

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI HAJI
DAN UMROH DALAM PEMBELAJARAN FIQIH KELAS V DI
MADRASAH IBTIDA'YAH ISLAMIYAH KEBONDALEM 02
GRINGSING**

THESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

FATIH MUBAROK
NIM. 5321013

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI HAJI
DAN UMROH DALAM PEMBELAJARAN FIQIH KELAS V DI
MADRASAH IBTIDA'YAH ISLAMIYAH KEBONDALEM 02
GRINGSING**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat
memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)



Oleh:

FATIH MUBAROK

NIM. 5321013

Pembimbing:

Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag.

NIP. 197105261999031002

Dr. Rahmat Kamal.M.Pd.I.

NIP. 1983052601608D1010

**PASCASARJANA PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDA'YAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI K.H. ABDURRAHMAN WAHID
PEKALONGAN
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister), baik di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekalongan, 23 Oktober 2025
Yang membuat pernyataan,



Fatih Mubarok
NIM. 5321013

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Fatih Mubarak
NIM : 5321013
Program Studi : Magister Pendidikan Guru MI
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN
MONOPOLI HAJI DAN UMROH PADA
PEMBELAJARAN FIQIH DI MI ISLAMIYAH
KEBONDALEM 02 GRINGSING

Tesis ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian
Tesis program Magister.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Pembimbing 1	Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. 197105261999031002		16/10/25
Pembimbing 2	Dr. Rahmat Kamal, M.Pd.I 1983052601608D1010		16/10/2025

Pekalongan, 14 Oktober 2025

Mengetahui:

a.n. Direktur

Ketua Program Studi

Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah,



Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag.
NIP. 19770926201101 2 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
PASCASARJANA**

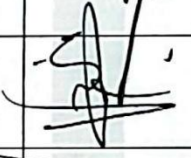
Jalan Kusuma Bangsa Nomor 9 Pekalongan Kode Pos 51141 Telp. (0285) 412575
www.pps.uingusdur.ac.id email: pps@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Tesis dengan Judul “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI
HAJI DAN UMROH PADA PEMBELAJARAN FIQIH DI MI ISLAMIYAH
KEBONDALEM 02 GRINGSING” yang disusun oleh:

Nama : Fatih Mubarak
NIM : 5321013
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Telah dipertahankan dalam Sidang Ujian Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan pada tanggal 10 November 2025.

Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua Sidang	Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag NIP. 197101151998031005		17 /11 /2025
Sekretaris Sidang	Dr. M. Ali Gufron, M.Pd. NIP. 198707232020121004		16 /11 /2025
Penguji Utama	Dr. Slamet Untung, M.Ag NIP. 196704211996031001		15 /11 /2025
Penguji Anggota	Dr. Nur Khasanah, M.Ag NIP. 197709262011012004		17 /11 /2025



Prof. Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M.Ag
NIP. 197101151998031005

PEDOMAN TRANSLITERASI

Berdasarkan surat keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor : 158/1987 dan 0543 b/U/1987, tanggal 22 Januari 1998.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif		
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	Ś	s (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	ẓ	zet (dengan titik diatas)
ر	ra'	R	Er
ز	Z	Z	Zet
س	S	S	Es
ش	Sy	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	T	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik (didas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	M	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We

هـ	ha'	Ha	Ha
ء	hamzah	~	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

II. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap yang disebabkan oleh *syaddah* ditulis rangkap.

Contoh : نزل = *nazzala*

بيهن = *bihinna*

III. Vokal Pendek

Fathah (o`_) ditulis a, *kasrah* (o_) ditulis I, dan *dammah* (o _) ditulis u.

IV. Vokal Panjang

Bunyi a panjang ditulis a, bunyi I panjang ditulis i, bunyi u panjang ditulis u, masing-masing dengan tanda penghubung (~) di atasnya.

Contoh :

1. Fathah + alif ditulis a, seperti فلا ditulis *fala*.
2. Kasrah + ya' mati ditulis I seperti تفصيل, ditulis *tafsil*.
3. Dammah + wawu mati ditulis u, seperti أصول, ditulis *susul*.

V. Vokal Rangkap

1. Fathah + ya' mati ditulis ai الزهيلي ditulis *az-Zuhaili*
2. Fathah + wawu ditulis au الدولة ditulis *ad-Daulah*

VI. Ta' Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis ha. Kata ini tidak diperlakukan terhadap arab yang sudah diserap kedalam bahasa Indonesia seperti shalat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikendaki kata aslinya.
2. Bila disambung dengan kata lain (frase), ditulis h, contoh: بداية الهداية ditulis *bidayah al-hidayah*.

VII. Hamzah

1. Bila terletak diawal kata, maka ditulis berdasarkan bunyi vocal yang mengiringinya, seperti أن ditulis *anna*.
2. Bila terletak diakhir kata, maka ditulis dengan lambing apostrof,(,) seperti شئىء ditulis *syai,un*.
3. Bila terletak ditengah kata setelah vocal hidup, maka ditulis sesuai dengan bunyi vokalnya, seperti ربائب ditulis *raba'ib*.

4. Bila terletak ditengah kata dan dimatikan, maka ditulis dengan lambing apostrof (,) seperti تاخذون ditulis *ta'khuzuna*.

VIII. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila ditulis huruf qamariyah ditulis al, seperti البقرة ditulis *al-Baqarah*.
2. Bila diikuti huruf syamsiyah, huruf 'I' diganti denganhuruf syamsiyah yang bersangkutan, seperti النساء ditulis *an-Nisa'*.

IX. Penulisan Kata-kata Sandang dalam Rangkaian Kalimat

Dapat ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dan menurut penulisannya, seperti : ذوي الفرود ditulis *zawi al-furud* atau أهل السنة ditulis *ahlu as-sunnah*.



MOTTO

أَفْرَأَ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَفْرَأَ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Terjemah: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan (1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2), Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia(3), Yang mengajar (manusia) dengan pena (4), Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”

(Q.S. Al-Alaq 1-5)

PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti dipersembahkan teruntuk,,,

1. Kedua orang tuaku, Bapak Muslim dan Ibu yang sangat baik Umi Latifah, yang selalu penuh kasih sayang dan terus berdoa agar aku berhasil dan sukses.
2. Kedua orang tua mertuaku, Bapak Abdulloh dan Ibu Siti Jumilatun.
3. Adik-adikku yang selalu mendukung dan memberiku semangat.
4. Istriku yang sangat dicintai, Nailul Musirroh A.H.
5. Semua pihak yang telah membantu dan mau repot membantu, semoga Allah membalas semua pengorbanan yang telah mereka lakukan.
6. Bapak dan Ibu dosen pascasarjana UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang sudah memberiku ilmu. Semoga ilmu yang telah diberikan bermanfaat di dunia dan di akhirat. Amin...

ABSTRAK

Fatih Mubarak, NIM 5321013, 2025. Pengembangan Media Monopoli Haji dan Umroh Pada Pembelajaran Fiqih Kelas V MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: (1) Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. (2). Dr. Rahmat Kamal, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Fiqh, Monopoli edukasi, Haji dan Umroh, Madrasah Ibtidaiyah.

Pembelajaran fiqih di madrasah ibtidaiyah, metode tradisional masih mendominasi sehingga siswa kurang termotivasi. Media berbasis permainan Monopoli Haji dan Umrah menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran fiqih yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna spiritual. Riset ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fiqih, khususnya pada materi haji dan umrah di MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing Batang. Pembelajaran fiqih yang selama ini didominasi metode ceramah cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat secara kognitif maupun afektif.

Riset ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan edukatif *Monopoli Haji dan Umrah* yang layak digunakan dalam pembelajaran fiqih kelas V madrasah ibtidaiyah, (2) mengetahui kualitas kelayakan media berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi fiqih, (3) mengukur keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media di kelas, serta (4) menganalisis efektivitas media terhadap hasil belajar siswa. Jenis riset ini adalah riset dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Subjek riset terdiri dari siswa kelas V MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing tahun pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon siswa dan guru, serta tes hasil belajar (pretest–posttest). Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dengan menghitung persentase kelayakan media dan efektivitas pembelajaran, serta kualitatif deskriptif melalui interpretasi tanggapan dan catatan lapangan.

Hasil riset menunjukkan bahwa: (1) Validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 92,7% (kategori sangat layak), dengan aspek desain papan permainan dan tampilan visual dinilai paling tinggi. (2) Validasi ahli materi fiqih memperoleh skor rata-rata 90% (kategori sangat layak), dengan aspek kesesuaian isi terhadap kompetensi dasar mencapai 94%. (3) Uji coba skala kecil terhadap 10 siswa menunjukkan respon sangat positif dengan rata-rata 90%, di mana 95% siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan, 90% lebih mudah memahami urutan ibadah haji dan umrah, serta 85% lebih termotivasi untuk belajar fiqih. (4) Hasil uji efektivitas (pretest–posttest) menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai dari 67,13 menjadi 89,35, dan *N-Gain* sebesar 0,69 (kategori sedang–tinggi). Dengan demikian, media permainan edukatif *Monopoli Haji dan Umrah* dinyatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran fiqih kelas V madrasah ibtidaiyah.

ABSTRACT

Fatih Mubarak, NIM 5321013, 2025. Development of Hajj and Umrah Monopoly Media in Fiqh Learning for Class V of MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing. Thesis of the Master of Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Postgraduate Program of K.H. Abdurrahman Wahid State Islamic University Pekalongan. Supervisors: (1) Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. (2). Dr. Rahmat Kamal, M.Pd.

Keywords: Development of Learning Media, Fiqh, Educational Monopoly, Hajj and Umrah, Elementary Madrasah.

In Islamic jurisprudence (fiqh) instruction in (madrasah ibtidaiyah), traditional methods still dominate, resulting in a lack of student motivation. The game-based media, Monopoly on the Hajj and Umrah, offers a solution to create interactive, enjoyable, and spiritually meaningful fiqh learning. This research was motivated by the low interest and learning outcomes of students in fiqh (Islamic jurisprudence) learning, particularly on the topics of Hajj and Umrah at MI Kebondalem 02 Gringsing. Fiqh learning, which has been dominated by conventional lecture methods, tends to make students passive and less engaged both cognitively and affectively.

