



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TAJWID DALAM
PEMBELAJARAN AL-QUR'AN HADIST KELAS V DI MADRASAH IBTIDA'YAH
SALAFIYAH GRINGSING**

Fatih Mubarak^{1*}, Fitria Martanti², Imam Khoirul Ulumuddin³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Agama Islam

Universitas Wahid Hasyim Semarang, Indonesia

*E-mail: fatihmubarak220897@gmail.com

Abstract

Monopoly Game Learning Media is a learning media used by teachers to deliver a material, the Monopoly Game learning media itself is a game used to support learning and make students more active in learning. The purpose of this study was to determine (1) the hypothetical monopoly game media in Tajwid material in class V (2) the validity of the monopoly game media for Tajwid material for class V (3) the practicality of the game media for monopoly Tajwid material for class V students at MI Salafiyah Gringsing Batang Regency This type of research is development research (Research and Development). The method used to analyze data with quantitative descriptive analysis techniques. The learning media development model used is the ADDIE model. The results of the research that has been conducted are (1) validation by Material Experts and Media Experts as follows: the first by Material Experts includes Learning Aspects getting a percentage of 96% in the very good category, content aspects getting a percentage of 96% in the very good category, evaluation aspects getting a percentage of 96% in the good category, getting an average percentage of 96% in the good category, second by Media Experts including Display aspects getting a percentage of 98% in the very good category, usage aspects getting a percentage of 96% in the very good category, getting an average percentage of 97% in the very good category. (2) the results of the trial to assess practicality got an average assessment of 3.5 getting a good or practical assessment.

Keywords: *Development, learning media, tajwid monopoly*

Abstrak

Media Pembelajaran Permainan Monopoli adalah media pembelajaran yang digunakan pengajar untuk menyampaikan sebuah materi, media pembelajaran Permainan Monopoli sendiri merupakan sebuah permainan yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) media permainan monopoli hipotetik dalam materi Tajwid pada kelas V (2) kevalidan media permainan monopoli terhadap materi Tajwid kelas V (3) kepraktisan media permainan monopoli terhadap materi Tajwid bagi siswa kelas V di MI Salafiyah Gringsing Kabupaten Batang Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah (1) validasi Ahli Materi dan Ahli Media sebagai berikut: yang pertama oleh Ahli Materi meliputi Aspek Pembelajaran mendapat persentase 96% kategori sangat baik, aspek isi mendapat persentase 96% kategori sangat baik, aspek evaluasi mendapat persentase 96% kategori baik, mendapat persentase rata-rata 96% dengan kategori baik, kedua oleh Ahli Media meliputi aspek Tampilan mendapat persentase 98% kategori sangat baik, aspek pemakaian mendapat persentase 96% dengan kategori sangat baik, mendapat persentase rata-rata 97% dengan kategori sangat baik. (2) hasil uji coba untuk menilai dari kepraktisan mendapat rerata penilaian 3,5 mendapat penilaian baik atau praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran, monopoli tajwid

PENDAHULUAN

Al-qur'an ialah kalam Allah dimana membacanya harus dengan *tartil* atau tidak tergesa-gesa dan sesuai Ilmu Tajwid. Membaca dengan *tartil* dan sesuai ilmu Tajwid adalah suatu kewajiban bagi setiap muslim. Artinya setiap muslim harus mempelajari tata cara membaca Al-qur'an dengan *tartil* sesuai dengan Ilmu Tajwid. Menurut Ibnu Katsir *Tartil* artinya membaca Al-qur'an dengan perlahan-lahan dan hati-hati. Imam Ali bin Tholib mengatakan bahwa Tajwid adalah mengeluarkan setiap huruf dari *makhrajnya* dan memberikan hak setiap huruf (yaitu sifat yang melekat pada huruf tersebut seperti *qolqolah*, *hams*, dll) dan *mustahaq* huruf (yaitu sifat-sifat huruf yang terjadi karena sebab-sebab tertentu, seperti *izhar*, *idgham*, dll.). Manfaat Ilmu Tajwid sendiri ialah menjaga lidah dari kesalahan saat membaca Al-qur'an.

