

Media Monopoli dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Juz 30 pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Aisyah Rachmawati Avivah^{1*}, Ainun Nadlif² 

^{1,2} Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia

*Corresponding author: x.aisyahicha@gmail.com

Abstrak

Tidak adanya variasi media yang efektif untuk hafalan Al-Qur'an, sehingga siswa tidak mendapatkan hasil yang maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Monopoli dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an Juz 30 pada siswa kelas V sekolah dasar. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek dalam verifikasi uji dari keahlian materi, media dan praktisi. Subjek uji coba penelitian yaitu uji kelompok kecil yang sebanyak delapan orang sedangkan uji perorangan sebanyak empat orang. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu penilaian validator media dengan nilai 87,3% dengan hasil sangat baik. Validator materi dengan nilai 88,6% dengan hasil sangat baik. Validator praktisi dengan nilai 92% mendapatkan hasil sangat baik. Hasil uji perorangan dengan nilai 87% mendapatkan hasil yang sangat baik. Hasil uji coba dalam kelompok yang kecil dengan nilai 77% dengan hasil yang baik. Disimpulkan bahwa media monopoli dalam proses menghafalan Al-Qur'an juz 30 sangat baik dan efektif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Monopoli, Pembelajaran Hafalan, Al-Qur'an

Abstract

There is no variety of influential media for memorizing the Al-Qur'an, so students do not get maximum results. This research aims to develop a monopoly in memorizing Al-Qur'an Juz 30 in grade V elementary school students. This type of research is developed using the ADDIE model. Subjects in test verification include material, media and practitioner expertise. The subjects of the research trials were small group trials of eight people, while individual trials were four people. Data collection methods use observation, interviews, and questionnaires. The data collection instrument uses a questionnaire. The data analysis technique uses qualitative and quantitative descriptive analysis. The research results are the media validator assessment with a score of 87.3%, with very good results. Material validator with a score of 88.6% with very good results. Practitioner validators with a score of 92% get very good results. Individual test results with a score of 87% obtained very good results. The trial results in a small group were 77% with good results. It was concluded that monopoly media in the process of memorizing Al-Qur'an juz 30 was very good and effective in learning.

Keywords: Media Monopoly, Rote Learning, Al-Qur'an

1. PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam berupaya mengubah perilaku seseorang untuk menuju kehidupan yang lebih baik serta mengajarkan siswa untuk bisa lebih mendalami dan mengenalkan pandangan agama islam, tentunya berdasar kepada Al-Qur'an dan hadits. Agar tercapainya tujuan Pendidikan islam lebih baik yaitu melahirkan siswa yang beriman dan taat pada agamanya, serta mempunyai kelebihan didalam pengetahuan dan keterampilan (Muvid, 2020; Nurtsany, Alam, Hodijah, & Tabroni., 2020). Dalam pendidikan sangat perlu bagi setiap khalayak muslim untuk mempersiapkan bekal yang tidak lepas dari tujuan hidup manusia di dunia dan akhirat. Pada dasarnya pembelajaran Al-Qur'an adalah hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Oleh sebab itu, Al-Qur'an harus mulai diperkenalkan

History:

Received : August 22, 2023

Accepted : November 18, 2023

Published : November 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



dari masa anak-anak dalam membaca maupun menghafal. Menurut, Badan Pusat Statistika (BPS) tahun 2018 menyatakan 53,57% orang yang masih belum bisa dan baik dalam membaca Al-Qur'an. Sejak dini diajarkan menghafal akan lebih mudah berpengaruh karena anak mempunyai daya ingat yang kuat dan bersih (Ainia, Martati, & Rahayu., 2021; Santoso, Husniyah, Himmatul, & Faruq, 2020).