This study aims to: (1) develop an educational game-based learning media titled *Monopoly of Hajj and Umrah* that is feasible for use in fiqh learning for fifth-grade madrasah students; (2) determine the quality and feasibility of the media based on validations from media and subject-matter experts; (3) measure the implementation of learning activities using the media in the classroom; and (4) analyze the effectiveness of the media on students' learning outcomes. This research employed a **Research and Development (R&D)** design using the **ADDIE model**. The subjects were fifth-grade students of MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing in the 2025/2026 academic year. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, student and teacher questionnaires, and learning achievement tests (pretest–posttest). The data were analyzed quantitatively by calculating the feasibility percentages and learning effectiveness, and qualitatively through interpretation of responses and field notes.

The research results showed that: (1) The **media expert validation** obtained an average score of **92.7% (very feasible)**, with the highest scores in game board design and visual presentation. (2) The **fiqh subject-matter expert** validation achieved an average score of **90% (very feasible)**, with the content alignment aspect reaching **94%**. (3) A small-scale trial involving ten students indicated a highly positive response with an average of **90%**, where **95%** of students found learning more enjoyable, **90%** found it easier to understand the Hajj and Umrah sequence, and **85%** felt more motivated to study fiqh. (4) The **effectiveness test (pretest–posttest)** showed a significant improvement, with the average score increasing from **67.13 to 89.35**, and an **N-Gain** value of **0.69 (medium–high category)**. Therefore, the *Monopoly of Hajj and Umrah* educational game is declared **feasible, practical, and effective** for fiqh learning in fifth-grade madrasah students.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, atas karunia, bimbingan, serta petunjuk-Nya yang melimpah, sehingga penulis mampu menyelesaikan tesis berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Haji dan Umroh dalam Pembelajaran Fiqih Kelas V di MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing” yang secara akademis menjadi syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata Dua di bidang Ilmu Pendidikan Islam.

Di samping itu, apa yang telah tersaji ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, kepadanya kami mengucapkan banyak terima kasih:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurahman Wahid Pekalongan..
2. Ibu Dr. Hj. Nur Khasanah, M.Ag. selaku Kaprodi Pascasarjana MPGMI Universitas Islam Negeri K.H. Abdurahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag Selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Dr. Rahmat Kamal, M.Pd. Selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu waktunya untuk menuntun agar Tesis ini cepat selesai.
4. Para Dosen dan staf pengajar di lingkungan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurahman Wahid Pekalongan yang telah membekali ilmu kepada penulis selama di bangku kuliah.
5. Ibu Nurlistyowati, M.Pd. Selaku Kepala Sekolah MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing, yang telah memberikan ijin dan tempat untuk mengadakan penelitian.
6. Semua Guru dan Karyawan MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing yang telah membantu dalam mengumpulkan data yang terkait dalam penelitian ini.
7. Orang tua, saudara, mertua dan keluarga khususnya istri tercinta Nailul Musirroh yang selalu mendoakan, dan atas segala kasih sayangnya.
8. Semua pihak yang telah membantu terwujudnya Tesis ini.

Kiranya tidak ada ucapan yang paling indah yang bisa penulis sampaikan selain doa untuk kalian, semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang lebih berlipat ganda dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa tidak ada benda yang tidak memiliki kecacatan, begitu pula tesis ini masih jauh dari sempurna. Akhirnya, penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, 23 Oktober 2025

Penulis,



Fatih Mubarak

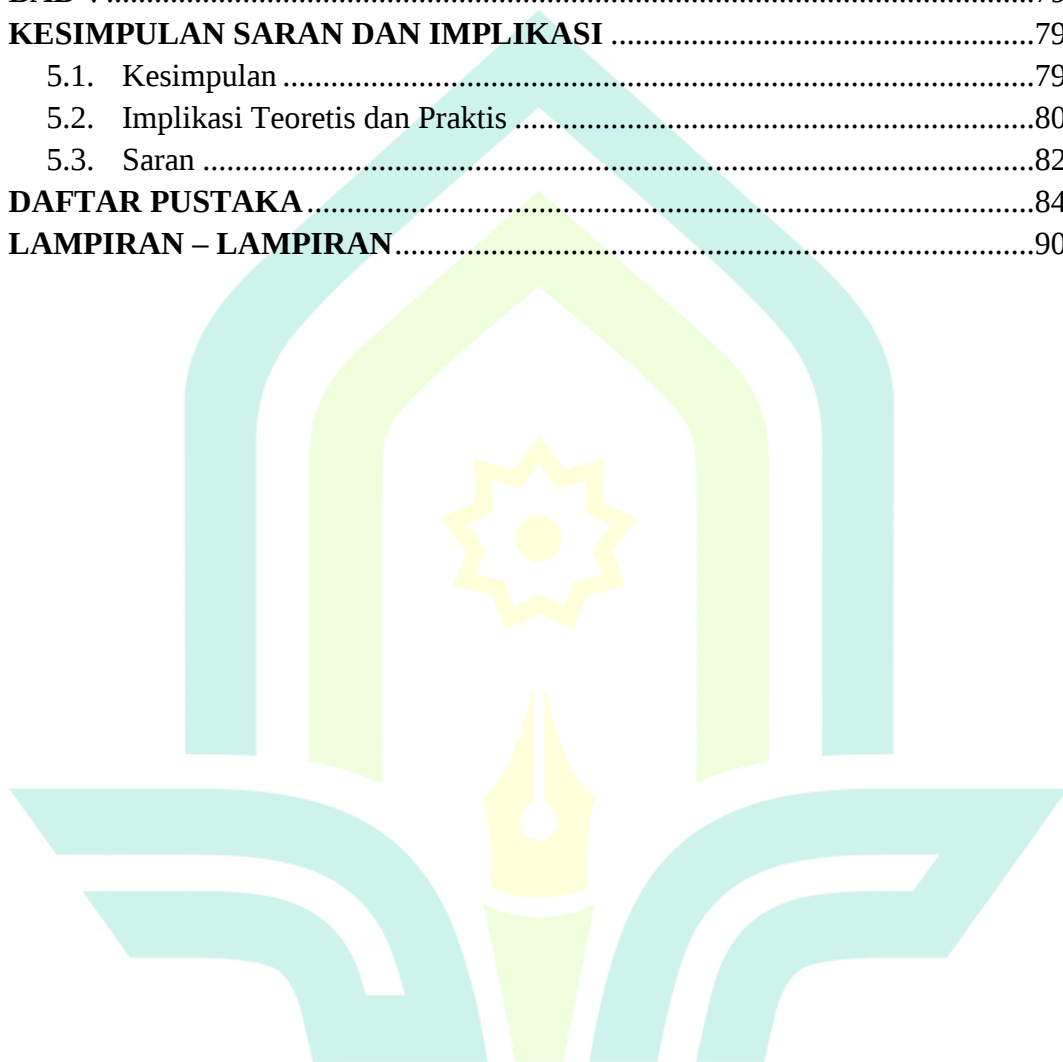
NIM. 5321013



DAFTAR ISI

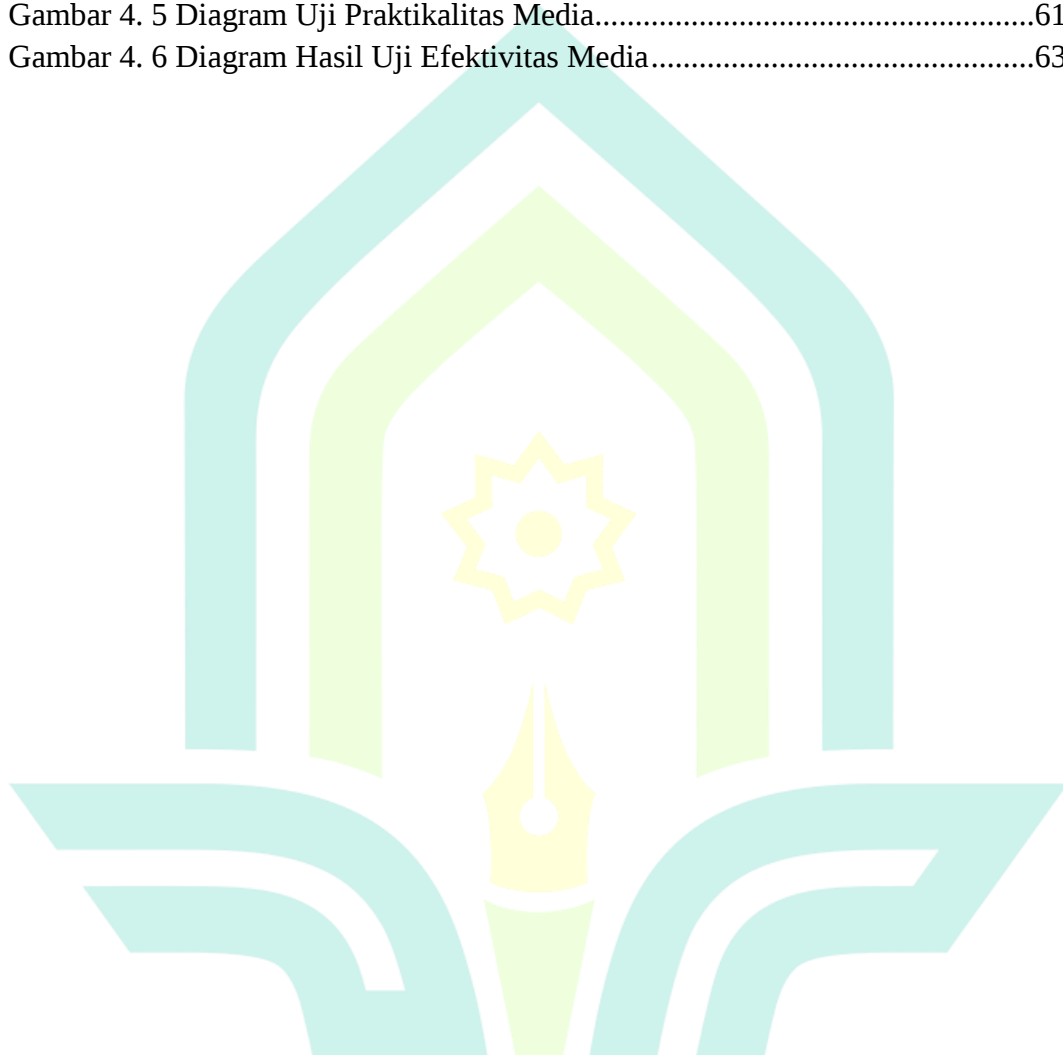
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI	iv
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan masalah	6
1.5 Tujuan penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang akan di kembangkan	7
BAB II	10
LANDASAN TEORITIS DAN KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Landasan Teori	10
2.2. Kajian Terdahulu	19
2.3. Kerangka Pikir	23
2.4. Hipotesis	25
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
3.1. Metode Penelitian	26
3.2. Prosedur Pengembangan	27
3.3. Uji Coba Produk	30
3.4. Desain Uji Coba	31
3.5. Subyek Uji Coba	33
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	33
3.7. Teknik analisis data	35