Ilmu Tajwid saat ini hanya lebih populer di kalangan santri saja utamanya pesantren dan Taman Pendidikan Al-qur'an (TPA). Hal ini disebabkan karena kurangnya pembelajaran Ilmu Tajwid di sekolah-sekolah formal. Pelajaran cara membaca Al-qur'an di sekolah-sekolah formal sebagian besar tidak diberikan jam khusus. Bahkan kurikulum yang berlaku, menyatukan pelajaran ilmu Tajwid dalam satu mata pelajaran yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI). Ilmu Tajwid hanya diselipkan menjadi sub bab di tiap pokok bahasan bab yang ada di mata pelajaran PAI. Hal tersebut menyebabkan siswa muslim yang tidak mendapatkan

pelajaran cara membaca Al-qur'an di TPA atau jam pelajaran khusus di luar mata pelajaran PAI akan kekurangan pengetahuan tentang istilah-istilah pada Ilmu Tajwid dengan asumsi bahwa siswa tersebut sebelumnya sudah pernah belajar membaca Al- Qur'an (mengaji).

Kurangnya jam pembelajaran Ilmu Tajwid di sekolah formal dikarenakan materi dari Ilmu Tajwid itu sendiri terdiri dari materi yang cukup banyak dan tidak dapat diselesaikan cukup dengan mata pelajaran PAI. Mulai dari pengenalan Ilmu Tajwid, Hukum *Nun mati/tanwin*, Hukum *Mim mati*, Macam-macam *Idgham*, *Qolqolah*, *Mad* dan masih banyak lagi bab dan sub bab-nya. Belum lagi berbagai macam istilah yang harus diketahui seperti *Isti'la*, *Isymam*, *Imalah*, *Saktah*, *Waqaf*, dsb. yang pastinya menunjang dalam pembelajaran Ilmu Tajwid.

Dapat dikatakan ilmu Tajwid merupakan satu mata pelajaran yang utuh dan tidak boleh sekedar diselipkan di satu mata pelajaran. Kurangnya minat siswa untuk mempelajari ilmu Tajwid menjadi salah satu alasan mengapa ilmu Tajwid kurang populer. Sumber materi ilmu Tajwid yang masih disajikan dalam bentuk buku teks biasa, membuat ilmu Tajwid kurang menarik untuk dipelajari. Dibutuhkan tenaga pengajar yang dapat mengajarkan materi ilmu Tajwid dengan cara yang menarik. Namun tidak semua tenaga pengajar memiliki kemampuan yang sama untuk menarik minat mempelajarinya. Meskipun pada dasarnya praktik ilmu Tajwid telah diajarkan melalui buku Iqra yang 6 jilid, ilmu Tajwid sesungguhnya adalah mengenal istilah-istilahnya.

Penguasaan Tajwid siswa juga diakui oleh guru PAI MI Salafiyah Gringsing Kabupaten Batang masih lemah. Berdasarkan observasi wawancara peneliti yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2020 diperoleh informasi bahwa siswa mengalami kesulitan menyelesaikan soal dari materi Tajwid tingkat atas. Soal materi Tajwid bentuk sederhana siswa masih mampu menjawab meskipun tidak semuanya dapat menjawab, tetapi jika tadwid sudah memasuki bentuk soal yang rumit sebagian besar siswa masih bingung dalam menjawab. Hasil analisis yang dilakukan guru, dalam setiap latihan soal, biasanya siswa yang dapat menyelesaikan soal dengan baik hanya 5 sampai 10 siswa dari siswa yang berjumlah 24 siswa. Hal ini berarti kurang dari 50% siswa yang mampu menyelesaikan soal Tajwid dengan benar.

