>Kriteria</b>	<b>Skor</b>
<b>Ya</b>	<b>1</b>
<b>Tidak</b>	<b>0</b>

Pada analisis lembar evaluasi siswa dapat dihitung dengan:

$$\text{Presentase jawaban responden} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase angket evaluasi siswa dikelompokkan pada kriteria interpretasi skor berdasarkan skala *Likert* dibawah ini (Oktaviara, 2007):

**Tabel 3. 6 Kriteria Angket Respon Siswa**

<b>Penilaian</b>	<b>Kriteria Interpretasi</b>
81%-100%	Sangat Menarik
61%-80%	Menarik
41%-60%	Cukup Menarik
21%-40%	Kurang Menarik
0%-20%	Tidak Menarik

Berdasar kriteria yang sudah dijelaskan diatas, apabila respon siswa pasca penerapan monopoli yakni 81%-100%, maka media termasuk dalam kriteria yang sangat menarik. Jika mendapat skor 61%-80%, menunjukkan bahwa monopoli termasuk dalam kriteria menarik. Sementara, persentase

41%-60% menunjukkan bahwa media termasuk dalam kriteria yang cukup menarik. Jika persentase 21%-40% menunjukkan bahwa media monopoli kurang menarik. Sementara, persentase 0%-20% menunjukkan bahwa media termasuk dalam kriteria yang tidak menarik.

### 3. Analisis Hasil Efektivitas Penerapan Media

Hasil nilai pre-test dan post-test diukur menggunakan uji normalitas Gain. Hasil nilai tersebut dihitung rata-rata agar hasil perbandingan antara pre-test dan post-test dapat diketahui. Kemudian hasil pre-test dan post-test diterapkan rumus N-Gain yang mengacu pada rumus hake dalam meltezer.

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

S post : Skor post-test

S pre : Skor pre-test

S max : Skor maximum ideal

Kriteria perolehan skor N-Gain dapat diketahui sebagai berikut:

**Tabel 3. 7 Kriteria Skor**

Skor	Klasifikasi
$G \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 < G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

Jika  $N\text{-Gain} \geq 0,3$  Maka media dikatakan efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### A. Proses Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, Dalam pengembangan media pembelajaran monopoli online. Model pengembangan ADDIE menggunakan 5 langkah-langkah sesuai prosedur dari Robert Maribe Branch yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Hal pertama Klasifikasi hasil analisis dilakukan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V dan kepala sekolah. Dalam observasi lingkungan sekolah, dapat menghasilkan analisis yang dibutuhkan dalam penelitian. Hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diselesaikan sebelum lanjut ke tahap pengembangan yang lebih lanjut. Adapun klasifikasi hasil analisis :

##### a. Analisis kebutuhan

Tahap awal pada penelitian dan pengembangan ini dimulai dengan melakukan observasi di SDI Daarul Fikri Malang. Hasil analisis dari observasi ini akan menjadi panduan dalam pengembangan media Monopoli Online. Hasil wawancara dengan guru kelas 5 SDI Daarul Fikri, menunjukkan bahwa saat pembelajaran mata pelajaran PAI, sebagian besar siswa hanya dapat fokus selama sekitar 10-15 menit di awal pembelajaran. Kemudian mereka mulai kehilangan fokus dan beberapa bahkan terlihat mulai sibuk dengan kegiatan masing-masing dan suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif. Ini disebabkan

karena kurangnya daya tarik dalam penyajian materi oleh guru, yang terutama berpusat pada buku teks dan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi sehingga para siswa lebih cenderung bosan.

Guru kelas 5 di SDI Daarul Fikri Malang menyampaikan bahwa karakteristik siswa kelas 5 adalah siswa senang belajar dengan sambil bermain. Oleh sebab itu, peneliti mempunyai alternative untuk memecahkan kondisi tersebut dengan membuat media pembelajaran yang *fresh* serta menarik supaya siswa lebih bersemangat belajar. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media monopoli online dikarenakan sesuai berdasarkan kondisi atau karakteristik siswa dan kebutuhan dikelas. Dengan ini mampu mempermudah guru dalam membuat situasi belajar menjadi lebih kondusif. Monopoli online berisi gambar, materi pembelajaran, evaluasi berupa soal, dan gerakan yang berfungsi untuk menarik minat siswa, terutama pada materi makanan halal dan haram.

## 2. *Design* (Desain)

Pada tahapan pembuatan desain, peneliti mengembangkan konsep produk sebagai bagian dari tahap analisis. Pada langkah ini, peneliti menyempurnakan produk dengan menyesuaikan bahan yang akan digunakan.

### a. Penentuan Materi

Materi yang dipergunakan pada monopoli online ialah materi makanan halal dan haram pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Fokus materi yaitu pada capaian pembelajaran siswa dapat mengetahui jeneis-jenis makanan

halal dan haram. Media Monopoli online terdiri dari 22 kolom yang mencakup isi materi, soal, seputar makanan yang halal dan yang haram.

b. Desain Model Produk

Mendesain media menggunakan aplikasi edit gambar *coreldraw*. merancang monopoli online dengan pemrograman *kodular* mulai dari *background*, isi, soal, dan gambar.

Peneliti mencoba untuk mengembangkan suatu media berbasis permainan yaitu monopoli yang dimana peneliti mengembangkan menjadi media Monopoli Online dengan langkah – langkah sebagai berikut:

- 1) Langkah Pertama, membuat grand desain konsep dari game Monopoli, mulai dari jumlah pemain, jumlah bidak, perolehan nilai pada permainan, dan konsep-konsep detail lainnya.
- 2) Langkah kedua, desain awal pembuatan media ini menggunakan software Corel Draw X7 dan Studio One. Corel Draw digunakan untuk pembuatan komponen-komponen gambar seperti background, dadu, pion, dan lain-lain. Makro Media, dan software Corel Draw X7. Studio One digunakan untuk mengedit audio latar belakang dan audio advert untuk membuat permainan lebih interaktif.
- 3) Langkah ketiga, membuat game Monopoli pada aplikasi berbasis web, yakni Kodular, dengan menerapkan semua rancangan konsep pada langkah pertama dan menggabungkan hasil desain gambar dan audio dari langkah kedua.
- 4) Langkah keempat, secara detail pada tahap pembuatan game pada Kodular terdapat dua tahap yakni, membuat kerangka game disetiap

layer-layer tampilan, tahap kedua membuat program *block* sederhana yang berfungsi untuk mengaktifkan layer layer tampilan pada game dan membuat konsep yang dirancang diawal dapat bekerja, seperti bagaimana pion berjalan dan bagaimana penilaian diberlakukan.

- 5) Langkah kelima, membuat soal-soal/ materi yang akan diterapkan pada game. Soal dan materi dibuat pada lembar spreadsheet yang mana lembar tersebut dikoneksikan secara online dengan game, sehingga soal pada game dapat diupdate secara terus menerus.
- 6) Langkah keenam, melakukan pengetesan pada game. Pengetesan dilakukan untuk mengetahui apakah game sudah berjalan sesuai konsep yang dirancang diawal.
- 7) Langkah ketujuh, merancang isi dari media Monopoli Online pada materi makanan halal dan haram yang sesuai dengan isi dari KI & KD dan Indikator mata pelajaran PAI.
- 8) Langkah kedelapan, mencari gambar pion yang sesuai dengan kesukaan siswa.
- 9) Langkah kesembilan, pembuatan dadu random menggunakan software Corel Draw X7
- 10)Langkah terakhir, Pembuatan Ikon permainan, kolom, petunjuk permainan dan profil (nama) pemain menggunakan software Corel Draw.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Hal ketiga yakni mengembangkan media sesuai rancangan awal. Pada tahap pengembangan, rancangan produk diwujudkan menjadi produk akhir yang peneliti kembangkan

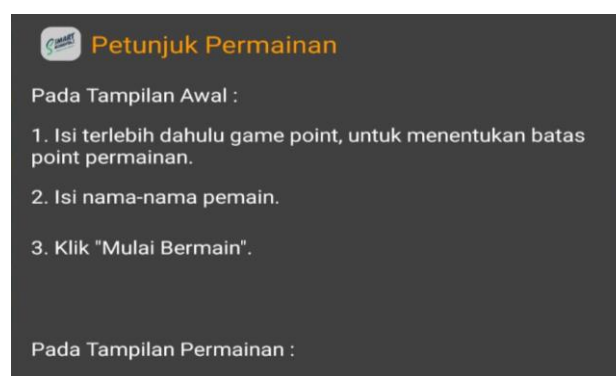
Hasil pengembangan media monopoli online diuraikan sebagai berikut:

- a. Tampilan awal pada media monopoli online ketika baru membuka aplikasi



**Gambar 4. 1 Tampilan Awal Monopoli Online**

- b. Tampilan ketika mengklik petunjuk permainan, pemain dianjurkan membaca petunjuk penggunaan media agar lebih mudah di mengerti.



**Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan Media Monopoli**

c. Tampilan Game Point dan nama-nama dari pemain

Untuk menentukan batas point permainan yang dimana ketika salah satu pemain telah mencapai batas poin tersebut maka secara otomatis permainan akan selesai dan pemain tersebutlah yang memenangkan permainan, dan nama masing-masing pemain untuk mengetahui identitas dari peserta didik.



**Gambar 4. 3 Game point dan nama pemain**

d. Tampilan papan permainan monopoli online

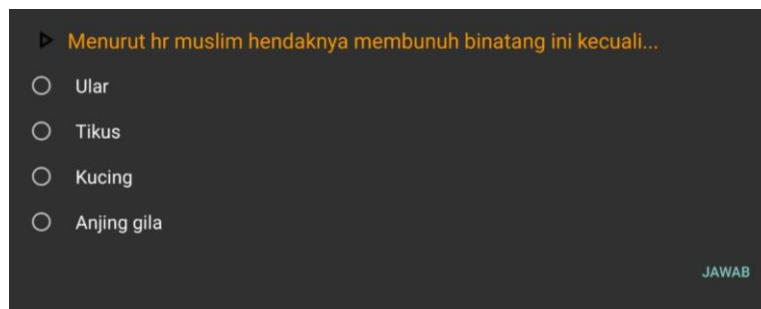
Berisikan empat pion, terdapat background yang disesuaikan dengan tema materi, terdapat logo UIN dan logo Halal, di tengah papan permainan terdapat kutipan dari arti ayat al qur'an yang membahas tentang sesuatu yang halal dan haram dan terdapat kolom-kolom pertanyaan atau kuis dan terdapat materi di dalamnya



**Gambar 4. 4 Papan media permainan monopoli online**



- e. Tampilan isi dari media permainan monopoli online terdapat pertanyaan atau kuis dan materi yang berhubungan dengan makanan halal dan haram. Dimana ketika pemain berhasil menjawab kuis maka akan mendapatkan poin sebesar 25 dan ketika tidak bisa menjawab maka tidak akan mendapat apa-apa



**Gambar 4. 5 Isi media monopoli online**

#### 4. *Implementation* (Penerapan)

Tahap selanjutnya yaitu melaksanakan pembelajaran di kelas 5 menggunakan media yang telah dikembangkan. Peneliti akan menerapkan penelitian pengembangan media monopoli online ke dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui perbedaan keefektivan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Tahap implementasi dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran yang mencakup materi jenis-jenis makanan yang halal dan haram kepada siswa. Sebelum menggunakan media pada proses pembelajaran diberikan pre-test dan setelah pembelajaran diberikan post test. Media ini diterapkan setelah guru menyampaikan materi tentang makanan halkan dan haram. Pada tahap akhir implementasi, siswa melaksanakan peninjauan terhadap materi yang sudah dipelajari untuk mengetahui respon. Kemudian, mereka diminta untuk mengisi angket

penilaian atau memberikan tanggapan untuk mengevaluasi pengalaman pembelajaran dengan menggunakan media monopoli online.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir peneliti melakukan Evaluasi, pada tahap ini media yang dikembangkan peneliti direvisi sesuai tanggapan dan saran dari para ahli. Pada tahap ini, mereka menganalisis data validasi dari berbagai pakar, termasuk ahli dalam bidang materi dan media. Mereka juga memeriksa data dari kuesioner penilaian dan tanggapan siswa setelah produk diimplementasikan. Hasil analisis data tersebut menjadi landasan untuk mengevaluasi apakah produk media monopoli online tersebut layak atau tidak. Selain itu, kritik dan saran dari para ahli juga dipertimbangkan untuk memperbaiki produk agar memenuhi kriteria validitas, termasuk perbaikan komponen media, teks, dan rancangan.

### **B. Penyajian Dan Analisis Data**

Media Monopoli Online peneliti kembangkan dengan tujuan untuk mendeskripsikan penerapan belajar peserta didik, seperti kemampuan kognitif, kecerdasan teknologi, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intra personal.

#### **1. Hasil Validasi**

##### **a. Hasil Validasi Materi**

Validasi materi dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang disajikan dalam pembelajaran mengenai konsep materi makanan halal dan haram sesuai dengan kurikulum dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa kelas V. Validasi materi mencakup segala sesuatu yang akan dilakukan peneliti saat memulai proses pembelajaran. Validasi Ini akan

ditinjau oleh validator Ahli Materi Pembelajaran. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran nantinya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Hasil Validasi Materi**

<b>Pertanyaan ke-</b>	<b>Skor <math>\sum xi</math></b>	<b>Skor maksimal <math>\sum x</math></b>	<b>Perolehan Skor</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1.</b>	3	4	75	Valid
<b>2.</b>	4	4	100	Sangat valid
<b>3.</b>	3	4	75	Valid
<b>4.</b>	3	4	75	Valid
<b>5.</b>	3	4	75	Valid
<b>6.</b>	4	4	100	Sangat valid
<b>7.</b>	4	4	100	Sangat valid
<b>8.</b>	3	4	75	Valid
<b>Nilai Akhir (P)</b>	<b>27</b>	<b>32</b>	<b>84,37</b>	<b>Sangat valid</b>

Presentase Kelayakan:

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$p = \frac{27}{32} \times 100\%$$

$$p = 84,37\%$$

Berdasarkan hasil tabel didapatkan data terkait hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 84,37 %. Hal ini menunjukkan

bahwa validator telah menyimpulkan bahwasannya materi telah layak untuk digunakan kedalam pembelajaran. Tidak hanya berdasar dari angket saja, melainkan pula terdapat catatan kritik dan saran oleh validator kepada pengembang. Adapun catatan kritik dan saran dari validator yakni sesuai dengan masukan. Saran dari ahli materi yang tentunya dapat dipergunakan oleh pengembang terkait produk monopoli online yang sudah dikembangkan. Perbaikan tersebut tentu menjadi penyempurna produk sebelum produk dapat dipergunakan pada kegiatan uji coba kepada siswa. Validator memberikan saran yakni menambahkan petunjuk atau pedoman penggunaan media. Dari saran validator tersebut sudah peneliti laksanakan, sehingga media pembelajaran sudah maksimal sehingga dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Hasil Validasi Media**

Validasi media dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep makanan halal dan haram kelas V.

**Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media**

<b>Pertanyaan ke-</b>	<b>Skor <math>\sum xi</math></b>	<b>Skor maksimal <math>\sum x</math></b>	<b>Perolehan Skor</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1.</b>	4	4	100	Valid
<b>2.</b>	3	4	75	Sangat valid
<b>3.</b>	3	4	75	Valid

<b>4.</b>	4	4	100	Valid
<b>5.</b>	3	4	75	Valid
<b>6.</b>	4	4	100	Sangat valid
<b>7.</b>	4	4	100	Sangat valid
<b>8.</b>	4	4	100	Valid
<b>9.</b>	4	4	100	Sangat valid
<b>Nilai Akhir (P)</b>	<b>33</b>	<b>36</b>	<b>91,66</b>	<b>Sangat valid</b>

Presentase Kevaliditasan:

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$p = \frac{33}{36} \times 100\%$$

$$p = 91,66\%$$

Berdasarkan hasil tabel didapatkan data terkait hasil validasi media oleh ahli validator dengan perolehan skor sebesar 91,66 dengan kategori sangat valid. Tidak hanya berdasar dari angket saja, melainkan pula terdapat catatan kritik dan saran oleh validator kepada pengembang. Adapun catatan kritik dan saran dari validator menambahkan logo di dalam menu permainan, Menambahkan tema pada tampilan dan menambahkan nama dari Media Monopoli di dalam menu permainan.