BAB IV	39
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1. Deskripsi Lokasi Penelitian	39
4.2. Tahapan Pengembangan Media Monopoli Haji dan Umrah.....	47
4.3. Hasil Penelitian	64
4.4. Pembahasan.....	70
4.5. Implikasi Hasil Penelitian	75
BAB V.....	79
KESIMPULAN SARAN DAN IMPLIKASI	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Implikasi Teoretis dan Praktis	80
5.3. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	90



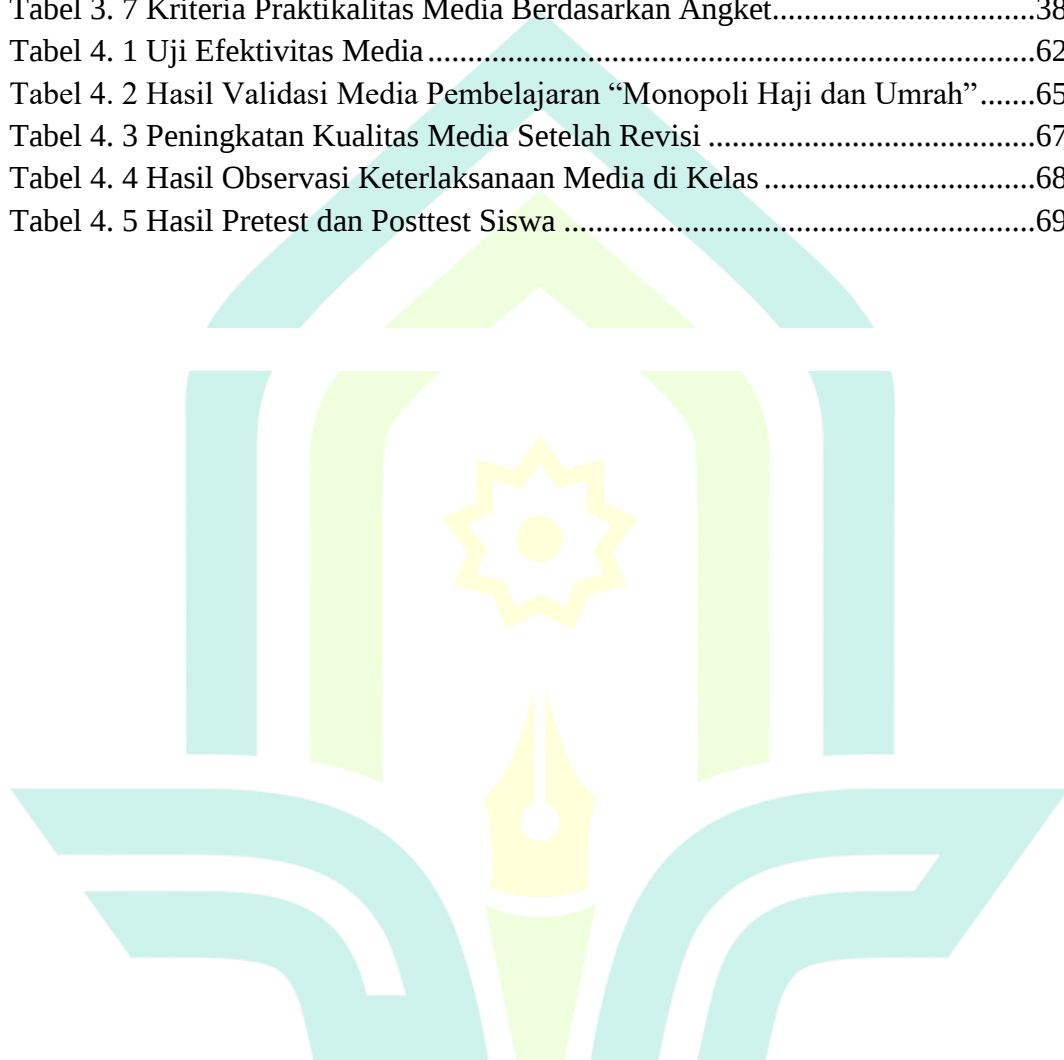
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka pikir.....	25
Gambar 4. 2 Diagram validasi dari ahli media	56
Gambar 4. 3 Diagram validasi dari ahli media	57
Gambar 4. 4 Diagram Uji Coba Skala Kecil.....	59
Gambar 4. 5 Diagram Uji Praktikalitas Media.....	61
Gambar 4. 6 Diagram Hasil Uji Efektivitas Media.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 3. 1 Uji Coba Lapangan	32
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	34
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	35
Tabel 3. 5 Pedoman penskoran lembar validasi.....	36
Tabel 3. 6 Kriteria Peresentase Penskoran.....	37
Tabel 3. 7 Kriteria Praktikalitas Media Berdasarkan Angket.....	38
Tabel 4. 1 Uji Efektivitas Media	62
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media Pembelajaran “Monopoli Haji dan Umrah”	65
Tabel 4. 3 Peningkatan Kualitas Media Setelah Revisi	67
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Keterlaksanaan Media di Kelas	68
Tabel 4. 5 Hasil Pretest dan Posttest Siswa	69



DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

Singkatan	Kepanjangan	Halaman
ADDIE	Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation	39
RnD	Research and Development	46
RPP	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	96



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pendidikan agama Islam, khususnya dalam pengajaran fiqh, memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan siswa di madrasah. Salah satu aspek penting dalam pendidikan fiqh adalah pemahaman tentang ibadah haji dan umroh, yang merupakan rukun Islam dan bagian integral dari ajaran agama. Namun, proses pembelajaran fiqh seringkali menghadapi tantangan, seperti kurangnya minat siswa dan kesulitan dalam menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V pada forum kelompok kerja guru (KKG) MI di Kecamatan Gringsing pada tanggal 23 Agustus 2024, diketahui bahwa dari 14 guru yang mengajar fiqh, sebanyak 10 guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi, khususnya pada topik haji dan umrah. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran fiqh di tingkat madrasah ibtidaiyah masih berpusat pada guru dan belum banyak melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, pembelajaran cenderung bersifat satu arah, kurang interaktif, dan belum sepenuhnya mampu menumbuhkan pemahaman mendalam serta motivasi belajar siswa terhadap makna ibadah haji dan umrah. Kemudian hasil dari observasi di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing 30 agustus 2024, menunjukkan bahwa metode ceramah masih digunakan pada pembelajaran fiqh.

Untuk mengatasi tantangan ini, Ginting (2023) pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi solusi yang potensial. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif, seperti permainan monopoli yang telah dimodifikasi untuk tujuan pembelajaran. Hidayatno (2020) Permainan monopoli merupakan salah satu bentuk permainan papan yang telah terbukti efektif dalam mengajarkan konsep-

konsep ekonomi dan sosial melalui simulasi dan interaksi. Dengan memodifikasi permainan ini untuk konteks pembelajaran fiqih, khususnya tentang haji dan umroh, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan retensi siswa terhadap materi yang diajarkan.

Dalam praktiknya, metode ceramah yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing dan 5 MI Se-Kecamatan Gringsing menunjukkan hasil tidak efektif. hal tersebut dilihat dari penilaian formatif maupun sumatif rata-rata menunjukkan hasil dibawah standar atau capaian minimum yang telah ditetapkan. Tidak efektifnya metode ceramah yang diterapkan tentunya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya peserta didik cenderung cepat bosan dan tidak semua peserta didik fokus mendengarkan materi yang disampaikan dalam hal ini yaitu materi haji dan umroh yang disampaikan oleh gurunya. (Hasil wawancara tanggal 15 November 2024).

Penelitian oleh Limantara dan winarni (2019:34) menunjukkan bahwa metode ceramah memang tidak menarik minat peserta didik dan tidak memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berbicara secara mandiri. Pengembangan media permainan monopoli haji dan umroh ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Media ini tidak hanya akan memperkenalkan konsep-konsep fiqih dengan cara yang lebih interaktif, tetapi juga dapat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan tentang ibadah haji dan umroh dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang fiqih haji dan umroh di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing.

Lebih lanjut Penggunaan Media Permainan Monopoli Haji dan Umroh karena kebutuhan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran fiqih yang terkadang cenderung abstrak dan kurang menarik bagi siswa. Dengan mengadaptasi permainan monopoli, yang sudah akrab bagi siswa, menjadi media pembelajaran bertema haji dan umrah, judul ini menargetkan

pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Permainan ini tidak hanya membantu siswa memahami teori fiqh tentang haji dan umrah, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengalami simulasi dari tahapan ibadah haji secara praktis. Pendekatan ini mendorong siswa untuk aktif terlibat, mengingat bahwa *learning by doing* terbukti lebih efektif dalam membentuk pemahaman yang mendalam.

Oleh karena itu, riset ini menawarkan solusi yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa, sekaligus mendekatkan mereka dengan materi fiqh melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Jadi penelitian ini penting untuk dilakukan karena dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran fiqh yang lebih inovatif dan relevan. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik lain dalam merancang media pembelajaran, Van Basten, HL, & Jannah, N. (2024). yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam, khususnya dalam konteks madrasah. Dengan menggunakan media permainan yang menarik dan edukatif, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran fiqh di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing, beberapa masalah utama telah teridentifikasi yang memerlukan perhatian dan solusi inovatif. Berikut adalah identifikasi masalah yang relevan dengan pengembangan media permainan monopoli haji dan umroh dalam pembelajaran fiqh:

- 1.2.1. Herlina, R. (2023). Kurangnya Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Fiqh. Siswa seringkali kurang antusias dalam mengikuti pelajaran fiqh, terutama mengenai ibadah haji dan umroh. Minat yang rendah ini dapat disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa yang lebih muda. Pendekatan konvensional seperti ceramah dan pembacaan teks tidak

selalu efektif dalam memotivasi siswa dan menjelaskan konsep-konsep yang kompleks.