Namun, permasalahan dalam menghafal Al-Qur'an ditimbulkan dari hal luar dan dalam yaitu rasa malas, tidak sabar, mudah menyerah, tidak mampu istiqomah, bermaksiat, dan juga kendala dengan lingkungan sosialnya (Fathul Amin, 2019; Nurtsany et al., 2020). Maka, Pendidikan islam dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran inovatif agar para siswa lebih termotivasi untuk menghafalkan Al-Qur'an. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo dalam proses menghafal Al-Qur'an masih memakai cara pembelajaran yang terkesan monoton yakni menggunakan setoran dan muraja'ah sehingga mengakibatkan siswa bosan dan mengurangi ketertarikan dalam menghafal Al-Qur'an (Hidayat, Sa'diyah, & Lisnawati., 2020; Ratnawati, Abidin, & Zulfikar, 2020). Selain itu, dalam problematika yang terjadi pengajar lebih memfokuskan pada target hafalan, yang menjadikan siswa hanya mengetahui tentang menghafal, tanpa memahami makna ayat dan kefasihan pengucapannya (Solihin, 2020). Hal ini Al-Qur'an bukan hanya melafazkan tetapi dapat berfikir untuk bisa mengetahui makhras dan tajwid (Irhas, Mahmud, & Romainur., 2021; Putri & Harfiani, 2023).

Seiring dengan berkembangnya zaman modern ini anak-anak mulai jarang terdengar untuk melafalkan dan menghafalkan Al-Qur'an, dan bahkan menjadi beban yang menakutkan dan dihindari anak (Irhas et al., 2021; Mashud, 2019). kegiatan anak-anak mengalami pergeseran dengan menyukai main game yang menyebabkan anak lupa waktu. Menurut nursidik, anak sekolah dasar mempunyai kekashan suka bermain, suka bergerak, suka bermain kelompok, dan suka bermain peran secara langsung (Kurniawati, Ganda, & Mulyadiprana., 2021; Zuhriyah, 2020). Agar pembelajaran Al-Qur'an tetap mengikuti perkembangan zaman maka perlu adanya inovasi permainan kreatif untuk mempermudah kita dalam mempelajari dan memperkuat hafalan Al-Qur'an, yaitu dengan membutuhkan salah satunya dengan menggunakan "Media Monopoli". Media monopoli merupakan salah satu langkah yang tepat dan dapat dilakukan yaitu melakukan proses belajar mengajar di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo kelas V Al-Farabi.

Media monopoli merupakan sebuah terobosan alternatif bagi seorang guru untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran yang efektif. Guru harus mengetahui tentang media pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang baik (Ardhani, Ilhamdi, & Istiningsih, 2021; Nurhasanudin & Syah., 2022). Seringkali, proses pembelajaran tidak diterima baik oleh siswa dikarenakan guru masih menggunakan metode monoton sehingga siswa merasa jenuh dan tidak semangat. penerapan media sebagai usaha penunjang kualitas upaya belajar peserta didik yang baik (Kurniawan, 2020; Winda & Dafit, 2021). Saat ini, guru pendidikan islam harus menentukan media pembelajaran yang tepat untuk mendorong minat belajar siswa. penerapan media pembelajaran wajib difokuskan dengan keperluan serta karakteristik siswa (Ariya & Whindi Arini, 2021; Desyawati, Kristiantari, & Negara., 2021). Untuk menarik perhatian siswa maka diprioritaskan media pembelajaran yang ampuh, yang akan memudahkan guru dalam metode pembelajaran berlangsung. Maka diperlukan media mandiri yang menarik dalam pembelajaran (Angraini, Fitriah, & Setiawan, 2021; Siregar, Suherman, Masykur, & Ningtias., 2019; Wijaya, Syarifuddin, & Asmi, 2022). Pembelajaran dibutuhkan lingkungan menyenangkan dan permainan yang menarik agar tercapainya makna dalam proses belajar (Buchori, Rahmawati, & Wardani, 2017; Helfianti, Novianti, & Solfiah, 2021). Bermain merupakan hal yang menggembirakan bagi anak-anak dikarenakan memiliki banyak manfaat bagi aspek perkembangan anak (Desyawati et al., 2021; Islamiyah, 2017). Maka dari itu, media monopoli merupakan bentuk permainan yang menarik yang dapat