Guru Kelas V MI Salafiyah Gringsing Kabupaten Batang juga mengungkapkan bahwa di sekolah belum tersedia media pembelajaran yang menarik bagi siswa.. Keterbatasan media pembelajaran seharusnya membangkitkan kreatifitas guru untuk menciptakan media pembelajaran yang sederhana. Terlebih lagi di sebagian MI tidak ada pegawai administrasi khusus, sebagian guru merangkap sebagai pegawai administrasi (keuangan sekolah dan

tabungan siswa), pengurus dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS), penjaga perpustakaan, dan penjaga koperasi siswa. Mengakibatkan tidak adanya waktu untuk pembuatan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran saat di kelas.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.¹ Menurut ahli lainnya, media yaitu benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas instruksional.²

Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran Tajwid diusahakan sesuai dengan usia siswa yang senang bermain. Ketepatan dalam memilih media menjadi suatu keharusan bagi guru dalam upaya menanamkan konsep Tajwid pada siswa. Permainan yang biasa diterapkan di MI salah satunya adalah dengan mengembangkan media permainan monopoli.

Monopoli adalah salah satu media permainan yang dapat disajikan sebagai salah satu permainan edukatif dengan sedikit modifikasi. Pengembangan media permainan monopoli yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa yang memenuhi kebutuhan siswa dan guru serta kriteria valid. Monopoli adalah media pembelajaran yang berwujud benda nyata yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dengan metode kooperatif. Monopoli memaksimalkan kegiatan belajar siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan saling belajar bersama. Siswa tertantang untuk berfikir cepat, tepat, akurat agar tidak tertinggal langkah dari lawan mainnya. Siswa dihadapkan dengan soal yang beragam dari materi yang sudah dipelajari sehingga menguatkan pemahaman konsep dan keterampilan siswa³

Kelebihan media monopoli adalah suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media monopoli karena media menggunakan berbagai variasi warna dan dalam penggunaannya tidak seperti sedang melakukan pembelajaran.

Guru hanya sebagai perantara dan menyiapkan siswa dalam belajar mengajar, mengubah cara berfikir siswa, dan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa dalam berfikir menggunakan perantara tersebut untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, guru harus

¹Kustandi, Cecep, dkk, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011. hlm. 8.

²Usman, M. Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Delia Citra Utama, 2002. hlm . 11.

³Ana Hamriani K, dkk *Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Vocabulary Monopoly Pada Siswa Sekolah Dasar*, program kreatifitas mahasiswa, Universitas Muhammadiyah makassar, 2014. hlm. 23

pandai dalam mengkolaborasikan setiap metode dan media. Demikian jelas tujuan pendidikan dan untuk mencapai tujuan tersebut, prosesnya harus mengarah ke seluruh komponen yang ada yaitu materi, metode, murid dan guru. Peran guru dalam proses pendidikan sangat menentukan arah pendidikan sekaligus bertanggung jawab atas keberhasilan proses belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti merasa tertarik untuk membahas lebih dalam dengan mengadakan penelitian dan mengkaji terhadap tema tersebut dan dituangkan dalam proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Monopoli Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadist Kelas V di Madrasah Ibtida’iyah Salafiyah Gringsing Batang”.

LANDASAN TEORI

Media merupakan kata jamak dari kata medium. Medium bisa didefinisikan sebagai perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media adalah salah satu komponen komunikasi, sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasar definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.⁴

Menurut Hamalik, media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih menginfektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran sekolah.⁵ Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diiharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.⁶

Depdiknas dalam jurnal Ali Muhson istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang difungsikan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran salah satu bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar).⁷

⁴Daryanto, *Media pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2016 hlm. 4.

⁵Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bhakti, 2008 hlm.12

⁶Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2007 hlm. 2.

⁷Ali Muhson, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2, 2010, hlm. 2

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan baik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan.⁸

Ahmadi menyatakan bahwa "bermain adalah tindakan yang melibatkan kesenangan dan dilakukan sendiri, tanpa dipaksakan, untuk menikmati aktivitas tersebut."⁹ Sadiman menuturkan, permainan adalah persaingan antar pemain yang saling berinteraksi dengan mengikuti aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu¹⁰

Pitadjeng mengatakan bahwa permainan interaktif merupakan suatu permainan yang dikemas dalam pembelajaran, sehingga anak didik menjadi aktif dan senang dalam belajar.¹¹ Pembelajaran Al-qur'an Hadist jika dikemas dalam bentuk permainan interaktif siswa akan merasa senang terhadap mata pelajaran yang selama ini dianggap tidak penting ini, hingga pembelajaran Al-qur'an Hadist dapat menjadi lebih efektif dan hasil belajar siswapun menjadi lebih optimal.