- 1.2.2. Kesulitan dalam Memahami Konsep Fiqih Haji dan Umroh. Materi fiqih mengenai ibadah haji dan umroh melibatkan berbagai aturan ELOK, F. (2022). dan tata cara yang harus dipahami dengan baik. Siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat detail-detail ini karena sifatnya yang abstrak dan rumit jika disampaikan secara verbal tanpa didukung oleh metode pembelajaran yang lebih interaktif.
- 1.2.3. Metode Pembelajaran yang Terbatas. Di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing, metode pembelajaran fiqih cenderung terbatas pada penggunaan buku teks dan ceramah. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi pemahaman dan retensi informasi.
- 1.2.4. Kebutuhan untuk Media Pembelajaran yang Inovatif. Dengan adanya tantangan dalam keterlibatan dan pemahaman siswa, terdapat kebutuhan mendesak untuk media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Pengembangan media permainan, seperti permainan monopoli yang dimodifikasi untuk konteks fiqih, merupakan salah satu solusi potensial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Identifikasi masalah ini menyoroti tantangan-tantangan utama yang dihadapi dalam pembelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing. Dengan mengembangkan dan menerapkan media permainan monopoli haji dan umroh, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah tersebut dan meningkatkan kualitas pendidikan fiqih di madrasah ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi media permainan dalam konteks pembelajaran fiqih dan memberikan solusi yang berbasis pada inovasi pendidikan.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam rangka fokus dan kelayakan penelitian, pembatasan masalah pada tesis ini akan dilakukan untuk memastikan bahwa ruang lingkup penelitian dapat dikelola dengan baik dan memberikan hasil yang spesifik dan relevan. Berikut adalah pembatasan masalah dalam penelitian ini:

- 1.3.1. Fokus pada Kelas V. Penelitian ini akan terbatas pada siswa kelas V di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing.
- 1.3.2. Pengembangan Media Permainan Monopoli. Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan penerapan media permainan monopoli yang dimodifikasi khusus untuk materi fiqih mengenai haji dan umroh.
- 1.3.3. Materi Pembelajaran Fiqih Tertentu. Materi yang akan dikembangkan dalam permainan monopoli meliputi tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umrah, serta hukum-hukum terkait yang berlaku untuk kedua ibadah tersebut.
- 1.3.4. Lingkup Pengujian Efektivitas. Evaluasi efektivitas media permainan monopoli akan dilakukan dalam konteks pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing.
- 1.3.5. Metode Penelitian. Metode penelitian meliputi pengembangan media permainan monopoli, implementasi dalam kegiatan pembelajaran, dan evaluasi.
- 1.3.6. Waktu. Penelitian ini dilaksanakan dalam periode waktu tertentu yang ditentukan selama tahun ajaran, dengan keterbatasan sumber daya yang tersedia di madrasah.

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk memberikan fokus yang jelas dalam penelitian, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih terarah dan bermanfaat dalam konteks pengembangan media pembelajaran fiqih di madrasah tersebut.

1.4 Rumusan masalah

- 1.4.1. Bagaimana proses pengembangan media permainan monopoli haji dan umroh untuk pembelajaran fiqih di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing?
- 1.4.2. Bagaimana kepraktisan media permainan monopoli haji dan umroh dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa kelas V terhadap materi fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing?
- 1.4.3. Bagaimana efektifitas penggunaan media permainan monopoli haji dan umroh pada siswa kelas V terhadap materi fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing?

1.5 Tujuan penelitian

- 1.5.1. Untuk menganalisis proses yang diperlukan dalam merancang dan mengembangkan media permainan monopoli yang khusus dirancang untuk materi fiqih mengenai ibadah haji dan umroh.
- 1.5.2. Untuk menganalisis kepraktisan penggunaan media permainan monopoli haji dan umroh dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa kelas V terhadap materi fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing
- 1.5.3. Untuk menganalisis efektivitas media permainan monopoli terhadap materi fiqih tentang ibadah haji dan umroh di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan media permainan monopoli haji dan umroh dalam pembelajaran fiqih memiliki manfaat signifikan baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

- 1.6.1. Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam metode pembelajaran fiqih. Dengan memanfaatkan media permainan, peneliti dapat memperkaya literatur tentang strategi pembelajaran yang inovatif, yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa

terhadap konsep-konsep fiqih yang kompleks. Penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi para peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji dampak media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan agama.

- 1.6.2. Secara praktis, hasil penelitian ini bermanfaat bagi para pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing. Dengan penerapan media permainan monopoli, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang haji dan umroh secara lebih mendalam dan aplikatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan wawasan teoritis, tetapi juga solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fiqih di lingkungan madrasah.

Untuk itu Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi para pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing. Melalui penerapan media permainan Monopoli, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi haji dan umrah dengan lebih mendalam dan kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan kontribusi teoritis, tetapi juga menyediakan solusi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran fiqih di madrasah.

1.7 Spesifikasi Produk yang akan di kembangkan.

Pembelajaran Fiqih kelas V SD membutuhkan pendekatan yang tidak hanya teoritis, tetapi juga praktis dan menyenangkan. Salah satu materi yang penting dalam Fiqih kelas V adalah pemahaman tentang ibadah haji, yang meliputi rukun haji, tata cara, syarat-syarat, serta makna spiritual dan sosialnya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa. Permainan monopoli adalah pilihan

yang tepat, mengingat permainan ini sudah dikenal luas dan dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran, termasuk materi fiqih.

Permainan ini adalah adaptasi dari permainan monopoli klasik, namun dengan elemen-elemen yang disesuaikan dengan tema haji dalam Mapel fiqih. Berikut adalah komponen utama dalam permainan monopoli haji:

- 1.7.1. Papan Permainan (Board Game). Papan permainan terdiri dari 40 ruang yang berhubungan langsung dengan pelaksanaan ibadah haji. Beberapa ruang utama akan mewakili berbagai lokasi penting dalam ibadah haji, seperti Arafah, Mina, Muzdalifah, Ka'bah, dan Masjidil Haram. Di samping itu, terdapat ruang yang menggambarkan kegiatan-kegiatan haji, seperti tawaf, sa'i, wuquf, dan lainnya.
- 1.7.2. Kartu Tugas. Kartu tugas berisi pertanyaan atau tantangan terkait dengan tata cara dan syarat haji. Misalnya, "Apa yang harus dilakukan setelah melontar jumrah?" atau "Sebutkan lima rukun haji!" Setiap pemain yang berada di ruang tertentu harus menarik kartu ini dan menjawab pertanyaan tersebut dengan benar untuk melanjutkan permainan.
- 1.7.3. Uang dan Perkakas. Uang digunakan untuk melakukan transaksi di permainan, seperti membeli tempat-tempat ibadah atau mendapatkan biaya untuk perjalanan ibadah haji. Selain itu, terdapat perkakas yang menggambarkan barang-barang penting untuk haji, seperti tiket pesawat, paspor, dan perlengkapan ibadah lainnya.
- 1.7.4. Dadu dan Token. Pemain akan melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil pada papan permainan. Setiap token yang dipilih mewakili seorang jamaah haji, dengan simbol-simbol khas haji, seperti baju ihram, tasbih, atau sajadah.
- 1.7.5. Peraturan Permainan. Seperti dalam permainan monopoli biasa, setiap pemain bergerak di papan dan mengumpulkan "uang haji" melalui berbagai kegiatan yang berkaitan dengan ibadah haji. Pemain dapat membeli atau mengelola tempat-tempat ibadah di sekitar Ka'bah, dan mereka juga harus menyelesaikan berbagai tugas fiqih yang berkaitan

dengan tahapan ibadah haji. Pemain yang paling banyak mengumpulkan "pahala" atau "hadiah" akan menang.

Sementara itu implementasi dalam Pembelajaran Permainan monopoli haji ini akan dilaksanakan di dalam kelas dengan kelompok siswa yang terdiri dari 4 hingga 6 orang. Setiap kelompok akan bermain dengan tujuan untuk menyelesaikan perjalanan haji secara lengkap dan benar, sembari menjawab berbagai soal fiqh yang berkaitan dengan ibadah haji.

Aktivitas Pembelajaran: Selain bermain, guru dapat memberikan tugas kelompok untuk mendalami setiap tahap haji yang mereka lewati. Misalnya, setelah mencapai ruang "Mina", kelompok siswa akan diberi tugas untuk menyebutkan tahapan pelaksanaan ibadah di sana. Setiap jawaban yang benar akan menghasilkan "pahala" atau poin yang dapat digunakan untuk membeli perlengkapan haji atau meningkatkan level ibadah.

Sementara Aspek Penilaian: Penilaian tidak hanya didasarkan pada kemenangan dalam permainan, tetapi juga pada kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep-konsep fiqh yang berkaitan dengan haji. Siswa akan dinilai berdasarkan pemahaman mereka tentang rukun haji, syarat-syarat haji, dan tata cara pelaksanaannya.

Dengan memanfaatkan permainan yang sudah dikenal, monopoli haji ini menggabungkan kesenangan dan pembelajaran. Siswa akan lebih mudah menyerap informasi tentang ibadah haji karena mereka terlibat langsung dalam prosesnya. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. Siswa tidak hanya diajarkan teori, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis dalam menjawab soal-soal fiqh dan mengambil keputusan yang tepat dalam permainan.

Dalam kelompok, siswa akan belajar untuk bekerjasama, berkomunikasi, dan menghargai pendapat teman-teman mereka, yang sangat penting dalam konteks ibadah haji yang mengutamakan kebersamaan dan persatuan. Pendekatan Kontekstual: Pembelajaran fiqh tentang haji menjadi lebih hidup dan relevan dengan menggunakan metode pembelajaran yang kontekstual dan berbasis pada pengalaman langsung, meskipun dalam format permainan.

BAB II

LANDASAN TEORITIS DAN KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar mengajar. Menurut Zahwa, F. A., & Syafi'i (2022), media pembelajaran tidak hanya mencakup perangkat teknologi, tetapi juga semua sumber yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, seperti buku, gambar, dan video. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami.