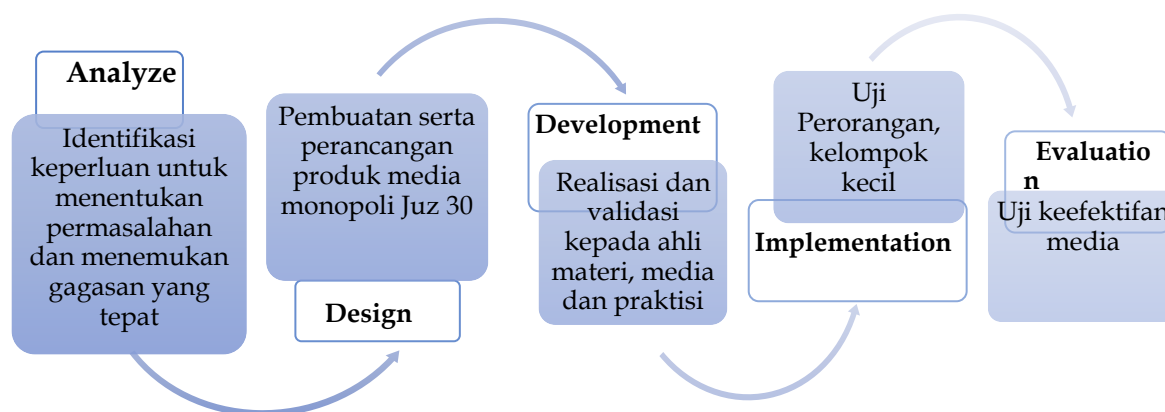
menciptakan suasana pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa media monopoli sebagai pilihan alternatif karena konsep bermain yang menyenangkan serta disukai anak serta mudah dalam memainkannya (Y. P. Sari, Lusa, & Gunawan., 2019; Suarni, Rapi, Damayanti, & Safei, 2023). Temuan lainnya juga mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar (SD) sangat tepat bermain monopoli dikarenakan media tersebut bersifat menyeluruh tidak hanya anak-anak bahkan sampai dewasa (Kurniawan, 2020; Mahesti & Koeswanti, 2021). Selanjutnya, diketahui juga kaitannya dengan penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran monopoli menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar mengaji yang dapat dilihat pada daftar kehadiran (Arifin, 2019). Media monopoli ini cocok disempurnakan dikarenakan mampu menciptakan siswa yang mahir dalam pemahaman (D. O. Sari, Shodiqin, & Listyarini., 2018; Suriantara, Tegeh, & Bayu, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media monopoli dapat membantu siswa belajar. Belum adanya kajian mengenai media Monopoli Dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Juz 30 Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan media monopoli ini dimodifikasi dengan kebutuhan proses pembelajaran siswa dan guru dalam hafalan Qur'an. Media ini akan digunakan oleh siswa untuk menghafal sambil bermain. Sehingga, terciptanya proses belajar menjadi aktif dan menyenangkan. Maka, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan Monopoli Dalam Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Juz 30 Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Media ini dapat memperkuat hafalan Al-Qur'an juz 30 siswa kelas V Al-Farabi. Selain itu, dengan adanya media monopoli ini mampu membangkitkan kembali minat yang kuat pada siswa serta memotivasi siswa dalam menghafalkan Al-Qur'an. sehingga, mampu membantunya dalam mempertahankan hafalan yang dimiliki.

2. METODE

Dalam penelitian menggunakan pengembangan R&D. Pengembangan dalam hasil produk dengan bersifat model pengembangan berbasis ADDIE, yang mencakup dalam 5 langkah yaitu dalam tahap pertama analyze, tahapan kedua design, tahapan ketiga development, tahapan keempat implementation, dan terakhir tahapan ke lima evaluation. Penelitian akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Sidoarjo kelas V Al-Farabi. Dalam penelitian yang akan terlibat ada 5 subjek yaitu ahli media, ahli praktisi pembelajaran, ahli materi, setelah itu akan di uji dalam perorangan dan kelompok kecil. Adapun tahapan model ADDIE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Bahan riset yang akan digunakan yaitu dalam pengumpulan hasil data pada penelitian yaitu menggunakan angket kepada ahli penguji materi, ahli penguji media pembelajaran, ahli penguji materi pembelajaran, dan kuisisioner kepada penilaian para siswa. Jenis data yang digunakan oleh peneliti yaitu bersifat kualitatif dan juga menggunakan penelitian kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari keterangan dan saran perbaikan oleh review validator. Sedangkan data kuantitatif di dapatkan dari penilaian yang diberikan validator menggunakan skala likert. Adapun kisi instrumen validasi dapat dilihat di [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#). Presentase Kriteria Validitas disajikan pada [Tabel 5](#).