Monopoli Tajwid adalah suatu media permainan yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja di sederhanakan dan setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan tentang materi besaran dan satuan yang disediakan di dalam permainan ini.

Permainan Monopoli Tajwid memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam memainkan kombinasi antara menjawab pertanyaan, memberi pertanyaan, dan akhirnya salah seorang menjadi orang kaya mutlak atau disebut seorang monopolist

Akar dari segala ilmu pengetahuan adalah Al-qur'an, banyak ilmu yang lahir bersumber dari Al-qur'an. Di antara ilmu-ilmu yang bersikar tentang Al-qur'an tersebut adalah ilmu Tajwid. "Kata Tajwid berasal dari kata bahasa arab yaitu *jawwada yujawwidu Tajwidan* yang artinya membungkus atau membuat jadi bagus. Sedangkan menurut istilah Tajwid adalah ilmu yang memberikan segala pengertian tentang huruf, baik hak- hak huruf, maupun hukum-

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Press, 2013, hlm. 74.

⁹ *Ibid.*, hlm. 95

¹⁰Sadiman Arif S, *Media Pendidikan*, Yogyakarta: Raja Grafindo Persada, 2012, hlm. 75

¹¹Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006, hlm. 95

hukum baru yang timbul setelah hak- hak huruf dipenuhi, yang terdiri atas sifat-sifat huruf, hukum mad, dan lain sebagainya".¹²

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan monopoli Tajwid dikembangkan peneliti sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik di MI Salafiyah Gringsing. media permainan monopoli Tajwid merupakan suatu media yang berbasis Alat Permainan Edukatif (APE) dimana peserta didik melakukan permainan monopoli Tajwid dan penugasan berupa menjawab pertanyaan yang tersedia.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Reasearch and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹³ Model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang mengacu pada model pengembangan media pembelajaran yang mempunyai 5 tahapan utama, yaitu : (1) *analysis*; (2) *design*; (3) *development*; (4) *implementation*; (5) *evaluation*;¹⁴

Subjek uji coba produk ini adalah kelas V MI Salafiyah Gringsing sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang tercantum dalam silabus.

Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner (angket), wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang digunakan pada pengembangan media ini adalah data kuantitatif sebagai data primer, yaitu data yang didapatkan oleh peneliti secara langsung¹⁵ dan data kualitatif berupa saran dari ahli pembelajaran. Data tersebut memberi gambaran mengenai kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Data yang diperoleh yaitu data ahli materi dan data ahli media.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang bisa dikenal dengan istilah R&D (*Research and Development*). Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Raiser dan Molenda yang mempunyai 5 tahapan utama, yaitu : (1)

¹²Acep Ilim Abdurrohman, *Pelajaran Ilmu Tajwid Lengkap*, Bandung: Diponegoro, 2003. hlm 3

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2008, hlm. 297.

¹⁴Amir Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research dan Development*, Batu; Literasi Nusantara, 2019, hlm. 39

¹⁵Mahmudah, Umi. "Metode statistika: Step by step." *Pekalongan: Penerbit NEM* (2020).

analysis; (2) *design*; (3) *development*; (4) *implementation*; (5) *evaluation*; berikut penjelasannya:

a. Analisa (*Analysis*)

Tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu analisis tujuan, analisis kemampuan, dan analisis kebutuhan.

1) Analisis Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada pembuatan media ini adalah menghasilkan media permainan monopoli kelas V pada materi Tajwid. Penggunaan media permainan monopoli untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi Tajwid. Peserta didik mampu belajar secara berkelompok maupun mandiri. Harapan yang ingin dicapai dalam penggunaan media permainan monopoli pada materi Tajwid adalah menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman terhadap materi Tajwid pembelajaran Al-qur'an Hadist.