Sementara itu, menurut Sari,(2023), media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Dengan memanfaatkan media, siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan Arifin (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang variatif dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa, sehingga setiap individu dapat belajar sesuai dengan cara yang paling efektif untuk mereka. Dengan demikian, pengertian media pembelajaran menurut para ahli menunjukkan bahwa media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai penghubung antara guru dan siswa. Penerapan media yang tepat dalam pembelajaran akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, membuat mereka lebih siap menghadapi tantangan di dunia nyata.

b. Jenis Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki fungsi dan karakteristik berbeda. Menurut Sari (2022), media pembelajaran dapat dikelompokkan

menjadi media cetak, media audiovisual, dan media digital. Media cetak, seperti buku teks dan modul, memberikan informasi yang terstruktur dan mudah diakses oleh siswa. Meskipun sederhana, media cetak tetap efektif dalam menyampaikan konsep dasar.

Di sisi lain, media audio visual, seperti video dan presentasi multimedia, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Hoerudin, C. W. (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan audio visual dapat meningkatkan daya ingat siswa dan memperjelas pemahaman materi yang kompleks. Selain itu, media digital, termasuk aplikasi pendidikan dan platform e-learning, semakin populer di kalangan pendidik. Menurut Arifin (2021), media digital menyediakan akses yang lebih luas kepada siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, serta memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan guru. Dengan memahami berbagai jenis media pembelajaran, pendidik dapat memilih dan mengkombinasikannya secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini akan berdampak positif pada hasil belajar dan motivasi siswa.

c. Kelebihan media permainan

Media pembelajaran monopoli memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya alat efektif dalam proses pendidikan. Menurut Sari (2022), permainan monopoli dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Melalui interaksi dan kompetisi yang ada dalam permainan, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi yang lebih praktis dan menyenangkan.

Selain itu, Rahman (2023) menekankan bahwa permainan monopoli dapat membantu siswa memahami materi yang kompleks, seperti haji dan umroh dalam pembelajaran fiqih, dengan cara yang

lebih mudah dan menarik. Permainan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap materi.

Kelebihan lainnya adalah kemampuan permainan monopoli untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Arifin (2021) menyatakan bahwa melalui permainan, siswa belajar untuk berinteraksi satu sama lain, yang penting untuk perkembangan sosial mereka. Dengan demikian, media pembelajaran monopoli tidak hanya menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman materi dan pengembangan keterampilan sosial siswa, menjadikannya pilihan yang menarik dalam pendidikan.

2.1.2. Permainan Monopoli dalam Pembelajaran

a. Konsep Permainan Monopoli.

Menurut Tahrim (2023), Permainan monopoli adalah permainan papan yang melibatkan strategi, negosiasi, dan pengelolaan sumber daya. Dalam konteks pembelajaran fiqih, permainan ini dapat dimodifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Elemen-elemen dalam permainan monopoli, seperti membeli, menjual, dan mengelola properti, dapat diadaptasi untuk mengajarkan konsep-konsep penting dalam fiqih, seperti haji, umroh, dan ibadah lainnya.

Salah satu kelebihan permainan ini adalah kemampuannya untuk menggabungkan teori dengan praktik. Misalnya, siswa dapat "membeli" lokasi-lokasi yang berkaitan dengan tempat-tempat suci dalam ibadah haji dan umroh, seperti Makkah dan Madinah. Melalui mekanisme permainan, siswa belajar tentang rukun haji dan umrah, serta syarat dan ketentuan yang harus dipenuhi.

Selain itu, Surtijah (2024), mengatakan permainan monopoli juga mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain, yang penting dalam pembelajaran sosial. Interaksi ini dapat memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai dalam fiqih, seperti keadilan dan kerja sama. Dengan demikian, permainan monopoli tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap ajaran fiqih secara praktis dan aplikatif.

b. Modifikasi Permainan untuk Pembelajaran Fiqih

Modifikasi permainan monopoli untuk materi haji dan umroh dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif. Salah satu cara yang efektif adalah dengan mengganti properti dalam permainan dengan lokasi-lokasi penting dalam ibadah haji dan umroh. Misalnya, mengganti nama properti seperti "Boardwalk" dan "Park Place" dengan "Ka'bah" dan "Masjid Nabawi". Hal ini memungkinkan siswa untuk mengenal tempat-tempat suci sambil berinteraksi dengan mekanisme permainan.

Selanjutnya, kartu kesempatan dan kartu komunitas bisa dimodifikasi untuk mencakup pertanyaan atau situasi yang berkaitan dengan haji dan umroh. Misalnya, kartu kesempatan dapat berisi pertanyaan tentang rukun haji atau umroh, dan jika siswa menjawab dengan benar, mereka mendapatkan hadiah atau keuntungan dalam permainan. Ini tidak hanya menguji pengetahuan mereka tetapi juga meningkatkan keterlibatan.

Selain itu, Andrianie (2022) mengatakan aturan permainan dapat disesuaikan untuk menciptakan tantangan yang mencerminkan realita pelaksanaan ibadah. Misalnya, siswa dapat menghadapi tantangan seperti "keterlambatan penerbangan" yang mengharuskan mereka membayar denda atau "kehilangan barang" yang mengharuskan mereka mencari cara untuk mendapatkan kembali barang tersebut.

Dengan modifikasi ini, permainan monopoli tidak hanya menjadi alat belajar yang menyenangkan, tetapi juga menanamkan pemahaman yang lebih dalam mengenai ibadah haji dan umroh, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Hal ini membuat pembelajaran fiqh menjadi lebih relevan dan aplikatif bagi siswa.

2.1.3. Implementasi Media Permainan dalam Pembelajaran Fiqih

a. Strategi Penggunaan Media Monopoli

Penggunaan media monopoli sebagai alat pembelajaran fiqh, khususnya mengenai haji dan umrah, dapat dilakukan melalui beberapa strategi yang efektif. Yaitu:

1. penyesuaian konten permainan menjadi kunci. Mengadaptasi elemen permainan dengan memasukkan lokasi dan aktivitas terkait haji dan umroh, seperti Ka'bah, Muzdalifah, dan Tawaf, akan memberikan konteks yang nyata bagi siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya bermain, tetapi juga belajar mengenali tempat dan ritual penting dalam ibadah.
2. pengembangan pertanyaan interaktif dalam kartu kesempatan dan kartu komunitas dapat meningkatkan pemahaman siswa. Misalnya, kartu dapat berisi pertanyaan tentang rukun haji atau menjelaskan makna dari setiap tahapan ibadah. Siswa yang menjawab dengan benar bisa mendapatkan keuntungan dalam permainan, sehingga mendorong mereka untuk belajar secara aktif.
3. Pembentukan kelompok belajar melalui permainan monopoli dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar siswa. Dalam setiap kelompok, siswa harus mendiskusikan strategi dan menjawab pertanyaan bersama, sehingga mereka dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman.

Dengan menerapkan strategi-strategi ini, media monopoli tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang efektif. Hal ini membuat pembelajaran fiqh tentang

haji dan umroh menjadi lebih menarik, relevan, dan mendalam, sehingga siswa dapat memahami makna ibadah dengan lebih baik.

2.1.4. Evaluasi penggunaan media monopoli

Munawir (2024) mengatakan Evaluasi penggunaan media monopoli dalam pembelajaran fiqih, khususnya mengenai haji dan umroh, penting untuk mengukur efektivitas metode ini dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pertama, penilaian terhadap keterlibatan siswa dapat dilakukan dengan mengamati partisipasi mereka selama permainan. Siswa yang aktif berinteraksi dan berdiskusi menunjukkan bahwa media ini berhasil menarik perhatian mereka. Hal ini menunjukkan bahwa permainan monopoli dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi.

Kedua Sundari (2024) mengatakan pengukuran pemahaman materi dapat dilakukan melalui kuis atau ujian singkat setelah sesi permainan. Siswa dapat diminta untuk menjawab pertanyaan terkait rukun haji, tahapan umroh, dan lokasi-lokasi penting. Hasil evaluasi ini akan memberikan gambaran jelas mengenai seberapa jauh siswa memahami konsep yang diajarkan melalui permainan.

Selanjutnya, feedback dari siswa juga merupakan aspek penting dalam evaluasi. Mengumpulkan pendapat siswa tentang pengalaman mereka saat menggunakan media monopoli dapat memberikan wawasan tentang apa yang mereka suka dan apa yang perlu diperbaiki. Apabila siswa merasa bahwa metode ini membantu mereka belajar dengan lebih baik, maka media monopoli dapat dianggap berhasil. Menurut Ersila (2024) evaluasi yang komprehensif, pendidik dapat menentukan efektivitas penggunaan media monopoli dalam pembelajaran fiqih. Hal ini akan membantu dalam perencanaan pembelajaran di masa depan, serta memastikan bahwa siswa memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai ibadah haji dan umroh.

Dalam setiap penelitian ilmiah, Ali Ibrahim (2024) mengatakan landasan teori berfungsi sebagai kerangka konseptual yang mendasari analisis dan interpretasi data. Landasan teori bukan hanya sekedar komponen pendukung, tetapi merupakan elemen fundamental yang membimbing keseluruhan proses penelitian. Oleh karena itu, penting untuk memahami peran dan fungsi landasan teori dalam penelitian, serta alasan mengapa pengembangannya harus dilakukan dengan cermat.

Ramadan (2021), Landasan teori berfungsi untuk memberikan dasar pemahaman mengenai fenomena yang diteliti. Melalui tinjauan pustaka dan teori-teori yang relevan, peneliti dapat mengidentifikasi variabel-variabel kunci dan hubungan antar variabel tersebut. Misalnya, dalam penelitian tentang pengaruh motivasi terhadap kinerja kerja, landasan teori akan menjelaskan berbagai model motivasi yang ada, seperti Teori Kebutuhan Maslow atau Teori Dua *Faktor Herzberg*. Teori-teori ini tidak hanya membantu dalam merumuskan hipotesis tetapi juga dalam menentukan metode analisis yang tepat.

Lebih dari itu, landasan teori juga berfungsi untuk mengisi gap pengetahuan. Dengan memahami teori-teori yang ada, peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan atau area yang belum cukup dieksplorasi dalam penelitian sebelumnya. Sebagai contoh, jika penelitian sebelumnya hanya menguji pengaruh motivasi intrinsik tanpa mempertimbangkan motivasi ekstrinsik, penelitian baru dapat mengeksplorasi bagaimana kedua bentuk motivasi tersebut saling berinteraksi dalam konteks yang berbeda.