Hasil validasi media menunjukkan bahwa format dan penyajian materi dalam mengembangkan media mengenai konsep jenis-jenis makanan halal dan haram telah sesuai dengan kebutuhan dan pemahaman siswa kelas V. Dari hasil validasi, Dapat disimpulkan bahwa Media monopoli Online

ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran konsep makanan halal dan haram di sekolah dasar.

## 2. Hasil Uji Kemenarikan Media

Pada tanggal 7 Mei 2024, peneliti mengumpulkan tanggapan dari siswa mengenai media pembelajaran berupa buku monopoli online tentang makanan halal dan haram. Pengumpulan data ini melibatkan 16 peserta didik kelas V SDI Daarul Fikri Malang Namun, pada saat pelaksanaan penelitian, satu siswa absen, sehingga hanya 15 siswa yang bisa mengisi kuesioner. Data tanggapan siswa ini digunakan guna mengevaluasi sejauh mana daya tarik media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Hasil angket respon peserta didik dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Angket Respon Peserta Didik**

No	Butir Penilaian	$\sum xi$	$\sum x$	P	Kriteria
1.	Gambar pada monopoli online dapat dilihat dengan jelas	15	15	100	Sangat Menarik
2.	Media monopoli online dapat membantu memahami pelajaran PAI	15	15	100	Sangat Menarik
3.	Media monopoli online dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	15	15	100	Sangat Menarik
4.	Media monopoli online dapat menambah pengalaman belajar	15	15	100	Sangat Menarik
5.	Petunjuk permainan monopoli online mudah	15	15	100	Sangat Menarik

	dipahami dan di praktekkan				
<b>6.</b>	Media monopoli online dapat meningkatkan semangat belajar	15	15	100	Sangat Menarik
<b>Jumlah</b>		<b>90</b>	<b>90</b>	<b>100</b>	<b>Sangat Menarik</b>

Presentase Kelayakan:

$$p = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

$$p = \frac{90}{90} \times 100\%$$

$$p = 100\%$$

Pada data responden siswa di atas terlihat bahwa seluruh skor aspek responden bernilai sangat menarik, dengan nilai 100%. Banyak siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih yakin dan tidak bingung dalam memilih makanan yang halal setelah diterapkannya media monopoli online ini dalam kehidupan sehari-hari. Dari total skor aspek mendapat penilaian “sangat menarik”. Hasil angket menunjukkan bahwa pengembangan media monopoli online mengenai konsep makanan halal dan haram sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan efektif jika digunakan dalam kelas pada saat proses pembelajaran.

### 3. Hasil Penerapan Produk

Penerapan media pembelajaran bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media monopoli online dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi makanan halal dan haram pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengukuran efektivitas penerapan

media dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman siswa. Tes yang diberikan sebelum pembelajaran yaitu dengan pre test. Sedangkan tes yang diberikan setelah menggunakan media monopoli online disebut post test, tes ini yang akan mengukur efektivitas penerapan media dalam pembelajaran.

Soal-soal pada pre test dan post test disesuaikan dengan tema materi yaitu jenis-jenis makanan halal dan haram. Jumlah soal tes yaitu sebanyak 20 soal pilihan ganda. Tes ini diberikan kepada 16 siswa kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri, untuk mendeskripsikan pemahaman kognitif dan respon peserta didik. Dihitung menggunakan N-Gain skor lalu hasil pre test dan post test peserta didik dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 Hasil N-Gain Skor**

No	Nama Siswa	Pre Test	Post Test	Gain Skor	Kriteria
1.	Azzam	65	95	0,8	Tinggi
2.	Ilham	50	80	0,6	Sedang
3.	Shayna	70	100	1	Tinggi
4.	Afgham	65	90	0,7	Sedang
5.	Zulfa	70	100	1	Tinggi
6.	Farel	60	80	0,5	Sedang
7.	Alifia	65	85	0,5	Sedang
8.	Nabila	65	95	0,8	Tinggi
9.	Sahwa	65	95	1	Tinggi



10.	Zahrah	65	85	0,5	Sedang
11.	Keyla	65	95	0,8	Tinggi
12.	Raka	50	85	0,7	Sedang
13.	Evan	55	95	0,8	Tinggi
14.	Zidane	50	90	0,8	Tinggi
15.	Satria	40	60	0,3	Rendah
16.	Hanin	65	90	0,8	Tinggi
JUMLAH		965	1420	11,6	
RATA-RATA		60,3	88,7	0,72	Tinggi

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{max}} - S_{\text{pre}}}$$

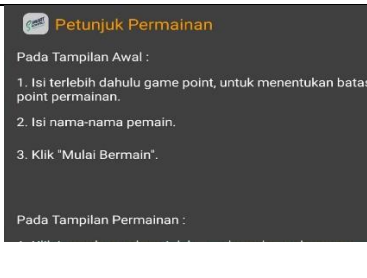
Berdasarkan tabel tersebut dapat difahami bahwa: (1) Keseluruhan skor pre-test peserta didik mendapatkan skor 965 dengan rata-rata 60,3. Jumlah peserta didik yang mendapatkan skor pre-test  $\geq 70$  sebanyak 3 dan 13 peserta didik lainnya mendapatkan skor pre-test dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (70). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum diterapkan media pembelajaran masih rendah. (2) total Keseluruhan skor post-test peserta didik mendapatkan skor 1420 dengan rata-rata 88,7. Secara Keseluruhan peserta didik mendapatkan skor  $\geq 70$  . Hal ini menunjukkan bahwa Penerapan media pembelajaran Monopoli Online pada materi makanan halal dan haram di kelas V memberikan hasil yang signifikan. Melalui penggunaan aplikasi interaktif selama empat minggu, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman sebesar 28,4% dari hasil pre-test ke post-test. Selain itu, umpan balik dari siswa dan guru





menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa faktor interaktivitas dan visualisasi yang jelas menjadi kunci keberhasilan media ini. Berdasarkan hasil pengembangan ini, disarankan agar media serupa dibuat atau diadopsi dan diimplementasikan di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.




### C. Revisi Produk

Setelah melalui tahap validasi oleh para ahli, produk mengalami peningkatan. Selama proses validasi, para ahli memberikan masukan dalam bentuk saran dan kritik yang membantu meningkatkan validitas dan kualitas produk. Tujuan dari tahapan ini ialah guna melaksanakan penyesuaian dan perbaikan terhadap produk. Setelah direvisi, produk yang dinilai valid dan layak adalah yang akan dijalankan lebih lanjut. Dari evaluasi oleh validator, diberikan masukan berupa saran, kritik, dan komentar, yang kemudian digunakan untuk melaksanakan perbaikan dan peningkatan produk seperti yang dipaparkan di bawah ini.:

**Tabel 4. 5 Hasil Revisi Produk**

Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1. Menambahkan petunjuk atau pedoman	-	 <p><b>Petunjuk Permainan</b></p> <p>Pada Tampilan Awal :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi terlebih dahulu game point, untuk menentukan batas point permainan.</li> <li>2. Isi nama-nama pemain.</li> <li>3. Klik "Mulai Bermain".</li> </ol> <p>Pada Tampilan Permainan :</p>

<p>penggunaan media</p>		
<p>2. Menambahkan logo dalam menu permainan</p>		
<p>3. Menambahkan tema materi pada tampilan</p>		

<p>4. Menambahkan nama dari media monopoli</p>	-	
<p>5. Mengganti background sesuai tema</p>		 <p>"Dan mengahatkan bagi mereka segala yang baik dan mengharumkan bagi mereka segala yang buruk." (Al Araf: 157)</p>

Evaluasi, kritik dan saran dari para ahli mengindikasikan bahwa media perlu revisi pada beberapa bagian produk. Detail tentang revisi produk sesuai dengan evaluasi para ahli bisa dijelaskan sebagaimana berikut ini :

### 1. Ahli Materi

Catatan dan masukkan dari ahli media yaitu untuk menambahkan bagaimana petunjuk atau pedoman penggunaan media agar supaya media lebih mudah dipahami oleh pendidik dan peserta didik.

