

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) berperan sebagai landasan utama perkembangan pribadi siswa. Melalui mata pelajaran ini, siswa diperkenalkan secara sistematis pada ajaran-ajaran Islam sejak usia sekolah dasar. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya berfokus pada teori-teori Islam, tetapi juga membentuk siswa menjadi individu yang taat, bertakwa, dan memiliki pola pikir yang mencerminkan akhlak mulia.

Dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), mata pelajaran Fiqih menempati posisi strategis dan esensial dalam struktur kurikulum. Fiqih membantu siswa memahami ketentuan hukum Islam yang mencakup aspek ibadah serta hubungan sosial (muamalah) sehingga nilai-nilai tersebut dapat menjadi panduan dalam kehidupan sehari-hari.¹ Pada tingkat kelas III Madrasah Ibtidaiyah (MI), salah satu materi Fiqih ibadah yang diajarkan adalah puasa Ramadan. Materi ini tidak hanya membahas membahas tata cara ibadah puasa, tetapi juga dimaksudkan untuk membentuk sikap spiritual, tanggung jawab, kedisiplinan, kejujuran, kesabaran dan kepedulian sosial siswa.

Secara ideal, pembelajaran Fiqih, khususnya materi puasa Ramadan, tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, seperti pengertian, rukun, dan syarat-

¹ Sholikhul Hadi and Raharjo Raharjo, "Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Semarang," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 5, no. 01 (2024): 90–91, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5609>.

syarat puasa. Pembelajaran juga perlu menumbuhkan kesadaran beribadah, pembiasaan sikap religius, dan mengembangkan keterampilan ibadah siswa dalam kehidupan nyata. Dalam aspek ini, proses belajar diharapkan berlangsung interaktif, menantang, dan memiliki makna. Dengan demikian, siswa mampu memahami dan menghayati ibadah puasa Ramadan secara komprehensif yang meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.²

MI Ash-Shabirin Banjarmasin sebagai lembaga pendidikan Islam menyelenggarakan pembelajaran Fiqih berdasarkan kurikulum yang ditetapkan. Kurikulum tersebut disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas III. Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) berada pada tahap operasional konkret sehingga pembelajaran memerlukan media pembelajaran yang kaya akan unsur visual, mendorong keterlibatan aktif, dan memberikan pengalaman langsung selama kegiatan belajar. Penggunaan media tersebut diharapkan membantu siswa memahami materi secara lebih sederhana dan nyata.³

Namun, fakta di lapangan menunjukkan realitas yang belum sepenuhnya sejalan dengan harapan tersebut. Berdasarkan pengamatan awal peneliti lakukan dan wawancara dengan satu orang guru mata pelajaran Fiqih di MI Ash-Shabirin Banjarmasin, ditemukan bahwa pembelajaran Fiqih masih didominasi penjelasan lisan guru dan pemanfaatan buku ajar sebagai rujukan utama. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan pengajaran di kelas masih dominan

² Amanda Trianita et al., "Analisis Karakteristik Materi Fiqih Di Berbagai Jenjang Pendidikan Pada Kurikulum Merdeka," *Student Research Journal* 2, no. 6 (2024): 171, <https://doi.org/10.55606/srj-yappi.v2i6.1635>.

³ Kholifatul Hasanah et al., "Inovasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Pop Up Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2025): 2, <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1799>.

dikendalikan oleh guru. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi terbatas.

Berdasarkan wawancara dengan guru Fikih terungkap bahwa pada dasarnya siswa membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan yang menantang dan menyenangkan. Mereka merasa cepat bosan ketika pembelajaran hanya diisi ceramah dan membaca buku teks tanpa aktivitas yang variatif. Guru juga menyampaikan bahwa sebagian siswa cenderung pasif, kurang percaya diri bertanya, dan hanya menghafal materi puasa Ramadan tanpa benar-benar memahami makna serta cara mengamalkannya dalam perilaku sehari-hari. Kondisi tersebut mengisyaratkan perlunya kebutuhan akan media yang mendorong siswa aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan melakukan praktik keagamaan secara langsung dalam lingkungan belajar yang santai dan bebas tekanan.