2) Analisis Kemampuan

Analisis kemampuan dalam penelitian ini terdiri dari perkiraan dana, waktu dan tenaga yang dibutuhkan. Penggunaan dana yang digunakan dalam pembuatan media permainan monopoli dibuat seefisien mungkin. Cara pembuatannya yaitu dengan menulis materi Tajwid, kemudian membuat rancangan bentuk monopoli secara manual dan mencari referensi desain Roda Putar melalui *Google* dan *Pinterest*, membuat papan Monopoli dengan bahan kayu, membuat desain stiker menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* serta mencari referensi bentuk stiker di website, *Google*, *Twitter*, dan *Pinterest*. Waktu proses pembuatan produk permainan monopoli ini dari awal sampai jadi produk membutuhkan waktu kurang lebih 4 bulan.

3) Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan didapatkan dari hasil observasi dan wawancara kepada guru kelas V MI Salafiyah Gringsing kecamatan Gringsing, diperoleh data bahwa diperlukannya media pembelajaran yang menarik dalam pembelajaran Al Qur'an Hadist khususnya materi Tajwid agar siswa lebih faham dan mau mempelajari Al Qur'an Hadist yang sudah dianggap membosankan dan tidak penting terlebih dahulu sebelum dimulai.

b. Desain (*design*)

Tahap desain peneliti mendesain model media permainan monopoli secara manual dan mencari referensi melalui *Google* dan *Pinterest*. Sedangkan untuk pembuatan stiker menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* serta mencari referensi bentuk kartu poin di *Google*, *Twitter*, dan *Pinterest* ketika membuat desain.

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini peneliti mulai mengembangkan media monopoli dengan memasukkan materi tajwid dari hasil observasi pada kelas V MI sesuai kebutuhan Guru dan siswa pada pembelajaran Al-qur'an Hadist. Hasil dari pengembangan setelah melalui uji validasi ahli media dan ahli materi adalah media permainan monopoli Tajwid.

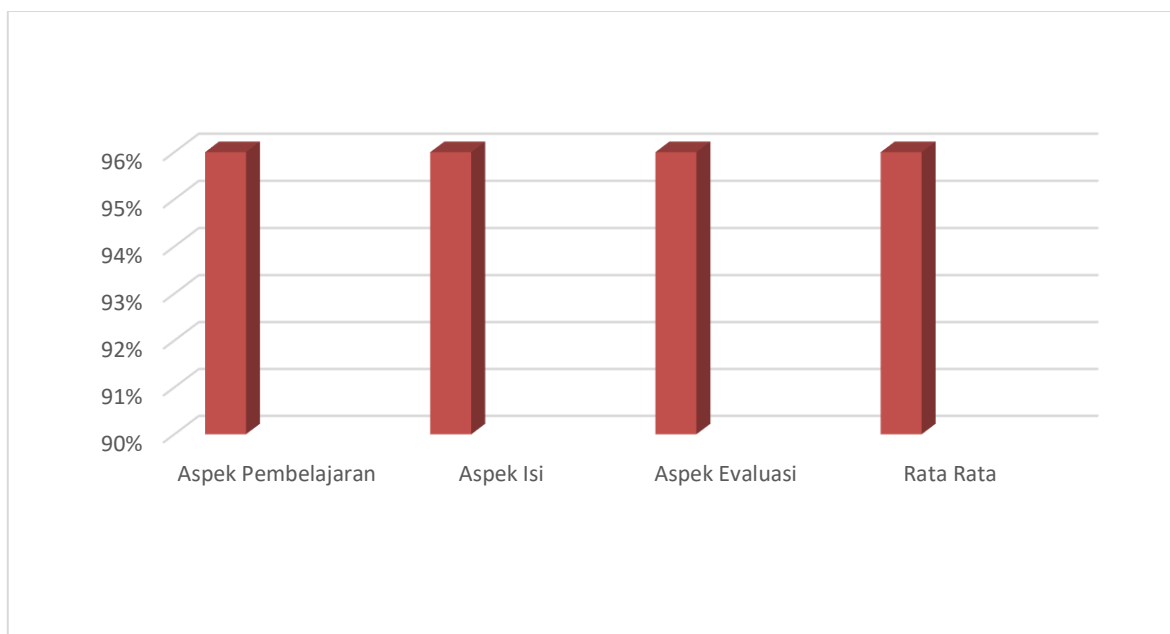
d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini peneliti mengimplementasikan media yang sudah divalidasi ahli materi dan ahli media kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas V MI Salafiyah Gringsing. Dari hasil implementasi ini diketahui bahwa media permainan monopoli Tajwid praktis digunakan pada siswa kelas V MI.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