### 2. Ahli Media

Perbaikan produk oleh ahli media melibatkan beberapa aspek, dengan saran perbaikan dari ahli media sebagai berikut: 1) penambahan logo dalam menu permainan 2) menambahkan tema materi pada tampilan 3) menambahkan nama dari media monopoli yang dikembangkan.

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Kajian Produk Yang Dikembangkan**

Hal pertama yang dilakukan yakni peneliti melakukan kegiatan analisis. Adanya analisis ini bertujuan untuk mengetahui problem awal pada proses pembelajaran. Berdasarkan temuan di lapangan, bahwasanya siswa mengalami problem pada pembelajaran PAI materi makanan halal dan haram kelas V. Dampak dari problem tersebut adalah siswa mengalami penurunan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan menurunkan motivasi belajar siswa. Salah satu materi yang dianggap sulit atau membingungkan yakni materi makanan halal dan haram yaitu cara membedakan makanan yang halal atau dapat dikonsumsi dengan makanan yang haram atau makanan yang tidak boleh dikonsumsi. Materi makanan halal dan haram dianggap sulit sebab siswa kesulitan membedakan jenis-jenis makanan yang dapat dikonsumsi dan dilarang untuk dikonsumsi. Kesulitan tersebut juga yang akhirnya membuat siswa sulit memahami terkait materi ditambah dengan suasana pembelajaran yang kurang mendukung.

Upaya yang dilakukan guru yakni dengan memberikan materi melalui bahan ajar buku paket dengan metode ceramah, akan tetapi siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan perbedaan makanan halal dan haram. Hal tersebut memang menunjukkan bahwasanya materi makanan halal dan haram bersifat abstrak, maka dibutuhkan sesuatu yang lebih konkret agar siswa mampu memahami konsep terkait jenis-jenis makanan halal dan haram. Tidak berhenti sampai disana, peneliti turut menanyakan terkait bahan ajar yang

dipergunakan oleh guru ketika proses pembelajaran di kelas. Menurut penuturan guru, bahan ajar yang dipergunakan oleh guru yakni bahan ajar cetak. Bahan ajar tersebut yakni menggunakan buku paket dan LKS.

Berdasar temuan data, ternyata metode pembelajaran yang dipergunakan di kelas oleh guru yakni masih menggunakan metode ceramah. Akan tetapi, siswa masih mengalami kesulitan terkait materi yang disampaikan. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya metode ceramah memiliki kelemahan seperti membuat siswa jenuh ketika mengikuti pembelajaran, dan juga siswa menjadi tidak memahami konsep secara matang (Andini, 2023) Setelah mengetahui problem tersebut, maka peneliti melanjutkan pada tahapan selanjutnya yakni membuat desain pengembangan.

Produk yang dikembangkan oleh peneliti ini yaitu pengembangan media pembelajaran Monopoli Online pada mata pelajaran PAI materi makanan halal dan haram untuk mendeskripsikan penerapan media pada siswa kelas V SD Islam Daarul Fikri Malang. Berdasarkan pada hasil pengumpulan data awal, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik kelas V dalam proses pendidikannya. Melalui media edukasi yang berbasis permainan diharapkan dapat mempermudah pembelajaran, dan memungkinkan guru menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Media Monopoli Online yang peneliti kembangkan dengan tujuan untuk mendeskripsikan belajar peserta didik, seperti kecerdasan visual, pemahaman kognitif, kecerdasan teknologi, kecerdasan menghitung, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intra personal. Menurut Sudjana, Nana dan Ahmad

Rivai. yaitu ketepatan dengan tujuan pembelajaran, mendukung terhadap isi bahan mata pelajaran, kemudahan dan keterampilan guru dalam menggunakan serta tersedianya waktu untuk menggunakan. (Sudjana n. d., 2011)

Dalam penelitian serta pengembangan ini, pemilihan media monopoli didasarkan pada kurangnya minat belajar siswa. Monopoli ini dirancang untuk mempermudah siswa untuk proses belajar, baik secara individu maupun kelompok. Isi dari media ini mencakup berbagai jenis-jenis, macam-macam makanan yang halal dan haram. Pada proses pengembangan media monopoli online peneliti mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, penenrapan, evaluasi.

## **B. Pembahasan Hasil Validasi**

Kelayakan produk dalam pengembangan media ini dilakukan dengan cara memvalidasi secara menyeluruh dan memperoleh masukan dari validator. Sehingga monopoli yang peneliti kembangkan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi makanan halal dan haram.

Prosedur kelayakan media yang peneliti gunakan meliputi : langkah 1 validasi materi , langkah 2 validasi media , dan langkah 3 yaitu uji coba ke lapangan atau praktek

### **1. Validasi Materi**

Pada validasi ahli materi mendapatkan penilaian kategori baik, namun ada saran yang diberikan dari validator yaitu menambahkan petunjuk atau pedoman penggunaan media kedalam menu tampilan untuk mengetahui cara mengaplikasikan media monopoli. Kemudian mendapatkan saran untuk menambah tampilan Tema materi yang diterapkan agar lebih mudah



dipahami dan dimengerti. Media pembelajaran Monopoli ini juga sebenarnya sudah di kenal oleh peserta didik. Namun dari segi isi dan materi, kesesuaian dari KI dan KD tinggal menambahkan Menu KI dan KD untuk memudahkan pengajar dalam memahami materi dari media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis didapatkan data terkait hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata validasi sebesar 84,37 %. Hal ini menunjukkan bahwa validator telah menyimpulkan bahwasannya materi telah layak untuk digunakan kedalam pembelajaran.

## 2. Validasi Media

Pada validasi media ada dua tahap validasi untuk mendapatkan nilai kelayakan yang baik dalam Media Monopoli Virtual yang telah peneliti kembangkan. Pada tahapan pertama memperoleh nilai baik namun ada beberapa bagian harus di perbaiki, 1. Menambahkan logo di dalam menu permainan, 2. Menambahkan tema pada tampilan dan yang ke 3 Menambahkan nama dari Media Monopoli di dalam menu permainan.

Pada validasi media tahap dua mendapatkan nilai yang sangat baik, namun ada saran dari validator untuk mengubah *background* yang awalnya polos dan kurang menarik, menjadi sangat menarik dengan mengubah *background* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diambil.

Berdasarkan hasil tabel didapatkan data terkait hasil validasi media oleh ahli validator dengan perolehan skor sebesar 91,66 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media menunjukkan bahwa format dan penyajian materi dalam mengembangkan media mengenai konsep jenis-jenis makanan halal dan haram telah sesuai dengan kebutuhan dan

pemahaman siswa kelas V. Dari hasil validasi, Dapat disimpulkan bahwa Media monopoli Online ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran konsep makanan halal dan haram di sekolah dasar.

### **C. Hasil Uji Coba Produk yang Dikembangkan**

Pada tahapan menguji media pembelajaran peneliti melakukan dua tahapan uji coba yaitu tahap pre-tes dan tahapan post-tes, dengan cara memberikan masing-masing soal berjumlah 20 butir pada kelas 5 SDI Daarul Fikri Malang, uji coba pertama yaitu pre-tes peneliti mengambil 16 sampel peserta didik dan mendapatkan rata-rata nilai 60,3 yaitu termasuk dalam kategori kurang di karnakan belum memenuhi syarat kriteria ketuntasan minimal yaitu nilai 70.

Pada tahapan kedua uji coba peneliti menggunakan media yang telah di kembangkan yaitu Media Monopoli Online pada kelas V SDI Daarul Fikri Malang, Uji ini peneliti menggunakan soal post-tes yang berjumlah 20 soal dan mengambil 16 sampel peserta didik. Dari hasil uji coba kedua peserta didik mendapatkan rata-rata 88,7 yaitu termasuk dalam kategori baik atau positif di karenakan sudah memenuhi syarat KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu nilai 70.

### **D. Analisis Kemenarikan Produk yang Dikembangkan**

Setelah melalui proses validasi dan dinyatakan layak, produk media pembelajaran tersebut akan diimplementasikan kepada siswa kelas V di SDI Daarul Fikri Malang. Implementasi langsung ini bertujuan guna mengevaluasi respons siswa terhadap media monopoli tersebut. Respons siswa akan diukur melalui penyebaran angket setelah penggunaan langsung media monopoli dalam

pembelajaran. Sasaran dari penelitian ini ialah 16 siswa kelas V SDI Daarul Fikri Malang.