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	1. Materi yang diberikan mematuhi kriteria kemahiran mendasar. 2. Indikator sesuai
2	Materi	3. Materi yang dipilih selaras dengan tujuan pembelajaran yang dimaksudkan 4. Kecukupan jumlah isi materi 5. Kedalaman materi 6. Materinya disubstansikan oleh media yang relevan. 7. Isi materi dipahami dengan mudah
3	Tata Bahasa	8. Tata kalimat mengacu pada EYD yang baik dan benar
4	Evaluasi	9. Ketepatan penggunaan media monopoli 10. Penyajian media monopoli dapat menarik perhatian

(Cindy, Sujana, & Ganing, 2023)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Tujuan	1. Keselarasan antara isi dan tujuan pembelajaran 2. Membuat komunikasi positif antara guru dan siswa 3. Terbentuknya pendekatan pendidikan yang interaktif dan berfokus pada peserta didik
2	Strategi	4. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam menghafal 5. Pemberian waktu batasan dalam menjawab soal
3	Evaluasi	6. Ketepatan media 7. Pemberian umpan balik

(Cindy et al., 2023)

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Desain Media Pembelajaran	1. Tampilan 2. Text 3. Gambar 4. Warna 5. Tata letak
2	Pengoperasian	6. Kemudahan penggunaan media 7. Penerapan akan dikontrol sesuai kecepatan berfikir 8. Penerapan dilakukan secara individu dan kelompok 9. Kejelasan petunjuk penerapan media

(Cindy et al., 2023)

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Indikator
1	Desain Media Pembelajaran	1. Tampilan media monopoli
		2. Teks dalam setiap elemen soal jelas dan benar
		3. Gambar yang disajikan sesuai
		4. Warna dalam papan monopoli
		5. Ukuran tata letak
2	Materi	6. Muatan pembahasan dapat memengaruhi siswa
		7. Muatan pembahasan dapat menggiatkan siswa
		8. Media digunakan dengan mudah
3	Pengoperasian	9. Penerapan digunakan secara kelompok dan individu
		10. Tingkat penguasaan media dapat dipengaruhi oleh kecepatan pemrosesan kognitif individu
		11. Petunjuk dalam penggunaan jelas

(Cindy et al., 2023)

Tabel 5. Presentase Kriteria Validitas

Interval	Kriteria
0 % - 20 %	Sangat Tidak Layak/ Valid
21 % - 40 %	Tidak Layak/Valid
41 % - 60 %	Kurang Layak/Valid
61 % - 80 %	Layak/Valid
81 % - 100 %	Sangat Layak/ Valid

(Sugiyono, 2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media pengembangan berbentuk monopoli dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an Juz 30 ini memakai model atau jenis pengembangan berbasis ADDIE, ada 5 langkah dalam penelitian. Langkah pertama analyze (analisis), peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa, menetapkan permasalahan dan menemukan penanggulangan yang tepat. Permasalahan siswa kelas V Al-Farabi yang terjadi yaitu mudah jenuh dan tidak semangat, dikarenakan guru masih menggunakan metode monoton yakni hafalan setor dan muraja'ah. sehingga juga mengakibatkan siswa tidak tepat waktu dalam mencapai target hafalannya. Ini terjadi, sebab tidak tersedia media yang efektif oleh pendidik dalam membangkitkan minat siswa dalam menghafal. Pembelajaran monoton ini menyebabkan siswa lambat dalam menghafal dan menurunnya interaksi guru dan siswa. Untuk itu, dibutuhkan media yang mendukung dalam membantu keberhasilan siswa untuk mencapai target hafalan. Demikian hafalan tidak hanya menjadikan sesuatu beban, tetapi mengarahkan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga menjadi hal yang menyenangkan dan lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan itu memanfaatkan media monopoli, untuk mempermudah dan menunjang pendidik dalam proses pembelajaran. Media monopoli dapat digunakan secara individu oleh siswa dengan tujuan dapat menumbuhkan ketertarikan belajar menyenangkan bagi siswa dalam menghafal Al-Qur'an Juz 30.