Rendahnya keaktifan siswa antara lain dipengaruhi model pembelajaran yang masih didominasi penjelasan lisan dari guru. Media kreatif yang selaras dengan tahap perkembangan siswa kelas III jarang digunakan. Secara psikologis, siswa kelas III cenderung menyukai aktivitas bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan belajar melalui pengalaman langsung.⁴ Ketika pembelajaran disampaikan secara verbal dan abstrak, mereka cenderung merasa bosan. Akibatnya, pemahaman terhadap materi puasa Ramadan menjadi kurang optimal dan pembiasaan dalam menjalankan ibadah belum terbentuk secara maksimal.

⁴ Gingga Prananda, *Psikologi Perkembangan Siswa Sekolah Dasar* (Sketsa Media, 2024), 35.

Berdasarkan wawancara dengan 28 siswa diketahui bahwa sebanyak 17 orang siswa menyukai pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain sambil belajar. Menurut mereka, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat suasana kelas lebih menyenangkan, menantang, dan tidak membosankan. 8 siswa menyatakan biasa saja, dan 3 siswa menyatakan kurang menyukai pembelajaran berbasis permainan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan suatu media pembelajaran yang tidak hanya menekankan penjelasan konsep secara teoritis. Media yang dikembangkan harus mampu meningkatkan kemampuan siswa, menanamkan nilai religius, serta membiasakan praktik ibadah puasa Ramadan melalui aktivitas yang menarik dan selaras tahap perkembangan siswa. Apabila pembelajaran Fikih tidak dirancang secara menarik dan bermakna, dalam jangka pendek hal ini dapat menyebabkan kualitas proses dan capaian pembelajaran berpotensi menurun. Siswa mungkin mengalami kesulitan memahami materi puasa Ramadan, merasa bosan, kehilangan minat, dan kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Di samping itu, keadaan tersebut berpotensi mengurangi kesempatan siswa mengembangkan cara berpikir analitis dan imajinatif. Mereka lebih banyak mengingat materi secara verbal daripada benar-benar menangkap makna konsep secara mendalam. Situasi ini jelas bertentangan dengan tujuan utama Pendidikan,

yaitu membina pola pikir yang utuh dan memperkuat kecakapan siswa dalam menghadapi serta menyelesaikan berbagai persoalan.⁵

Dalam jangka panjang, pembelajaran yang kurang efektif dapat mengakibatkan siswa sekadar mengenal konsep hukum Islam di tingkat teoritis tetapi gagal menginternalisasikannya dalam praktik ibadah maupun interaksi sosial. Atas dasar itu, pembelajaran Fikih perlu dirancang dengan serius sehingga lahir siswa yang tidak sekadar unggul secara akademis, melainkan juga kokoh secara spiritual dan berintegritas tinggi dalam perilaku sehari-hari.

Hal ini relevan dengan Q.S An-Nahl ayat 125:

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

Dalam kalimat بِالْحُكْمَةِ yang bermakna dengan hikmah, ayat ini mengandung penjelasan mengenai penerapan media pembelajaran. Menurut Tafsir Al-Qur'an Hidayatul Ihsan, hikmah artinya tepat sasaran; yakni memposisikan sesuatu pada tempatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang terpenting, berdakwah memperhatikan keadaan mad'u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah

⁵ Sani Susanti et al., "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2 (2024): 88.

dipahami mereka, berdakwah dengan membuat permissalan,berdakwah dengan lembut dan halus. Adapula yang menafsirkan hikmah disini dengan Al Qur'an.⁶

Dalam penerapan media pembelajaran, guru harus memperhatikan perkembangan siswa, karena faktor tersebutlah yang menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan siswa, guru akan sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media atau alat perlu disesuaikan dengan jenis pesan yang hendak disampaikan, sekaligus didukung oleh penggunaan bahasa yang santun, jelas, dan enak didengar agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung efektif. Apabila terjadi perdebatan, seorang pendidik atau guru disarankan menggunakan penjelasan yang runtut dan rasional, agar siswa dapat lebih mudah memahami materi dan menguasai pelajaran yang diajarkan.⁷

Sejumlah penelitian dalam lima tahun terakhir menunjukkan kecenderungan kuat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya monopoli dan variasinya. Mayoritas penelitian tersebut menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian tersebut menitikberatkan pada pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas media. Fokus utamanya adalah penyelenggaraan proses belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi partisipasi penuh siswa di seluruh tahap pembelajaran. Namun, keterbatasan dalam kelompok penelitian ini adalah ruang lingkup kajian yang masih didominasi oleh mata pelajaran umum, sehingga

⁶ Abu Yahya Marwan Hadidi bin Musa, *Tafsir Al-Qur'an Minnatur Rahman (Pelengkap Tafsir Hidayatul Insan) Jilid 3* (2025), 698–99.