Angket respons siswa terdiri dari enam aspek yang mengevaluasi penggunaan media monopoli pada tahap implementasi. Berikutnya, analisis mengenai tanggapan siswa terhadap media dapat dijelaskan sebagaimana berikut.

1. Pada pertanyaan “Gambar pada monopoli online dapat terlihat jelas” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil presentase 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli online yang digunakan termasuk dalam kriteria sangat positif karena siswa dapat dengan mudah memvisualisasi media pembelajaran monopoli online.
2. Pada pertanyaan “Media monopoli online dapat membantu memahami pelajaran PAI tentang makanan halal dan haram” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil presentase 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli online dapat digunakan sebagai alat bantu bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran.
3. Pada pertanyaan “Media monopoli online dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil presentase 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli online dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan karena dapat merasakan bermain sambil belajar.
4. Pada pertanyaan “Media monopoli online dapat menambah pengalaman belajar” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil presentase 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

media monopoli online dapat menambah pengalaman belajar peserta didik ketika diterapkan dalam pembelajaran.

5. Pada pertanyaan “Petunjuk permainan monopoli online mudah dipahami dan dipraktikkan” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil presentase 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa petunjuk penggunaan media monopoli dapat mudah terbaca dan mudah dipahami bagi siswa kelas V.
6. Pada pertanyaan “Media monopoli online dapat meningkatkan semangat belajar” pada angket respon siswa terhadap implementasi produk mendapatkan hasil presentase 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media monopoli online dapat menambah semangat siswa dalam belajar karena peserta didik dapat merasakan belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, diperoleh presentase dari aspek responden siswa dengan presentase 100% yang berada pada kategori sangat positif, hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran monopoli online materi makanan halal dan haram adalah media yang sangat efektif dan layak untuk diimplementasikan kedalam pembelajaran di kelas.

Di akhir pembelajaran, peneliti mengulas kembali materi dan melakukan sesi tanya jawab mengenai materi yang terdapat pada media monopoli online berbasis aplikasi android dan sebagian besar peserta didik antusias untuk menjawab pertanyaan secara berebut. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik fokus saat mempelajari materi dengan media pembelajaran monopoli online sehingga mereka mampu untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Berdasarkan keseluruhan nilai yang

didapatkan dari para ahli validator materi, validator media, hasil penerapan post test pre test dan angket respon peserta didik kelas V SDI Daarul Fikri Malang. Bahwa Monopoli Online yang peneliti kembangkan sudah dikategorikan layak dan efektif untuk di gunakan dalam proses pembelajaran pada kelas V mengenai materi makanan halal dan haram.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil proses pengembangan serta hasil implementasi media pembelajaran monopoli online materi makanan halal dan haram pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V SDI Daarul Fikri Malang memperoleh kesimpulan sebagaimana berikut.

1. Media Monopoli Online yang dikembangkan memiliki fokus pada 1 topik materi yaitu jenis-jenis makanan halal dan haram untuk siswa kelas V. Tahapan pengembangan dilandaskan pada 5 pendekatan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Kelima tahapan tersebut, produk yang sudah dikembangkan divalidasikan kepada para validator ahli. Berdasarkan penilaian validator pertama yang *notabene* validator ahli materi, didapatkan skor sebesar 84,37 yang menunjukkan kategori sangat valid. Validator kedua yakni validator ahli media didapatkan skor sebesar 91,66 dengan kategori sangat valid. Sementara itu, validator ketiga yakni validator pembelajaran yang turut memberikan skor 90 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penilaian ketiga validator, maka media monopoli online yang sudah dikembangkan dapat dinyatakan valid serta layak dipergunakan pada proses pembelajaran.
2. Penerapan atau implementasi yang dilakukan kepada siswa kelas V SDI Daarul Fikri Malang materi makanan halal dan haram layak dipergunakan serta memperoleh presentase sebesar 88,7% yang menunjukkan pada

kategori sangat valid, hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran monopoli online merupakan media yang sangat positif dan layak untuk diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran.

3. Hasil kemenarikan media yang dilakukan kepada siswa kelas V SDI Daarul Fikri Malang pada pembelajaran PAI menunjukkan bahwa Monopoli Online materi makanan halal dan haram layak dipergunakan serta memperoleh presentase sebesar 100% yang menunjukkan pada kategori sangat positif, hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran monopoli online pada materi makanan halal dan haram tergolong media yang sangat menarik dan layak untuk diterapkan kedalam kegiatan belajar mengajar.

#### **B. SARAN**

Berdasarkan penelitian pengembangan yang sudah dilakukan, adapun saran yang diberikan terkait Media Monopoli Online diantaranya sebagaimana berikut,

1. Saran pemanfaatan Monopoli Online

Monopoli online yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai sarana atau media bahan ajar dalam proses pembelajaran di kelas. Adanya media tersebut yang sudah dikembangkan dapat menambah pengetahuan bagi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi jenis-jenis makanan halal dan haram. Agar mendapatkan hasil yang maksimal pada proses pembelajaran, pemanfaatan media ini siswa dapat melakukan kegiatan eksplorasi materi sesuai konsep fikih dan sesuai dengan nilai-nilai ajaran islam, serta siswa dapat mengetahui dan membedakan jenis-jenis makanan yang boleh dikonsumsi dan tidak boleh untuk dikonsumsi.

## 2. Saran Diseminasi

Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD atau MI tentang "Makanan halal dan haram" dalam mata pelajaran PAI, peneliti telah merancang sebuah media pembelajaran inovatif berupa monopoli online. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memperkaya pemahaman peserta didik tentang konsep materi yang diajarkan. Produk media pembelajaran monopoli online berbasis android dalam bentuk *software* yang bisa sangat mudah untuk disebar luaskan karena dikemas dalam bentuk aplikasi android. Media dapat disebarluaskan dengan cara mengirimkan file aplikasi melalui group *WhatsApp* dan pengguna dapat mengunduhnya pada perangkat android masing-masing. Sehingga dengan ini, media monopoli online berbasis android dapat digunakan oleh siapa saja tanpa terbatas jarak dan waktu.

## 3. Saran pengembangan lebih lanjut

Adanya penelitian pengembangan yang serupa diharapkan dapat dikembangkan lebih lanjut guna inovasi pembelajaran fikih khususnya di jenjang pendidikan dasar. Monopoli online yang sudah dikembangkan tentu dapat dimanfaatkan guna penelitian lanjutan. Penelitian lanjutan tersebut dapat dipergunakan untuk mengukur pemahaman siswa akan konsep makanan yang halal dan yang haram, mengukur tingkat keaktifan siswa dan juga keefektivan media. Penelitian pengembangan lanjutan lain juga diharapkan dapat menggunakan materi-materi dan muatan yang lain sehingga dapat mendukung pembelajaran menjadi lebih maksimal.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, m. (2023). *Studi Pengembangan Desain Produk*.
- Anitah, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yuma Pressindo.
- Anonim. (2008, september sabtu). *Model Pembelajaran Pakem*.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran* ., jakarta: pt. raja grafindo persada.
- Asnawir, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design : The ADDIE Approach*. london: Business Media.
- Chairul Anwar, C. A.-T. (2017). *Teori-Teori Pendidikan*. 13.
- dahlan, A. A. (2006). *Ensiklopedi Hukum Islam*. Jakarta: PT. Ichtiar Baru Van Hoeve.
- Dewi, D. C. (2007). *Rahasia Dibalik Makanan Haram*. malang: UIN Malang Press.
- Djamarah, S. B. (1994). *prestasi belajar dan kompetensi guru*. surabaya: usaha nasional.
- Gitnita. (2018). *efektivitas pengembangan bahan ajar*.
- Hafsah. (2016). *Pembelajaran Fiqh*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Harisudin, M. N. (2019). *Pengantar Ilmu Fiqih*. Surabaya: Pena Salsabila.
- Hidayat, C. (2018). *Pengertian Penelitian Pengembangan Menurut Para Ahli Tujuan dan Ciri-cirinya*.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)). (n.d.).
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan)). (2023, september sabtu). *Monopoli\_(permainan)*. Retrieved from [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. DIVA Press.
- Khallaf, A. W. (2010). *Ilmu Ushul Fiqh*. jakarta: Kuwait: Daarul Qalam.
- Kurniawati, N. (2021). *Upaya Guru Mata Pelajaran Fiqih Dalam Pengembangan Spiritual Siswa Kelas VII D MTs Hidayatul Mubtadiin Jati Agung Lampung Selatan*.