Langkah kedua yaitu Design (desain). peneliti melakukan perancangan yang dimulai dari pembuatan monopoli berukuran 70 cm x 70 cm pada papan monopoli terdapat petak persegi berwarna cerah dan jelas yang bertuliskan dalam huruf hijaiyah ا (alif), ب (ba'), ت (ta') serta gambar pertanyaan dan tantangan, hitam/putih, komponen kartu dicetak menggunakan bahan kertas manila berukuran 9 cm x 6 cm, 1 buah dadu, 5 buah pion sebagai tanda pemain,

dan buku bank soal jawaban. Monopoli dikemas dengan plastik berukuran 1 meter agar terhindar dari tetesan air dan komponen kartu, dadu, pion dibungkus dalam plastic clip ditampung di wadah box. Isi materi dalam permainan mencocokkan dengan parameter yang telah ditentukan. Langkah ketiga yaitu Development (pengembangan), peneliti melakukan pembuatan media yang telah ditentukan sebelumnya. langkah awal yaitu merancang media, kemudian merancang kisi-kisi penilaian kevalidan media monopoli kepada pakar media, pakar materi pembelajaran, praktisi pembelajaran dan siswa, selanjutnya melakukan tes validasi oleh pakar media, pakar materi, praktisi pembelajaran, terakhir melakukan tes media pada perorangan dengan berjumlah empat orang dan kelompok kecil sebanyak delapan orang, untuk dapat mengetahui hasil evaluasi produk yang akan di implementasikan kepada siswa. hasil dalam pengembangan media ini dapat dilihat pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Hasil Pengembangan dan Komponen Media Pembelajaran Monopoli

Langkah ke empat yaitu Implementation (implementasi), dalam langkah implementasi produk media monopoli yang dikembangkan serta sudah melakukan uji validitas terhadap para ahli, setelah itu akan diuji coba terhadap produk dari hasil uji coba hasil kepada perorangan tersebut dan uji coba hasil dalam berbentuk kepada kelompok yang kecil. Pada tahap uji perorangan diambil sampel sebanyak lima siswa. Sedangkan untuk dalam uji coba kelompok bersifat kecil sebanyak delapan siswa yang dipilih secara acak. Selanjutnya, dilakukan diseminasi kuisisioner untuk dapat mengetahui respon siswa pada pengembangan produk media monopoli. Hasil kuisisioner dapat disimpulkan bahwa media monopoli dalam mengoptimalkan semangat siswa untuk menghafal Al-Qur'an Juz 30. Langkah kelima Evaluation (evaluasi), dalam langkah akhir ini penelitian melakukan evaluasi dari komentar dan pendapat dari langkah sebelumnya. Uji validasi yang akan dikerjakan peneliti dengan menggunakan kuisisioner dan ahli pakar materi, pakar media serta dalam uji validasi oleh praktisi pembelajaran dan terakhir uji coba oleh siswa. Serta dalam hasil uji kepada validasi produk media dapat dilihat pada [Tabel 6](#).

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Produk

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Ahli Materi Pelajaran	88,6%	Sangat Valid
2	Ahli Media Pembelajaran	87,3%	Sangat Valid
3	Ahli Praktisi Pembelajaran	92%	Sangat Valid
4	Uji Coba Perorangan	87%	Sangat Valid
5	Uji Coba Kelompok Kecil	77%	Valid

Dari data yang didapatkan yakni uji validasi pada produk, dapat diketahui bahwa media monopoli ini mendapat kualifikasi yang sangat baik dan cocok. Hasil yang diperoleh

dari uji validasi produk berdasarkan analisis yang dilakukan dari para validator serta maupun subjek yang diuji coba perorangan berjumlah empat orang dan uji coba dalam kelompok kecil delapan orang, komentar dan pendapat atau saran yang akan dijadikan sebagai penyempurnaan media. Adapun perbaikan media berdasarkan saran ahli isi/materi pembelajaran yaitu memperbaiki soal pertanyaan dan tantangan meliputi hafalan surat, susun ayat, dan urutan ayat. Perbaikan dari ahli media pembelajaran yaitu memperbaiki background papan monopoli lebih tajam. Perbaikan Ahli Praktisi Pembelajaran yaitu memperbaiki durasi waktu menjawab soal pertanyaan dan tantangan 3 menit.