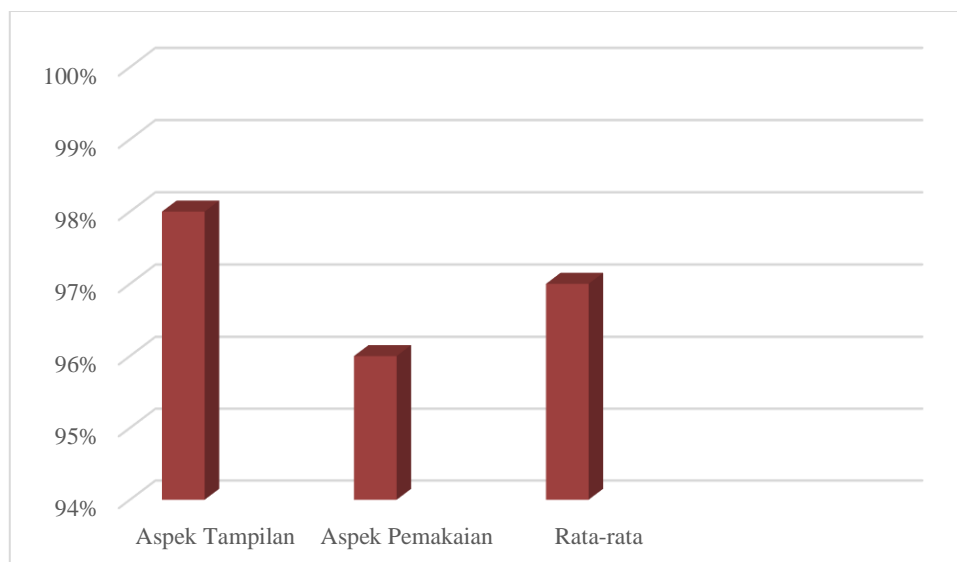
Produk telah selesai di uji cobakan, kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari media yang dikembangkan oleh peneliti. Media monopoli pada materi Tajwid belum pernah digunakan pada kelas V MI Salafiyah gringsing, media yang digunakan sebelumnya adalah buku teks berupa LKS yang didalamnya kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa bosan dan bermain sendiri yang menyebabkan kondisi kelas tidak kondusif. Media monopoli sudah banyak diterapkan pada mata pelajaran umum seperti pembelajaran IPA, IPS dan Matematika, hasilnya siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran.