- Mahesti, G. &. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran.
- Miarso, A. S. (1994). *Definisi Teknologi Pendidikan*. jakarta: raja grafindo.
- Nisa', R. (2015). *Pengembangan Media Monopoli 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Makanan Sehat dan Bergizi Siswa Kelas 4 SDI Surya Buana Malang*. malang: uin malang.
- Oktaviara. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. bandung: alf.
- Pranatawijaya, V. H. (2019). Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika* 5 no. 2, 128–37.
- Qardhawi, Y. (2007). Halal dan Haram dalam Islam. Surakarta: Era Intermedia.
- RI, K. A. (2012). Kesehatan dalam Perspektif AL-Qur'an. Jakarta: Penerbit Aku Bisa.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alf.
- S. 2. (n.d.). Halal dan Haram dalam Islam. In Y. Qardhawi. Era Intermedia.
- Sadirman, A. (2011). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat.
- Sanjaya Wina, P. d. (2015). *pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. jakarta: kencana.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran*. bandung: kencana.
- Sartikaningrum, R. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akutansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akutansi SMK Negeri 1 Tempel*. yogyakarta.
- Sarwat, A. (2011). *Seri Fiqih Kehidupan* . Jakarta Selatan: DU Publishing.
- Sholikha, S. (n.d.).
- Sopa. (2013). *Sertifikasi Halal majelis Ulama Indonesia* . Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Sudjana, N. &. (2015). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, n. d. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, n. d. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *pendidikan ekonomi UM Metro*, 73.

syaodih, M. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*.

syaodih, M. s. (2007). perkembangan peserta didik.

ulfaeni, S. (2017). Pengembangan Media.

usman, A. d. (2002). *Media Pembelajaran*. jakarta: Ciputat Pres.

wardani, D. s. (2017). *pengembangan buku ajar IPA berbasis multiple intelegence dan berorientasi keterampilan penyelesaian masalah siswa kelas IV sekolah dasar*. surabaya.

wikipedia. (2023, september sabtu). Retrieved from [https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_\(permainan\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_(permainan))

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Survey Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

04 Maret 2024

Nomor : 786/Un.03.1/TL.00.1/03/2024  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Survey**

Kepada  
Yth. Kepala SDI Daarul Fikri Malang  
di  
Malang

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:


Nama : Ahmat Fauzi Afrian  
NIM : 17140034  
Tahun Akademik : Genap - 2023/2024  
Judul Proposal : **Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**


an Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademi  
  
Muhammad Walid, MA  
NIP. 19730823 200003 1 002



Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

## Lampiran 2 Bukti Selesai Penelitian



معهد التربية الإسلامية الحديثة دار الفكر  
**Yayasan Pondok Pesantren Modern**  
**SEKOLAH DASAR ISLAM DAARUL FIKRI**  
 NSS : 102051830003 TERAKREDITASI "B" NPSN : 69734052  
 JL. Margojoyo VII/6, Jetis Mulyoagung Dau - Malang Jawa Timur (65151)  
 ☎ (0341) 460150 ✉ sdidaarulfikri.malang@gmail.com 🌐 daarulfikrimalang.sch.id

**SURAT KETERANGAN**  
 No. 405/S.Ket/SDI.DF/V/2024

Yang bertanda tangan di bawah :

Nama : Nadhifah, M.Pd.I  
 Jabatan : Kepala Sekolah  
 Unit Kerja : Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri  
 Alamat : Jl. Margojoyo VII/6 Jetis Mulyoagung Dau Malang


Menerangkan bahwa :


Nama : Ahmat Fauzi Afrian  
 NIM : 17140034  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)  
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
 Institusi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online  
 Pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas 5 di  
 Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di SD Islam Daarul Fikri Dau Malang dalam rangka penyusunan skripsi mulai bulan April 2024 sampai dengan bulan Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 8 Mei 2024

  
 Kepala  
 Nadhifah, M.Pd.I



### Lampiran 3 Lembar Konsultasi Pembimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id/> email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)


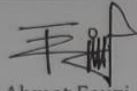
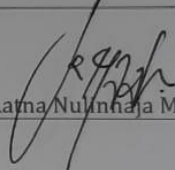

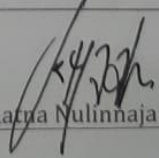
#### LEMBAR KONSULTASI PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Nama	: Ahmat Fauzi Afrian
NIM	: 17140034
Program Studi	: PGMI
Alamat	: Jl. Juyo Raharjo Gang 1 No. 233D Merjosari
No. HP	: 089524043942
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal Dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang
Tanggal Mulai Pembimbingan	: 11 Februari 2022
Nama Dosen Pembimbing	: Ratna Nulinnaja M.Pd.I

Malang, 10 Juni 2024  
Ketua Program Studi,

**Dr. Bintoro Widodo M.Kes**  
NIP. 197604052008011018

## Lampiran 4 Lembar Bimbingan Sripsi

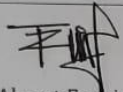
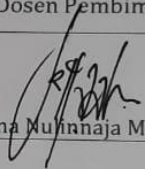
 <p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana no. 50 Malang Website: <a href="https://pgmi.ittk.uin-malang.ac.id/">https://pgmi.ittk.uin-malang.ac.id/</a> / email: <a href="mailto:pgmi@uin-malang.ac.id">pgmi@uin-malang.ac.id</a></p>	
<b>LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI</b>	
<b>Bimbingan Ke - I</b>	
Topik Pembimbingan: Fokus Masalah harus jelas	Tanggal Pembimbingan: 11 Februari 2022
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Nulinnaja M.Pd.I
<b>Bimbingan Ke - II</b>	
Topik Pembimbingan: Latar Belakang Sesuai Fakta.	Tanggal Pembimbingan: 22 Agustus 2022
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Nulinnaja M.Pd.I



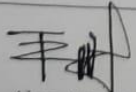
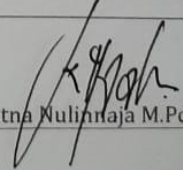
KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.fltk.uin-malang.ac.id/> email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGANSKRIPSI

#### Bimbingan Ke - III

Topik Pembimbingan: Acuan Penelitian Terdahulu	Tanggal Pembimbingan: 17 Februari 2023
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Nulinnaja M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - IV

Topik Pembimbingan: Pembahasan sesuai pokok	Tanggal Pembimbingan: 04 September 2023
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Nulinnaja M.Pd.I

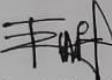





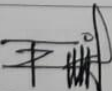
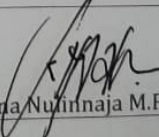
KEMENTERIAN AGAMA  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
 FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
 Jalan Gajayana no.50 Malang  
 Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id>/email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

#### Bimbingan Ke - V

Topik Pembimbingan: Teori RnD	Tanggal Pembimbingan: 11 September 2023
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Nulinnaja M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - VI

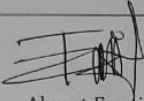
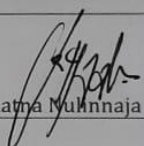
Topik Pembimbingan: Keseluruhan Proposal	Tanggal Pembimbingan: 18 September 2023
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Nulinnaja M.Pd.I



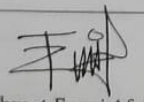
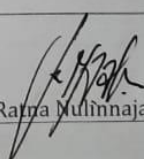
KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no.50 Malang  
Website: <https://pgmi.fitk.uin-malang.ac.id/> / email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

#### Bimbingan Ke - VII

Topik Pembimbingan: Konsultasi Setelah Sempro	Tanggal Pembimbingan: 30 November 2023
Catatan Pembimbingan: Merevisi proposal sesuai dengan saran	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Mulinnaja M.Pd.I

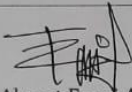
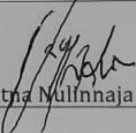
#### Bimbingan Ke - VIII