Selain itu, penting untuk menyesuaikan landasan teori dengan konteks spesifik penelitian. Setiap Ulfatin (2022) mengatakan studi memiliki keunikan tersendiri, dan teori yang digunakan harus relevan dengan konteks dan tujuan penelitian. Misalnya, penelitian tentang pengaruh teknologi informasi terhadap efisiensi kerja harus mencakup

teori-teori tentang adopsi teknologi dan perubahan organisasi, seperti Model Kesiapan Teknologi atau Teori Difusi Inovasi.

Penyesuaian teori juga mencakup penggunaan literatur yang terkini. Teori-teori lama mungkin masih valid, namun perkembangan terbaru dalam bidang penelitian sering kali menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam atau revisi teori yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, peneliti harus secara aktif mencari literatur terbaru untuk memastikan bahwa landasan teori yang digunakan adalah yang paling relevan dan mutakhir.

Namun, landasan teori tidak boleh dianggap sebagai sesuatu yang statis. Peneliti harus kritis terhadap teori yang digunakan dan mempertimbangkan kritik atau alternatif yang ada. Misalnya, jika sebuah teori menghadapi tantangan baru atau telah dipertanyakan oleh penelitian terkini, peneliti harus mengevaluasi apakah teori tersebut masih layak digunakan atau perlu digantikan dengan teori yang lebih sesuai.

Evaluasi kritis terhadap landasan teori juga melibatkan analisis tentang bagaimana teori tersebut diterapkan dalam penelitian. Apakah ada kesenjangan antara teori dan praktik? Apakah teori tersebut benar-benar menjelaskan fenomena yang diteliti, apakah ada aspek-aspek yang terlewatkan? Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, peneliti dapat memastikan bahwa landasan teori tidak hanya relevan tetapi juga efektif dalam mendukung analisis.

Oleh karena itu Waruwu, M. (2023), mengatakan landasan teori adalah komponen penting dalam penelitian ilmiah yang menyediakan dasar untuk analisis dan interpretasi data. Pengembangannya harus dilakukan dengan hati-hati, dengan mempertimbangkan teori-teori relevan, penyesuaian dengan konteks penelitian, dan evaluasi kritis. Dengan pendekatan yang teliti dan kritis terhadap landasan teori, peneliti dapat memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memiliki

landasan yang kokoh dan kontribusi yang berarti terhadap bidang ilmu pengetahuan yang diteliti.

Teori penelitian merupakan kerangka kerja yang mendasari setiap upaya penelitian, berfungsi untuk menjelaskan fenomena yang diteliti serta memberikan panduan metodologis. Menurut Ismayani (2019), teori penelitian berfungsi untuk menjelaskan hubungan antara variabel yang diteliti dan memberikan landasan untuk merumuskan hipotesis. Dalam konteks pengembangan media permainan monopoli haji dan umroh dalam pembelajaran fiqih, teori penelitian menjadi penting sebagai acuan dalam merancang dan mengevaluasi efektivitas media tersebut.

Sementara itu, menurut Pahlevi Annur (2022), mengatakan teori penelitian membantu peneliti dalam memahami konteks sosial dan budaya yang mempengaruhi subjek penelitian. Dalam hal ini, pemahaman tentang nilai-nilai fiqih dan praktik ibadah haji dan umroh sangat relevan untuk menciptakan media yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik bagi siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah. Teori yang mendasari pengembangan media ini harus mencakup teori pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa, seperti teori konstruktivisme. Dengan pemahaman yang mendalam tentang teori penelitian, peneliti dapat mengembangkan media permainan yang efektif, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap fiqih secara menyenangkan dan interaktif.

Dengan demikian, teori penelitian bukan hanya menjadi dasar dalam merancang penelitian, tetapi juga sebagai alat untuk menggali potensi pengembangan media yang inovatif dalam pembelajaran.

2.2. Kajian Terdahulu

Dalam konteks pengembangan media permainan monopoli untuk pembelajaran fiqih, khususnya mengenai haji dan umroh, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian-penelitian ini memberikan wawasan tentang metode, variabel, subjek, dan hasil yang dapat dijadikan acuan.

Pertama, penelitian oleh Lena (2021) mengembangkan permainan monopoli sebagai media pembelajaran matematika di MI Attaraqqie. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan fokus pada validitas dan efektivitas media. Subjek penelitian adalah siswa kelas 3, dan hasilnya menunjukkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan.

Kedua, penelitian oleh Mila Rosdiana (2020) juga mengembangkan media pembelajaran monopoli, tetapi dalam konteks sains untuk siswa kelas IV SDN Pragaan Laok I. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kuantitatif. Subjeknya adalah siswa kelas IV, dan hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep sains.

Ketiga, penelitian oleh Wayan Widiana (2021) menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan fokus pada efektivitas media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Keempat, penelitian oleh Sari (2022) meneliti urgensi pembelajaran fiqih di madrasah. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan subjek siswa madrasah. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran fiqih yang interaktif, seperti menggunakan media permainan, dapat meningkatkan pemahaman dan religiusitas siswa.

Kelima, penelitian oleh Arifin (2023) mengkaji penerapan modifikasi permainan monopoli dalam pembelajaran bahasa Arab. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan subjek mahasiswa. Hasilnya

menunjukkan bahwa modifikasi permainan monopoli dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam bahasa Arab. Dari penelitian-penelitian tersebut, terlihat bahwa penggunaan media permainan, termasuk monopoli, memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan mengadaptasi elemen-elemen permainan untuk konteks haji dan umroh, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pembelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing.

Untuk lebih jelasnya kita dapat melihat dalam tabel matrikulasi sebagai berikut:

Tabel 2.1 Data penelitian sebelumnya

No	Pengarang	Tahun	Judul Riset	Metode	Hasil Penelitian	Posisi Penelitian Sekarang
1	Lena	2021	<i>Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika di MI Attaraqqie</i>	Penelitian pengembangan yang berfokus pada validitas dan efektivitas media	Media monopoli terbukti valid dan efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara signifikan.	Menjadi dasar bahwa media monopoli efektif diterapkan pada bidang studi lain, termasuk fiqih.
2	Mila Rosdiana	2020	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli pada Konteks Sains untuk Siswa Kelas IV SDN</i>	Pendekatan kuantitatif	Penggunaan media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami	Memberi penguatan bahwa permainan monopoli mampu meningkatkan

No	Pengarang	Tahun	Judul Riset	Metode	Hasil Penelitian	Posisi Penelitian Sekarang
			<i>Pragaan Laok I</i>		konsep sains.	hasil belajar pada mata pelajaran umum.
3	Wayan Widiana	2021	<i>Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV</i>	Penelitian pengembangan dengan fokus pada efektivitas media	Media permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.	Mendukung bahwa media permainan berpengaruh positif terhadap motivasi belajar.
4	Sari	2022	<i>Urgensi Pembelajaran Fiqih di Madrasah</i>	Kualitatif dengan subjek siswa madrasah	Pembelajaran fiqih yang interaktif, seperti melalui media permainan, dapat meningkatkan pemahaman dan religiusitas siswa.	Memberi dasar teoritis pentingnya inovasi media dalam pembelajaran fiqih.
5	Arifin	2023	<i>Penerapan Modifikasi Permainan</i>	Eksperimen dengan subjek mahasiswa	Modifikasi permainan monopoli dapat	Menunjukkan potensi adaptasi media monopoli

No	Pengarang	Tahun	Judul Riset	Metode	Hasil Penelitian	Posisi Penelitian Sekarang
			<i>Monopoli dalam Pembelajaran Bahasa Arab</i>		meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Arab.	untuk pembelajaran berbasis bahasa dan konsep keagamaan.
6	Penelitian ini	2025	<i>Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Permainan Monopoli Haji dan Umrah di Madrasah Ibtidaiyah</i>	Penelitian pengembangan (R&D)	Diharapkan menghasilkan media monopoli yang valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar fiqih siswa.	Melengkapi penelitian sebelumnya dengan fokus baru pada konteks fiqih (Haji dan Umrah), sehingga memperluas penerapan media permainan monopoli pada bidang pendidikan agama Islam.

Kajian terdahulu merujuk pada penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan telah dilakukan dalam bidang yang sama atau berkaitan. Menurut Ali Ibrahim (2022), kajian terdahulu berfungsi untuk memberikan landasan teori dan konteks bagi penelitian yang sedang dilakukan, serta membantu

peneliti memahami perkembangan dan celah dalam penelitian sebelumnya. Dalam konteks pengembangan media permainan monopoli haji dan umroh dalam pembelajaran fiqih, kajian terdahulu menjadi langkah awal yang penting untuk mengevaluasi penelitian-penelitian yang telah ada terkait penggunaan media dalam pendidikan.

Sementara itu, menurut Sugiyono (2018), kajian terdahulu juga berfungsi untuk mengidentifikasi metode dan hasil yang telah dicapai dalam penelitian sebelumnya, sehingga peneliti dapat merumuskan hipotesis yang lebih terarah. Dengan menganalisis kajian terdahulu, peneliti dapat menentukan pendekatan inovatif dalam pengembangan media permainan, memastikan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi baru terhadap pemahaman fiqih di Madrasah Ibtidaiyah.

2.3. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah suatu struktur konseptual yang digunakan peneliti untuk mengorganisir ide-ide dan variabel yang relevan dalam penelitian. Menurut Ramadhani (2020), kerangka pikir berfungsi sebagai peta jalan yang memandu peneliti dalam memahami hubungan antar variabel serta mengarahkan fokus penelitian. Dalam konteks pengembangan media permainan monopoli haji dan umroh dalam pembelajaran fiqih, kerangka pikir sangat penting untuk merumuskan tujuan dan hipotesis yang jelas.