Setelah dilakukan pengembangan media permainan monopoli Tajwid, peneliti melakukan sebuah pengujian kevalidan yang dibantu oleh validator ahli media yang paham tentang media pembelajaran mana yang sesuai dan tidak sesuai untuk digunakan selama pembelajaran serta ahli materi yang sudah berpengalaman dalam materi Al-Quran Hadist di Madrasah Ibtidaiyah. Hasil validasi ahli materi dapat disajikan pada grafik berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Penilaian ahli materi terkait media permainan monopoi Tawid pada pembelajaran Al-Quran hadist kelas V aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,8 (Sangat Baik) atau 96% (Sangat Layak). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor rata-rata 4,8 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan kriteria interpretasi kelayakan 81% - 100%. pada aspek isi memperoleh skor rata-rata 4,8 (Sangat Baik) atau 96% (Sangat Layak). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor rata-rata 4,8 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan kriteria interpretasi kelayakan 81% - 100%. Selanjutnya pada aspek evauasi memperoleh skor rata-rata 4,8 (Sangat Baik) atau 96% (Sangat Layak). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor rata-rata 4,8 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan kriteria interpretasi kelayakan 81% - 100% Berdasarkan penilaian ahli materi dari aspek materi dan penyajian materi memperoleh penilaian rata-rata 4,14 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” atau 82,85% (Sangat Layak). Adapun catatan dari ahli materi adalah sebagai berikut: (1) Perintah soal menggunakan kata kerja operasional, (2) Materi yang kontekstual. Hasil validasi ahli media dapat disajikan pada grafik berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi dari Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media terkait media permainan monopoli Tawid pada pembelajaran Al-Quran hadist kelas V aspek fisik memperoleh skor rata-rata 4,9 (Sangat Baik) atau 98% (Sangat Layak). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor rata-rata 4,9 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan kriteria interpretasi kelayakan 81% - 100%. Pada aspek pemakaian memperoleh skor rata-rata 4,8 (Sangat Baik) atau 96% (Sangat Layak). Berdasarkan pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif, skor rata-rata 4,8 termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan kriteria interpretasi kelayakan 81% - 100%. Validator ahli media memberikan pernyataan bahwa produk media yang telah dikembangkan peneliti sudah layak diujicobakan ke peserta didik pada tahap selanjutnya di lapangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Media awal permainan monopoli Tajwid pada materi Tajwid belum pernah digunakan pada kelas V MI Salafiyah gringsing, media yang digunakan sebelumnya adalah buku teks berupa LKS yang didalamnya kurang menarik perhatian siswa sehingga siswa merasa bosan dan bermain sendiri yang menyebabkan kondisi kelas tidak kondusif. Media monopoli sudah banyak diterapkan pada mata pelajaran umum seperti pembelajaran IPA, IPS dan Matematika, hasilnya siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan saat proses pembelajaran
2. Kevalidan media permainan monopoli terhadap materi Tajwid kelas V MI Salafiyah Gringsing Kabupaten Batang termasuk dalam kategori sangat baik, berikut hasil yang didapat dari validasi ahli materi dan ahli media:

- a. Validasi dari ahli materi dengan penilaian aspek pembelajaran, isi, dan evaluasi memperoleh hasil persentase 96% dengan kategori sangat baik.
 - b. Validasi dari ahli media dengan penilaian aspek tampilan dan aspek pemakaian/pemrograman memperoleh hasil 97% dengan kategori sangat baik.
3. Kepraktisan media pembelajaran permainan monopoli pada materi Tajwid untuk siswa kelas V MI Salafiyah Gringsing kabupaten Batang termasuk kategori media pembelajaran yang praktis, hal ini dibuktikan dengan hasil angket penilaian siswa yang mencakup aspek kualitas pembelajaran dan kualitas media mendapatkan nilai rata-rata penilaian 3,5 dengan kategori baik. Analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik menjadi dasar dan acuan dalam pengembangan

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohim, Acep Iim. *Pelajaran Ilmu Tajwid Lengkap*, Bandung: Diponegoro, 2003.
- Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*, Yogyakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Azhar, Arsyad. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006.
- Daryanto. *Media pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bhakti, 2008.
- Hamriani, Ana K, dkk *Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Permainan Vocabulary Monopoly Pada Siswa Sekolah Dasar*, program kreatifitas mahasiswa, Universitas Muhammadiyah makassar, 2014.
- Hamzah, Amir. *metode penelitian dan pengembangan Research & Development*, Batu: Literasi Nusantara, 2019.
- Kustandi, Cecep, dkk, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2011.
- Ma'had Tahfidh Yanbu'ul Qur'an. *Mushaf Al-Quran Terjemah*. Kudus:CV. Mubarakatan Thoyyibah. 2017.
- Mahmudah, Umi. "Metode statistika: Step by step." *Pekalongan: Penerbit NEM* (2020).
- Muhson, Ali, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2, 2010.
- Pitadjeng, *Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2007.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta. 2008.

Usman, Basyiruddin, M. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama. 2002.