Topik Pembimbingan: Persetujuan Revisi Proposal	Tanggal Pembimbingan: 11 Januari 2024
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Mulinnaja M.Pd.I

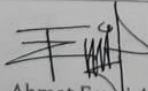
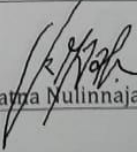


KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.fik.uin-malang.ac.id>/email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

### Bimbingan Ke - IX

Topik Pembimbingan: Konsultasi Media Pembelajaran	Tanggal Pembimbingan: 27 Februari 2024
Catatan Pembimbingan: Merancang Media yang dikembangkan	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Nulinnaja M.Pd.I

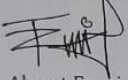
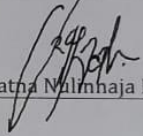
### Bimbingan Ke - X

Topik Pembimbingan: Konsultasi Terkait Validasi	Tanggal Pembimbingan: 24 April 2024
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Nulinnaja M.Pd.I

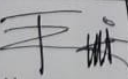
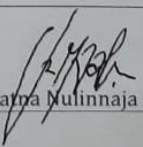


KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana no. 50 Malang  
Website: <https://pgmi.ftk.uin-malang.ac.id>/email: [pgmi@uin-malang.ac.id](mailto:pgmi@uin-malang.ac.id)

#### Bimbingan Ke - XI

Topik Pembimbingan: Konsultasi Bab IV - V	Tanggal Pembimbingan: 27 Mei 2024
Catatan Pembimbingan: Menambahkan Prosedur Sesuai dengan model Penelitian yang diterapkan.	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Mulinnaja M.Pd.I

#### Bimbingan Ke - XII

Topik Pembimbingan: Konsultasi Bab IV - VI dan keseluruhan Isi	Tanggal Pembimbingan: 07 Juni 2024
Catatan Pembimbingan:	
Tanda Tangan	
Mahasiswa:	Dosen Pembimbing:
 Ahmat Fauzi Afrian	 Ratna Mulinnaja M.Pd.I

## Lampiran 5 Instrumen Validasi Materi

### INSTRUMEN VALIDASI MATERI

#### A. Identitas Responden

Nama : Nuril Nuzulia M.Pd.I  
 Jabatan : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi tentang kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang dikembangkan
2. Mohon berikan penilaian tentang produk yang dikembangkan dengan mencantumkan tanda *checklist* (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan
3. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas produk ini
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, Saya ucapkan terima kasih.

#### C. Pedoman Penilaian

Penilaian atas media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan ke dalam simbol angka sebagai berikut

Sangat Baik = 4  
 Baik = 3  
 Cukup = 2  
 Kurang = 1

#### D. Penilaian Aspek Materi

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Keakuratan Konsep Materi			✓	
2.	Kesesuaian Materi dengan KI, KD, dan Indikator				✓
3.	Keruntutan materi yang disajikan			✓	
4.	Ketepatan penulisan pada media			✓	

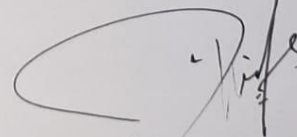
5.	Kesesuaian penyampaian materi dengan perkembangan siswa			✓	
6.	Kesesuaian media yang digunakan dengan tingkat berpikir siswa				✓
7.	Media yang digunakan mendorong rasa ingin tahu siswa				✓
8.	Meningkatkan kemampuan kognitif siswa			✓	

E. Lembar Kritik dan Saran

~~Buku~~ Panduan penggunaan media

Malang,

Validator Materi



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP : 19900423201606012014

## Lampiran 6 Instrumen Validasi Media

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA

#### A. Identitas Responden

Nama : Galih Puji Mulyoto, M.Pd  
 Jabatan : Dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu Mempelajari dan mencoba media Monopoli Online Pengembangan Peneliti
2. Instrument ini berisi pertanyaan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaian Bapak/Ibu
3. Kriteria skor beserta kriteria penilaian angket adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
1	Tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik mudah)
2	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik mudah)
3	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik mudah)
4	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik mudah)

#### C. Penilaian Aspek

No	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media dapat membuat pembelajaran lebih aktif				✓
2.	Kemenarikan tampilan media			✓	
3.	Ketepatan pemilihan gambar			✓	
4.	Media dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan				✓

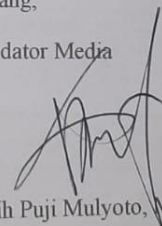
5.	Gambar ilustrasi sesuai dengan materi			✓	
6.	Media dapat digunakan terus dalam jangka waktu lama				✓
7.	Media mudah di pahami pendidik dan peserta didik				✓
8.	Kemudahan penggunaan media				✓
9.	Media ramah anak dan tidak berbahaya bagi siswa				✓

#### D. Lembar Kritik dan Saran

[Empty box for critical review and suggestions]

Malang,

Validator Media

  
Galih Puji Mulyoto, M.Pd

NIP : 19880322201802011146



## Lampiran 7 Lembar Instrumen Angket Respon Siswa

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK**

Nama : satirig

Berilah jawaban pada pertanyaan di bawah ini dengan cara memberi tanda centang (✓)

No	Aspek	Ya	Tidak
1.	Gambar pada Monopoli Online dapat dilihat dengan jelas	✓	
2.	Media Monopoli Online dapat membantu memahami pelajaran PAI tentang makanan halal dan haram	✓	
3.	Media Monopoli Online dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan	✓	
4.	Media Monopoli Online dapat menambah pengalaman belajar	✓	
5.	Petunjuk Permainan Monopoli Online mudah dipahami dan dipraktekkan	✓	
6.	Media Monopoli Online dapat meningkatkan semangat belajar	✓	

**Lampiran 8 Lembar Soal Pre Test****Soal Pre Test****Nama** :**Kelas** :

***Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban yang kamu anggap paling benar!***

1. Semua jenis Burung halal dimakan, kecuali....
  - A. yang kuku tajam
  - B. yang biasa dipelihara
  - C. yang hidup di alam liar
  - D. yang diperintahkan untuk dibunuh
2. Apa yang dimaksud dengan makanan halal...
  - A. Makanan yang diperbolehkan dalam Islam
  - B. Makanan yang tidak diperbolehkan dalam Islam
  - C. Makanan yang enak
  - D. Makanan yang berbahaya
3. Perhatikan daftar pernyataan berikut ini :
  - (1) ular
  - (2) daging babi
  - (3) daging kucing
  - (4) bangkai ikan
  - (5) darah yang mengalirMakanan yang dinyatakan haram dalam QS. al-Maidah/5 ayat 3 adalah....
  - A. (1) dan (2)
  - B. (1) dan (3)
  - C. (2) dan (4)
  - D. (2) dan (5)
4. Makanan yang halal zatnya, tetapi didapatkan dengan cara batil, maka hukum makanan tersebut adalah ....
  - A. halal
  - B. makruh
  - C. haram
  - D. mubah

5. Hewan dibawah ini haram dikonsumsi karena...



- A. Diperintahkan untuk dibunuh  
 B. Hidup di alam liar  
 C. Hewan melata  
 D. Bersisik
6. Mengapa penting untuk memakan makanan halal...
- A. Karena makanan halal lebih murah  
 B. Karena makanan halal lebih enak  
 C. Karena Allah memerintahkan untuk memakan makanan halal  
 D. Karena makanan halal lebih sehat
7. Dalam QS. al-Maidah/5 ayat 3 Allah mengharamkan bangkai. Yang dimaksud bangkai disini adalah ....
- A. Hewan mati yang sudah membusuk  
 B. Hewan mati bukan karena disembelih  
 C. Hewan mati karena diterkam hewan buas  
 D. Hewan mati karena disembelih tapi sudah bau
8. Berikut yang bukan merupakan akibat buruk dari memakan atau meminum sesuatu yang diharamkan oleh Allah adalah ....
- A. Merusak kesehatan manusia  
 B. Mendorong sikap buas dan rakus  
 C. Memengaruhi jiwa dan mental yang buruk  
 D. Menjadikan hidup manusia lebih dinamis dan fleksibel
9. Kehalalan suatu produk di Indonesia ditetapka oleh...
- A. Komisi Fatwa MUI  
 B. Komisi DPR RI  
 C. Menteri Agama  
 D. Menteri Perdagangan