Pembahasan

Hasil dari penelitian diperoleh bahwa pemakaian media pembelajaran monopoli cocok dan efektif sehingga layak diimplentasikan dalam pembelajaran hafalan Al-Qur'an juz 30 untuk kelas 5 sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, media pembelajaran monopoli layak digunakan dalam pembelajaran karena memudahkan siswa belajar. Media monopoli ini mampu menjadikan siswa yang antusias dan mampu memahami materi lebih menarik (Riskiani & Wulandari, 2022; Y. P. Sari et al., 2019). Pada materi yang disajikan, sesuai keistimewaan peserta didik sehingga membantu siswa mempermudah materi. Validasi yang diberikan oleh ahli materi menunjukkan 88,6% kategori sangat valid karena isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media Monopoli dapat tujuan pembelajaran yang spesifik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa (Khasana, Parmiti, & Sudatha, 2018; Maqfiroh & Budyawati., 2020; Ulfaeni, Wakhyudin, & Saputra, 2018). Dengan pendekatan yang tepat, monopoli dapat menjadi alat pembelajaran yang sangat efektif. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan bermain akan memudahkan siswa dalam belajar (Maqfiroh & Budyawati., 2020; Riskiani & Wulandari, 2022).

Kedua, media pembelajaran monopoli layak digunakan dalam pembelajaran karena memfasilitasi siswa belajar. Sketsa gambar yang dibuat dengan berbagai warna cerah akan membuat siswa tertarik, dadu, pion, kartu monopoli dan buku bank soal jawaban. Validasi yang diberikan oleh ahli media pembelajaran menunjukkan 87,3% kategori sangat valid Karena tampilan media menarik dan komponen sudah lengkap. Media pembelajaran penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa (Maqfiroh & Budyawati., 2020; Surliantara et al., 2022). Monopoli adalah salah satu media permainan yang sangat interaktif (Islamiyah, 2017; Maqfiroh & Budyawati., 2020). Melalui permainan ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi siswa terlibat aktif dalam bermain. Kegiatan ini meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Selain itu, media monopoli juga melibatkan banyak keterampilan kognitif, seperti analisis, perencanaan, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Ariya & Whindi Arini, 2021; Islamiyah, 2017). Siswa harus memutuskan strategi yang baik dalam memenangkan permainan sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa monopoli dimainkan secara kelompok sehingga memungkinkan untuk berkolaborasi dan belajar bekerja sama (Aslam, Ninawati, & Noviani., 2021; Surliantara et al., 2022).

Ketiga, media pembelajaran monopoli layak digunakan dalam pembelajaran karena memotivasi siswa belajar. Temuan sebelumnya menyatakan bahwa Permainan Monopoli sangat menyenangkan (D. O. Sari et al., 2018; Suarni et al., 2023). Siswa lebih termotivasi untuk belajar ketika menikmati pembelajarannya (Ariya & Whindi Arini, 2021; Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021). Validasi yang diberikan oleh ahli praktisi pembelajaran 92% kategori sangat valid karena dengan adanya media monopoli ini siswa tidak mudah jenuh dalam menghafal. Pada respon penilaian perorangan dan kelompok kecil siswa terhadap media pembelajaran monopoli, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan kuisisioner. uji coba

perorangan siswa diperoleh 87% kategori sangat valid karena siswa tertarik dalam belajar sambil bermain dan uji coba kelompok kecil berjumlah delapan siswa diperoleh 77% kategori valid karena mereka terlatih konsentrasi untuk menjawab pertanyaan maupun tantangan sehingga pembelajaran menjadi aktif. Pada proses penelitian berlangsung, siswa berpendapat bahwa pemberian waktu dalam menjawab soal kurang sehingga dirubah yang awal menjadi satu menit menjadi tiga menit. Permainan monopoli ini dapat membantu mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang positif (Desyawati et al., 2021; Kurniawati et al., 2021).