⁷ Gunawan Gunawan and Selamat Pasaribu, "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah," *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022): 96, <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.312>.

pengembangan media serupa belum banyak diarahkan secara spesifik pada materi-materi keagamaan.

Kelompok penelitian lainnya lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis visual dan interaktif, seperti *knowledge board* dan *pop up book*, dengan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian tersebut menitikberatkan pada pengujian validitas, kepraktisan, serta efektivitas media tersebut. Fokus utamanya adalah peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep Fikih. Namun, keterbatasan dalam kelompok penelitian ini adalah media yang masih bersifat satu arah dan belum sepenuhnya melibatkan unsur kompetisi atau tantangan. Selain itu, materi Fikih yang dikembangkan cenderung terbatas pada topik tertentu, seperti haji atau puasa sunnah.

Berdasarkan hasil kajian penelitian dalam lima tahun terakhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, khususnya monopoli dan *Truth or Dare*, telah diterapkan secara luas dan terbukti efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Di sisi lain, penelitian terkait pengembangan media pembelajaran Fikih berbasis visual dan interaktif juga berkontribusi terhadap motivasi dan pemahaman materi siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Meskipun media berbasis permainan telah berkembang secara signifikan, penerapannya pada materi puasa Ramadan masih terbatas, dan integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik belum sepenuhnya seimbang.

Berdasarkan tinjauan literatur, telah teridentifikasi adanya celah penelitian yang signifikan. Belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan monopoli *truth or dare* untuk pembelajaran fiqih kelas III MI pada materi puasa

Ramadan yang dirancang secara sistematis menyeimbangkan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut melalui pengembangan sebuah media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Media ini dirancang sebagai sebuah permainan edukatif yang mengintegrasikan pertanyaan konsep, tantangan praktik ibadah, dan penanaman nilai karakter religius dalam satu kesatuan pembelajaran yang terpadu.

Pemilihan bentuk permainan monopoli dalam pengembangan media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) didasarkan pada pertimbangan pedagogis, psikologis, dan praktis. Monopoli merupakan permainan papan yang familiar bagi anak sekolah dasar, memiliki aturan sederhana, dan menyediakan ruang kompetisi yang sehat melalui aktivitas melempar dadu, berpindah petak, dan mengumpulkan poin. Setiap petak dapat dimodifikasi berisi pertanyaan konsep, tugas, atau tantangan ibadah yang relevan dengan puasa Ramadan. Sehingga permainan ini memiliki peluang untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang memadukan aspek kesenangan (hiburan) dengan proses pendidikan secara proporsional dan saling menguatkan.⁸

Penelitian tentang monopoli edukatif pada berbagai mata pelajaran dan materi keagamaan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan, keterlibatan emosional, dan pemahaman konsep siswa. Struktur permainan yang mengharuskan

⁸ Fatih Mubarak et al., "Pengembangan Media Permainan Monopoli Tajwid Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas V Di Madrasah Ibtida'iyah Salafiyah Gringsing," *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2022): 31, <https://doi.org/10.33507/ibtida.v2i1.548>.

siswa bergerak mengikuti alur papan juga mendukung pengulangan materi secara alami sehingga konsep kunci Fikih puasa lebih kuat tertanam.

Selain itu, siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka lebih menyukai kegiatan berbasis permainan yang memberikan pengalaman dunia nyata. Dari sudut pandang psikologis, Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna karena mengaktifkan siswa pada ranah pengetahuan, pembentukan sikap, dan pengembangan keterampilan secara bersamaan. Secara teoritis, pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan semangat belajar, keaktifan, dan pemahaman siswa.⁹ Melalui media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) siswa memiliki kesempatan untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan sekaligus memahami dan menghayati materi puasa Ramadan secara lebih mendalam.