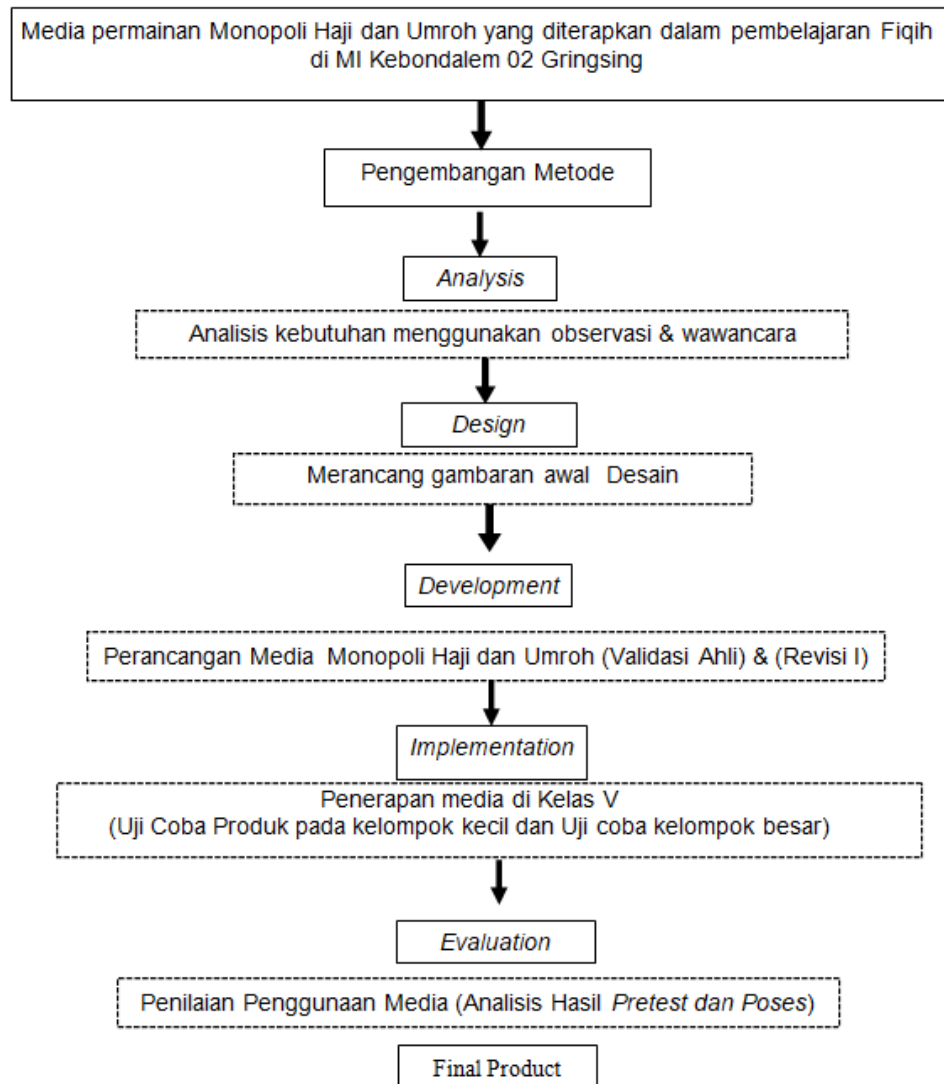
Pada penelitian ini, peneliti memiliki konsep sesuai dengan model R&D yaitu ADDIE, bahwa untuk awal penelitian dilakukan proses Analysis, yaitu menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik kelas IV MI Kebondalem 01 Gringsing akan media permainan yang hendak peneliti kembangkan yaitu belum digunakannya media permainan monopoli haji dan umroh dalam pembelajaran fiqih, metode ceramah yang digunakan cenderung monoton dan membosankan sehingga peneliti bermaksud untuk mengembangkan media permainan monopoli haji dan umroh dan mengkombinasikannya dengan Pembelajaran fiqih.

Analysis ini dilakukan dengan observasi dan wawancara. Setelah selesai, tahap selanjutnya adalah Design, yaitu proses perancangan media yang hendak dikembangkan peneliti, yakni Media permainan monopoli haji dan umroh, dengan menentukan tujuan pembelajaran serta membuat Langkah Langkah pembelajaran. Tahap selanjutnya adalah Development, atau pengembangan media, yakni perancangan media permainan monopoli haji dan umroh.

Produk juga akan divalidasi oleh para ahli dengan teknik angket. Jika hasil angket menunjukkan terdapat kekurangan, maka produk akan direvisi. Tahap berikutnya Implementation, yaitu menerapkan produk media permainan monopoli haji dan umroh. Pertama pada kelompok kecil terlebih dahulu untuk mendapatkan masukan saran dari peserta didik jika masih terdapat kekurangan pada media yang kemudian dijadikan untuk bahan revisi.

Kedua, produk media permainan monopoli haji dan umroh. diterapkan di kelas besar, yakni kelas V. Pada kelas besar ini juga dilakukan pretest dan posttest. Tahap terakhir adalah Evaluation, yaitu peneliti melakukan analisis hasil pretest dan posttest peserta didik untuk mengetahui efektivitas media permainan monopoli haji dan umroh untuk meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik MI Kebondalem 01 Gringsing. Setelah semua tahap tersebut dilakukan, maka akan menghasilkan final product yakni media permainan monopoli haji dan umroh berupa buku panduan dalam pelaksanaannya dari tahap persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Berikut gambar kerangka berpikir yang telah peneliti paparkan Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat dalam tabel gambar sebagai berikut:

Gambar 2.1. Kerangka Pikir



2.4. Hipotesis

H_0 : Media permainan Monopoli Haji dan Umroh efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V di MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing

H_a : Media permainan Monopoli Haji dan Umroh tidak efektif digunakan dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V di MI Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing

BAB V

KESIMPULAN SARAN DAN IMPLIKASI

5.1. Kesimpulan

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Monopoli Haji dan Umrah* ini bertujuan untuk menghasilkan media inovatif yang layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar fiqih siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing Batang. Berdasarkan hasil penelitian melalui model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

a. Proses Pengembangan Media.

Pengembangan media pembelajaran *Monopoli Haji dan Umrah* melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi berhasil menghasilkan media yang sangat layak digunakan. Validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan skor kelayakan sebesar 91%, menandakan bahwa media ini telah memenuhi standar pedagogis, visual, dan substansi keilmuan fiqih. Proses revisi berdasarkan saran para ahli turut meningkatkan kualitas tampilan, kejelasan materi, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik madrasah ibtidaiyah.

b. Kepraktisan Media dalam Pembelajaran.

Hasil uji coba di kelas menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media *Monopoli Haji dan Umrah* berada pada kategori sangat baik (92%). Guru menilai media ini mudah digunakan, menarik, dan mendukung proses pembelajaran fiqih secara aktif dan interaktif, sedangkan siswa menunjukkan antusiasme tinggi, partisipasi aktif, serta peningkatan minat belajar terhadap materi haji dan umrah. Hal ini membuktikan bahwa media tersebut praktis dan dapat diterapkan dengan mudah dalam kegiatan pembelajaran.

c. Efektivitas Penggunaan Media terhadap Hasil Belajar.

Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media *Monopoli Haji dan Umrah* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar fiqih siswa kelas V. Nilai rata-rata pretest meningkat dari 67,13 menjadi 89,35 pada posttest, dengan hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan $t_{hitung} (9,82) > t_{tabel} (2,07)$. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,69 menunjukkan peningkatan pemahaman dalam kategori sedang ke tinggi. Dengan demikian, media ini efektif memperkuat pemahaman konseptual dan nilai-nilai keislaman siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Monopoli Haji dan Umrah* layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah Islamiyah Kebondalem 02 Gringsing. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa, tetapi juga menanamkan nilai-nilai religius seperti kejujuran, kesabaran, dan kerjasama, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan Islam yang holistik.

5.2. Implikasi Teoretis dan Praktis

a. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan ilmu pendidikan agama Islam, khususnya dalam bidang media pembelajaran fiqih. Hasil penelitian mendukung teori konstruktivisme (Piaget, 1970; Vygotsky, 1978) dan *experiential learning* (Kolb, 1984) yang menegaskan bahwa siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Selain itu, penelitian ini memperkuat konsep *gamifikasi pendidikan* (game-based learning) dalam konteks madrasah, bahwa permainan edukatif dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa tanpa mengurangi kedalaman materi keagamaan.

Dalam perspektif pendidikan Islam, hasil penelitian ini juga mendukung pandangan Al-Ghazali (2002) bahwa pembelajaran yang

efektif adalah pembelajaran yang menyentuh akal, hati, dan perilaku secara seimbang. Melalui permainan *Monopoli Haji dan Umrah*, siswa tidak hanya memahami fiqh secara teoritis, tetapi juga mengalami nilai-nilai ibadah dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna.

b. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat langsung bagi guru, lembaga pendidikan, dan pengembang media pembelajaran:

1. Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran fiqh yang menarik, efektif, dan mudah diimplementasikan di kelas.
- b. Menumbuhkan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran aktif yang berorientasi pada pengalaman belajar siswa.
- c. Mendorong guru untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter Islami dalam setiap kegiatan belajar melalui pendekatan kontekstual.

2. Bagi Madrasah

- a. Menjadi contoh penerapan inovasi pembelajaran berbasis permainan edukatif di lingkungan madrasah.
- b. Meningkatkan mutu dan citra madrasah sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai-nilai keislaman.
- c. Dapat dijadikan sebagai model pengembangan media pembelajaran lokal yang berakar pada kebutuhan dan budaya masyarakat madrasah.

3. Bagi Peneliti dan Pengembang Media

- a. Menjadi dasar empiris bagi penelitian lanjutan dalam bidang pengembangan media pembelajaran berbasis *game-based learning* di pendidikan agama Islam.
- b. Dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media serupa dengan tema-tema lain, baik berbasis digital maupun manual.
- c. Mendorong inovasi pendidikan Islam yang kreatif, relevan, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21.

5.3. Saran

Berdasarkan hasil dan implikasi penelitian, penulis memberikan beberapa saran untuk pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan dan pengembangan pembelajaran fiqih di madrasah sebagai berikut:

a. Saran untuk Guru

Guru diharapkan dapat memanfaatkan media *Monopoli Haji dan Umrah* secara optimal sebagai salah satu strategi pembelajaran aktif. Guru perlu mempelajari aturan permainan terlebih dahulu agar proses pelaksanaan berjalan efektif dan tetap berfokus pada tujuan pembelajaran. Selain itu, guru dapat mengembangkan variasi permainan dengan menambahkan unsur refleksi keagamaan di akhir kegiatan agar siswa mampu mengaitkan antara teori fiqih dan praktik kehidupan nyata.

b. Saran untuk Pihak Madrasah

Madrasah disarankan untuk mendukung penerapan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Dukungan institusional sangat penting untuk mendorong terciptanya suasana belajar yang kreatif, menyenangkan, dan bernilai spiritual. Madrasah juga dapat memperluas penggunaan media serupa pada kegiatan ekstrakurikuler keagamaan seperti manasik haji anak atau lomba edukatif berbasis fiqih.