Temuan sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Y. P. Sari et al., 2019; Suriantara et al., 2022). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media monopoli selain memiliki kelebihan melatih keterampilan siswa dalam berpikir, media ini juga memiliki kekurangan yaitu kurang cocok digunakan untuk siswa yang mempunyai tipe belajar auditif dan dalam permainan ini harus didampingi oleh guru untuk mengoreksi jawaban (Aslam et al., 2021; Lestari et al., 2021). Keterbatasan penelitian ini yaitu belum mengkaji mengenai efektifitas produk media pembelajaran hafalan Al-Qur'an, tetapi tetap dapat digunakan dalam pembelajaran karena memperoleh kualifikasi sangat valid. Implikasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai inovasi baru guru dalam menggunakan media pembelajaran hafalan Al-Qur'an menggunakan media pembelajaran monopoli yang lebih menyenangkan. Untuk itu dalam penelitian pengembangan media monopoli sebagai pembelajaran yang menyenangkan serta mengajak siswa untuk bermain sambil belajar agar pembelajaran hafalan tidak menjadi pembelajaran yang terkesan menakutkan. Penelitian dalam media monopoli ini mendasari untuk pembelajaran sambil bermain kepada siswa, sehingga membantu proses penghafalan Al-Qur'an kepada siswa dengan baik. Disarankan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran yang berkualitas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli mendapatkan kualifikasi sangat baik dari para ahli dan siswa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Disimpulkan bahwa media monopoli berdampak terhadap proses pembelajaran menghafal Al-Qur'an Juz 30 siswa kelas V Al-Farabi. Media pembelajaran bervariasi menciptakan suasana kelas yang aktif, menyenangkan dan berpusat pada siswa. Jika respon pembelajaran bagus, maka penangkapan konsep juga akan bagus dan efektif digunakan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ainia, W., Martati, B., & Rahayu., A. P. (2021). Analisis Metode Menghafal Al-Qur'an Pada Anak Usia Dini Di Tahfidzhul Anak Usia Dini (Taud Saqu) Pondok Pesantren Karangasem Paciran Lamongan. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 21–35. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 21–35. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3340>.
- Angraini, S., Fitria, H., & Setiawan, A. A. (2021). The Effect of Teacher Performance and Learning Media on Learning Outcomes of Elementary School Students. *Journal of Social Work and Science Education*, 2(2), 137–146. <https://doi.org/10.52690/jswse.v2i2.237>.
- Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Pijar Mipa*,

- 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Arifin, Z. (2019). Pemanfaatan Media Game Monopoli Ayo Mengaji Dalam Meningkatkan Gemar Mengaji Al-Qur`an. *Jurnal Penelitian*, 13(2), 197–214. <https://doi.org/10.21043/jp.v13i2.6239>.
- Ariya, M., & Whindi Arini, N. (2021). Media Monopoli Sains MONOIN Untuk Pembelajaran IPA Pada Materi Semester I Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 268. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.37888>.
- Aslam, Ninawati, M., & Noviani., A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>.
- Buchori, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2017). The Development of A Learning Media for Visualizing the Pancasila Values Based on Information and Communication Technology. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(2), 502–521. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i3.12748>.
- Cindy, N. L. C. R., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2023). Media Pop-Up Book Berbasis Literasi Muatan IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 449–465. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.58022>.
- Desyawati, K., Kristiantari, M. G. R., & Negara., I. G. A. O. (2021). Media Permainan Monopoli Berbasis Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i2.32466>.
- Fathul Amin. (2019). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Tadris : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 12(2), 33–45. <https://doi.org/10.51675/jt.v12i2.22>.
- Helfianti, D., Novianti, R., & Solfiah, Y. (2021). Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Journal of Education Research*, 2(1), 19–26. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.42>.
- Hidayat, A., Sa'diyah, M., & Lisnawati., S. (2020). Metode Pembelajaran Aktif dan Kreatif pada Madrasah Diniyah Takmiliah di Kota Bogor. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 73–74. <https://doi.org/10.30868/ei.v9i01.639>.
- Irhas, M., Mahmud, M. E., & Rumainur., R. (2021). Peningkatan Kualitas Hafalan Al-Quran Melalui Media Audio Speaker Al-Quran Di Hsg Khoiru Ummah Loa Janan Ilir Samarinda. *Borneo Journal of Primary Education*, 1(1), 55–75. <https://doi.org/10.21093/bjpe.v1i1.3133>.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i1.7301>.
- Khasana, I. N., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran IPS Di SD Mutiara Singaraja. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 205–214. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20292>.
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>.
- Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana., A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4).