10. Apa hukum memakan makanan diatas...
  - A. Mubah
  - B. Makruh
  - C. Halal
  - D. Haram
11. Apa yang menjadi dasar penentuan makanan halal dan haram dalam Islam...
  - A. Selera pribadi
  - B. Kebiasaan masyarakat
  - C. Al-Qur'an dan Sunnah
  - D. Harga makanan
12. Apa yang harus dilakukan jika kita terlanjur memakan makanan yang haram...
  - A. Tidak apa-apa
  - B. Bertobat dan meminta ampun kepada Allah
  - C. Membiarkannya begitu saja
  - D. Melupakan saja
13. Memakan makanan dan minuman yang halal akan mendatangkan manfaat bagi orang yang mengkonsumsinya, diantara manfaatnya adalah...
  - A. Membuat tubuh jadi gemuk
  - B. Menjadikan wajah jadi cantik
  - C. Membuat perut jadi kenyang
  - D. Membuat tubuh jadi sehat dan melahirkan budi pekerti yang baik
14. Mengapa kita perlu memahami tentang makanan halal dan haram...
  - A. Karena itu tidak penting
  - B. Karena itu akan membuat kita lebih kaya
  - C. Karena itu akan membuat kita lebih sehat
  - D. Karena itu merupakan bagian dari ibadah kepada Allah
15. Binatang yang haram dimakan karena diperintahkan untuk membunuhnya adalah ...
  - A. Ular
  - B. Semut
  - C. Hud-hud
  - D. Lebah

16. Cecak haram dimakan karena...

- A. Bertaring
- B. Menjijikan
- C. Kotor
- D. Berkuku tajam

17. Bagaimana hukum mengkonsumsi makanan dibawah ini...



- A. Haram
- B. Halal
- C. Makruh
- D. Mubah

18. 1. Binatang yg tidak memberi mudharat

- 2. Bangkai ikan dan belalang
- 3. Darah
- 4. Makanan yang kotor
- 5. Binatang yan hidup di air
- 6. Bangkai

Dari pernyataan di atas yang termasuk makanan yang halal adalah...

- A. 1,2,3
- B. 1,3,4
- C. 2,4,6
- D. 1,2,5

19. Hewan yang hidup di dua alam (air dan darat) termasuk ...

- a. Halal
- b. Haram
- c. Makruh
- d. Sunnah

20. Dibawah ini manfaat mengkonsumsi makanan yang halal dan baik kecuali...

- a. menghasilkan hati dan pikiran yang yang bersih
- b. diberikan rizki oleh ALLAH SWT

- c. Agama Islam adalah agama yang suka melarang
- d. tubuh menjadi sehat

**Lampiran 9 Lembar Soal Post Test****Soal Post Test****Nama** :**Kelas** :

***Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban yang kamu anggap paling benar!***

1. Apa yang dimaksud dengan makanan halal...
  - A. Makanan yang diperbolehkan dalam Islam
  - B. Makanan yang tidak diperbolehkan dalam Islam
  - C. Makanan yang enak
  - D. Makanan yang berbahaya
2. Mengapa penting untuk memakan makanan halal...
  - A. Karena makanan halal lebih murah
  - B. Karena makanan halal lebih enak
  - C. Karena Allah memerintahkan untuk memakan makanan halal
  - D. Karena makanan halal lebih sehat
3. Apa yang harus dilakukan sebelum memakan makanan...
  - A. Membaca doa
  - B. Mencium makanan
  - C. Meniup makanan
  - D. Memotong makanan
4. Apa yang harus dilakukan jika kita tidak yakin apakah suatu makanan halal atau haram...
  - A. Memakannya saja
  - B. Bertanya kepada orang yang tahu
  - C. Mengabaikannya
  - D. Membuangnya
5. Mengapa penting untuk menghindari makanan haram...
  - A. Karena makanan haram lebih murah
  - B. Karena makanan haram lebih enak
  - C. Karena makanan haram dapat merusak kesehatan
  - D. Karena makanan haram lebih mudah ditemukan



6. Apa hukum memakan makanan diatas...
  - A. Mubah
  - B. Makruh
  - C. Halal
  - D. Haram
7. Apa yang menjadi dasar penentuan makanan halal dan haram dalam Islam...
  - A. Selera pribadi
  - B. Kebiasaan masyarakat
  - C. Al-Qur'an dan Sunnah
  - D. Harga makanan
8. Apa yang harus dilakukan jika kita terlanjur memakan makanan yang haram...
  - A. Tidak apa-apa
  - B. Bertobat dan meminta ampun kepada Allah
  - C. Membiarkannya begitu saja
  - D. Melupakan saja
9. Mengapa kita harus berhati-hati dengan makanan yang tidak jelas asal-usulnya...
  - A. Karena itu lebih murah
  - B. Karena bisa jadi makanan tersebut haram
  - C. Karena itu lebih enak
  - D. Karena makanan tersebut lebih sehat
10. Mengapa kita perlu memahami tentang makanan halal dan haram...
  - A. Karena itu tidak penting
  - B. Karena itu akan membuat kita lebih kaya
  - C. Karena itu akan membuat kita lebih sehat
  - D. Karena itu merupakan bagian dari ibadah kepada Allah








11. Bagaimana hukum memakan hewan dibawah...
- B. Haram
  - C. Halal
  - D. Makruh
  - E. Mubah
12. Apa hukum memakan makanan haram dalam Islam...
- A. boleh
  - B. Makruh
  - C. Harus
  - D. Dilarang
13. Haram Lidzatihi artinya...
- A. Makanan yang haram karena suatu sebab
  - B. Makanan yang haram karena zatnya
  - C. Makanan yang haram karena bermudarat
  - D. Makanan yang haram karena bermanfaat
14. Minuman berikut ini yang haram...
- A. Khamar
  - B. Jus Jeruk
  - C. Susu
  - D. Kopi
15. Unggas ini dilarang dimakan...
- A. Gagak
  - B. Ayam
  - C. Merpati
  - D. Bebek

16. Hewan yang halal dikonsumsi tetapi menjadi haram apabila ...
- A. Dipotong di rumah potong hewan
  - B. Tidak disembelih sesuai syariat Islam
  - C. Dimasak dengan bumbu
  - D. Dibeli di pasar tradisional
17. Makanan yang haram dapat merusak ...
- A. Kesehatan tubuh
  - B. Kebersihan rumah
  - C. Hubungan social
  - D. Keuangan
18. Hewan yang hidup di dua alam (air dan darat) termasuk ...
- A. Halal
  - B. Haram
  - C. Makruh
  - D. Sunnah
19. Makanan yang didapat dengan cara merampok termasuk ...
- A. Halal
  - B. Haram
  - C. Makruh
  - D. Sunnah
20. Dibawah ini manfaat mengkonsumsi makanan yang halal dan baik kecuali...
- A. menghasilkan hati dan pikiran yang yang bersih
  - B. Diberikan rizki oleh ALLAH SWT
  - C. Agama Islam adalah agama yang suka melarang
  - D. Tubuh menjadi sehat

**Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian**

<b>Dokumentasi</b>	<b>Deskripsi</b>
	<p>Peneliti memperkenalkan diri kepada siswa dan Penyampaian Materi</p>
	<p>Siswa menerapkan dan mengaplikasikan Media Monopoli Online</p>
	

 <p>2024/05/07 10:23</p>	
 <p>2024/05/07 10:18</p>	
	<p>Siswa Mengisi Angket Respon Peserta Didik</p>



Peneliti Foto Bersama  
Dengan Siswa Kelas 5

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Ahmat Fauzi Afrian

NIM : 17140034

Tempat, Tanggal Lahir : Nganjuk, 15 April 1999

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Alamat : RT. 03 RW. 04 Dsn. Pagak Ds. Cengkok  
Kec. Ngronggot Kab. Nganjuk

Nomor Telepon : 089524043942

Email : [ahmatfauzi313@gmail.com](mailto:ahmatfauzi313@gmail.com)

Riwayat Pendidikan : 1. RA PSM Cengkok  
2. MIN Cengkok  
3. MTsN Tanjung Tani Prambon  
4. MAN Prambon Nganjuk