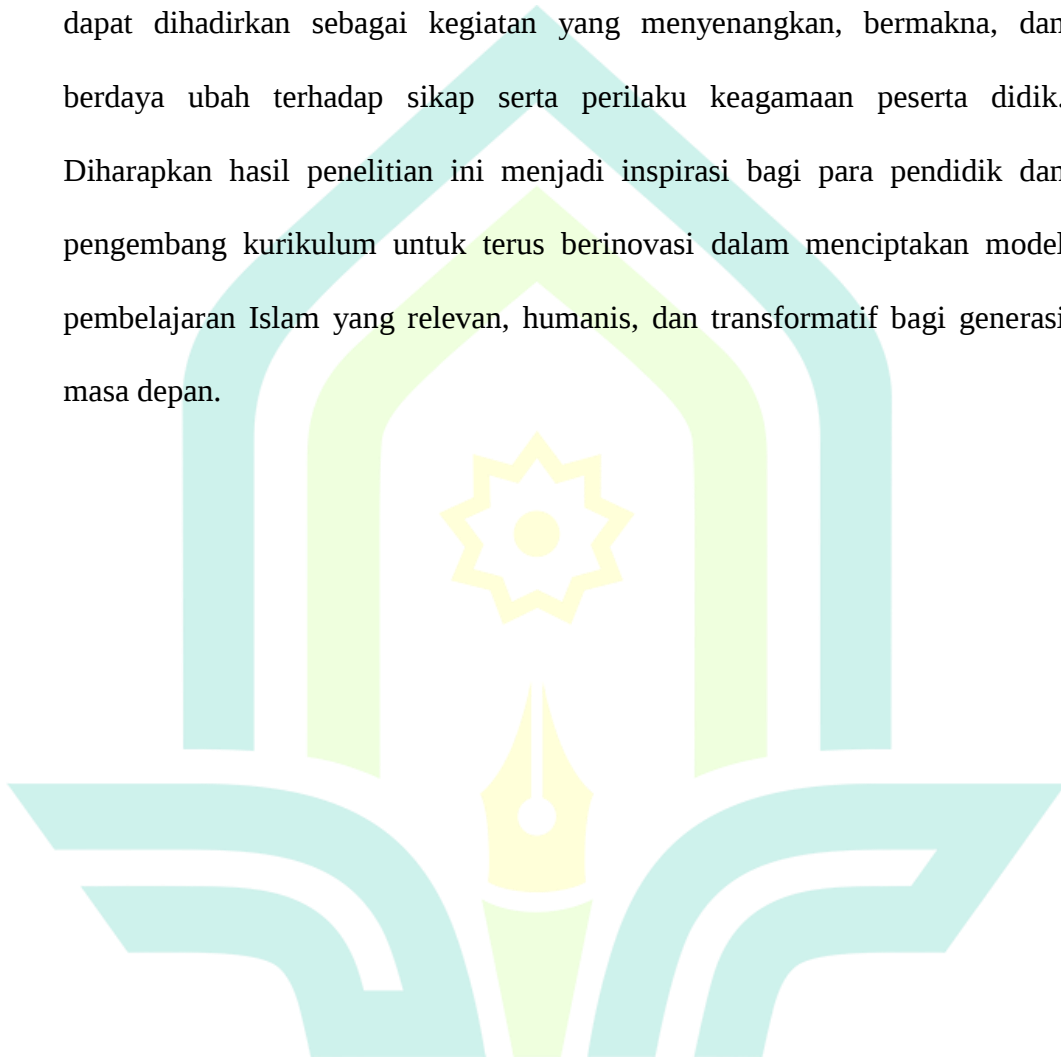
c. Saran untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan media *Monopoli Haji dan Umrah* dalam bentuk digital atau *hybrid learning* agar dapat diakses secara lebih luas oleh siswa dan guru. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat memperluas kajian pada aspek afektif dan spiritual siswa secara lebih mendalam, termasuk dampak media terhadap pembentukan karakter religius. Penelitian juga dapat dilakukan pada jenjang madrasah yang lebih tinggi atau dengan tema-tema lain dalam Pendidikan Agama Islam, seperti zakat, shalat, atau akhlak terpuji.

Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis permainan edukatif memiliki potensi besar dalam memperkuat mutu

pendidikan agama Islam di madrasah. Media *Monopoli Haji dan Umrah* bukan hanya alat bantu mengajar, tetapi juga sarana pembentukan karakter, penguatan nilai spiritual, dan peningkatan partisipasi belajar siswa secara menyeluruh.

Dengan pendekatan yang kreatif dan kontekstual, pembelajaran fiqh dapat dihadirkan sebagai kegiatan yang menyenangkan, bermakna, dan berdaya ubah terhadap sikap serta perilaku keagamaan peserta didik. Diharapkan hasil penelitian ini menjadi inspirasi bagi para pendidik dan pengembang kurikulum untuk terus berinovasi dalam menciptakan model pembelajaran Islam yang relevan, humanis, dan transformatif bagi generasi masa depan.



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali. (2002). *Ihya' Ulumuddin* (Jilid 1–4). Beirut: Dar al-Fikr.
- Ali Ibrahim, M. T., Safitri, I., Agustina, N. M., Dkk (2024). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York, NY: Longman.
- Andrianie, S., Arofah, L., & Ariyanto, R. D. (2022). *Karakter Religius: Sebuah Tantangan dalam Menciptakan Media Pendidikan Karakter*. Penerbit Qiara Media.
- Arifin, M. (2023). *Strategi pembelajaran fiqih berbasis aktivitas pada madrasah ibtidaiyah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran: Prinsip, pengembangan, dan penerapannya dalam pembelajaran modern* (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior*. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York, NY: Macmillan.
- Elok, F. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Aplikasi Android Berbasis Construct 2 Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Haji Dan Umroh Kelas X Di Ma* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

- Ersila, E. D. R., Martanti, F., & Habiba, A. K. (2023). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pembelajaran Fikih (Mojafi) Pada Materi Salat Jum'at Dan Salat Sunah Di Kelas IV MI. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1488-1498.
- Fitriani, R., & Sugiyono, S. (2018). Perilaku Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Journal of Culinary Education and Technology*, 7(2).
- Ginting, A. (2023). Inovasi pembelajaran agama Islam melalui permainan edukatif. Bandung: Alfabeta.
- Ginting, D., Abda, M. I., Maq, M. M., Karina, M., & Sari, N. I. (2023). *Pelatihan Kreativitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Filmora Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Guru*. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 124-131.
- Herlina, R. (2023). *Minat Belajar Siswa Menggunakan Powerpoint Dalam Pembelajaran Fikih Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 04 Kepahiang* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).
- Herlina, S. (2023). *Pengaruh metode pembelajaran aktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 145–158. <https://doi.org/10.21831/jpdi.v8i2.37925>
- Hidayat, T., & Syamsuddin, M. (2020). *Efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan hasil belajar fiqih*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 7(1), 55–67.
- Hidayatno, A. (2020). *Peningkatan motivasi belajar fiqih melalui pendekatan pembelajaran kontekstual di MI*. Semarang: Fakultas Tarbiyah UIN Walisongo.

- Hidayatno, A., Destyanto, A. R., & Iman, M. R. N. (2018). *Bermain untuk belajar: Merancang permainan sebagai media pembelajaran yang efektif*. Penerbit LeutikaPrio.
- Hoerudin, C. W. (2023). *Strategi Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan, 4(1), 36-47.
- Ismayani, A. (2019). *Metodologi penelitian*. Syiah Kuala University Press.
- Junaidi, Y. (2022). *Pengaruh Media Audio Visual Berbantu Strategi Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas VIII Di Mts Al-Khairiyah Sidomulyo Lampung Selatan* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab pada Madrasah. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Buku fiqih praktis ibadah untuk madrasah ibtidaiyah kelas V*. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Lena, Y. L. M., Susilo, D. A., & Hariyani, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Berbasis Komputer pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel*. Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus), 4(2), 121-140.

- Limantara, S., & Winarni, N. (2019). *Efektivitas metode ceramah dalam pembelajaran PAI terhadap minat belajar siswa SD*. Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, 6(3), 210–220.
- Munawir, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis E-Book Augmented Reality Materi Haji Dan Umrah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Man 1 Ngawi* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Nugraha, D. (2021). *Pengaruh penggunaan media permainan edukatif terhadap hasil belajar PAI siswa SD*. Jurnal Inovasi Pendidikan Islam, 9(1), 33–46. <https://doi.org/10.24252/jipi.v9i1.27123>
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Dkk. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. New York, NY: Orion Press.
- Rachmawati, I. S. (2022). *Pengaruh Pola Asuh Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Fiqih Siswa MTs Ma'arif 1 Grabag Kabupaten Magelang*. Skripsi. Magelang: Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang, 2022 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Rahman, S. (2023). *Pembelajaran fiqih berbasis permainan dan dampaknya terhadap hasil belajar*. Jurnal Pendidikan Islam Integratif, 10(2), 75–88.
- Ramadhani, B. (2020). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Menggunakan Media Video Makhluk Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Ramdhan, M. (2021). *Metode penelitian*. Cipta Media Nusantara.

- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih*. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 438-449.
- Sundari, S., & Prasetya, B. (2024). *Meningkatkan Partisipasi Siswa Melalui Game-Based Learning “Kahoot” Pada Pembelajaran Bahasa Inggris*. *Al Ibtidaiyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 115-126.
- Surtijah, E., Azzahra, N., & Hidayat, R. M. (2024). *Pelatihan Keterampilan Komunikasi Melalui Kegiatan Belajar Berbasis Permainan Di Sekolah Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 2 Sdit Nurut Takwa*. *Inspirasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 13-18.
- Tahrim, T., Owon, R. A. S., Tabun, Y. F., Bahri, S., Dkk (2021). *Pengembangan Model dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Ulfatin, N. (2022). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan: Teori dan Aplikasinya*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Van Basten, H. L., & Jannah, N. (2024). *Penggunaan Model Active Learning dalam Meningkatkan Motivasi Siswa di Era Digital pada Pembelajaran Fiqih di Samakkee Islam Wittaya School Thailand*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 770-783.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuni, L. (2022). *Penggunaan board game edukatif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap ibadah haji*. *Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 11(2), 121–132.

- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan penelitian pendidikan: metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (Mixed Method)*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(1), 2896-2910.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). *Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi, 19(01), 61-78.