- <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41752>.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.219>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.33586>.
- Maqfiroh, K., & Budyawati. (2020). Pengembangan Media MOTIF (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran berbasis Multiple intelligence. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 64–74. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i1.24230>.
- Mashud, I. (2019). Meningkatkan Kemampuan Dalam Setoran Hafalan Al-Qur'an Melalui Metode Talaqqi Pada Siswa Kelas Vib Sekolah Dasar Islam Yakmi Tahun 2018. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 347–358. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.397>.
- Muvid, M. B. (2020). Konsep Pendidikan Agama Islam Dalam Tinjauan Hadits (Studi Analisis Tentang Hadits-Hadits Pendidikan). *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v4i1.1733>.
- Nurhasanudin, M. R., & Syah., E. F. (2022). Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4769>.
- Nurtsany, R., Alam, P. R. N., Hodijah, L., & Tabroni., I. (2020). Penanganan Problematika Menghafal Al-Qur'an Bagi Santri Di Pondok Pesantren Baitul Quran Cirata. *Lebah*, 14(1), 14–19. <https://doi.org/10.35335/lebah.v14i1.65>.
- Putri, A. D., & Harfiani, R. (2023). Problematika Kegiatan Siswa Menghafal Al-Qur'an di SMP IT Al Munadi Medan. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 796–806. <https://doi.org/10.56832/edu.v2i3.276>.
- Ratnawati, D., Abidin, A. Z., & Zulfikar, E. (2020). Problematika Pembelajaran Al-Qur'an Di Era Industri Dalam Konteks Indonesia. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1), 72–92. <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i1.8624>.
- Riskiani, M. A. D. P., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli Berbasis Karakter Peduli Sosial Pada Muatan Materi IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 42–61. <https://doi.org/10.37286/ojs.v6i2.82>.
- Santoso, S. A., Husniyah, ., Himmatul, & Faruq, U. (2020). Pengaruh Hafalan Ayat AL-Qur'an terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Serabi Barat Bangkalan. *Journal of Islamic Education An-Naba*, 6(2). <https://doi.org/10.37286/ojs.v6i2.82>.
- Sari, D. O., Shodiqin, A., & Listyarini., I. (2018). Pengembangan Media Moonstar (Monopoli Super Pintar) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, Dan Transportasi Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Widya Laksana*, 13(2), 46–51. <https://doi.org/10.33061/ww.v13i2.2260>.
- Sari, Y. P., Lusa, H., & Gunawan., A. (2019). Pengaruh Media Permainan Monopoli terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Gugus 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2(3), 229–236. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.2.3.229-236>.
- Siregar, N., Suherman, Masykur, R., & Ningtias., R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47>.
- Solihin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tahfidz Al-Quran Di

- Sekolah Dasar. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 12(2), 154–163. <https://doi.org/10.36769/asy.v2i02.108>.
- Suarni, S., Rapi, M., Damayanti, E., & Safei, S. (2023). Motivasi Belajar Dapat Ditingkatkan Menggunakan Media Monopoli pada Peserta Didik SMP Negeri 4 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 15(1), 79–86. <https://doi.org/10.25134/quagga.v15i1.5105>.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, (9), 22–34.
- Suriantara, I. G., Tegeh, I. M., & Bayu, G. W. (2022). Media Pembelajaran Sederhana Monopoli pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 535–545. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.53493>.
- Ulfaeni, S., Wakhyudin, H., & Saputra, H. J. (2018). Pengembangan Media Monergi (Monopoli Energi) Untuk Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas III SDN Pedurungan Kidul 02 Semarang. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 143. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.4990>.
- Wijaya, A. A., Syarifuddin, & Asmi, A. R. (2022). Learning Media Based on Local History in Improving the Quality of Distance Learning. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(4), 748–758. <https://doi.org/10.23887/JERE.V6I4.46484>.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2). <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38941>.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>.