Pelaksanaan Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) secara khusus pada bulan Ramadan dipilih atas pertimbangan teologis dan pedagogis. Secara teologis, Ramadan adalah *syahr al-'ibadah* ketika kewajiban puasa dilaksanakan dan berbagai amalan sunnah dianjurkan. Lingkungan madrasah secara alami bernuansa ibadah dan peningkatan ketakwaan. Dalam situasi tersebut, pembelajaran Fikih materi puasa dapat langsung dihubungkan dengan pengalaman nyata siswa, seperti berpuasa, membantu keluarga menyiapkan sahur dan berbuka, serta berlatih mengendalikan emosi.

⁹ Wa Souvi Raaziqal Ningtyas and Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi, "Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Permainan Edukatif di SD Dumas Surabaya," *Walada: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2024): 90, <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.129>.

Secara pedagogis, Ramadan merupakan momentum strategis pendidikan karakter. Aktivitas menahan lapar dan dahaga, menjaga lisan, serta memperbanyak sedekah melatih disiplin, kesabaran, empati, dan tanggung jawab sosial.¹⁰ Program khusus Ramadan di madrasah, seperti pesantren kilat dan tantangan ibadah, terbukti efektif sebagai sarana pembiasaan akhlak mulia dan internalisasi nilai keagamaan melalui pengalaman langsung. Implementasi Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) pada bulan Ramadan membuat isi permainan, baik berupa pertanyaan konsep maupun tantangan ibadah lebih kontekstual, mudah dihayati, dan memiliki daya pengaruh kuat terhadap perubahan sikap religius siswa.

Kebaruan penelitian ini tampak pada pengembangan media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) sebagai media pembelajaran Fiqih yang mengintegrasikan konsep monopoli, *truth or dare*, dan nilai-nilai ibadah Ramadan dalam satu media permainan. Media ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan, namun juga menanamkan pembiasaan ibadah dan karakter religius seperti kejujuran, kesabaran, kedisiplinan, dan kepedulian sosial pada siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Dengan demikian, penelitian ini berbeda dari penelitian terdahulu yang masih terbatas pada aspek kognitif dan mata pelajaran umum.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini mengangkat judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) pada Mata Pelajaran Fiqih Untuk Siswa Kelas III MI Ash-Shabirin Banjarmasin”**. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengetahui

¹⁰ Murni Parembai, “The Momentum of the Holy Month of Ramadan in Increasing Social and Spiritual Piety for Muslim Society,” *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin* 8, no. 2 (2024): 166–67, <https://doi.org/10.37012/jipmht.v8i2.2572>.

kelayakan dan keefektifan media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dalam proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah.

B. Definisi Operasional

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi perancangan dan pembuatan media pembelajaran dengan tujuan menghadirkan proses belajar yang lebih menarik, menumbuhkan motivasi siswa, dan mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Dalam penelitian ini, proses pengembangan media dilakukan melalui 5 tahapan utama, yaitu: *analysis* (menganalisis), *design* (merancang), *develop* (mengembangkan), *implement* (menerapkan), dan *evaluation* (mengevaluasi).¹¹

2. Montaburam

Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) adalah media pembelajaran berbasis permainan papan (*board game*) yang dimodifikasi dari permainan monopoli dan dirancang untuk membantu siswa kelas III MI memahami materi puasa Ramadan. Media ini terdiri atas papan permainan, pion, dadu, serta kartu *Truth, Dare, Amalan Baik, Kendala Puasa, dan Hikmah Ramadan*. Isi materi pada kartu disesuaikan dengan kompetensi dasar Fiqih tentang ketentuan puasa Ramadan, keutamaan Ramadan, dan amalan-amalan yang dianjurkan. Dalam pelaksanaannya, siswa bermain secara berkelompok dengan mengikuti aturan

¹¹ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1227, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

permainan, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif dan terasa menyenangkan, sekaligus membantu memperdalam penguasaan materi oleh siswa.

3. Mata Pelajaran Fikih

Mata pelajaran Fikih merupakan salah satu komponen dalam Pendidikan Agama Islam yang diajarkan di MI Ash-Shabirin Banjarmasin dan berfokus pada tata cara ibadah serta aturan bermuamalah agar keduanya dapat diterapkan dalam aktivitas kehidupan sehari-hari siswa.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) pada mata pelajaran Fikih untuk siswa kelas III MI Ash-Shabirin Banjarmasin?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) pada mata pelajaran Fikih di MI Ash-Shabirin Banjarmasin?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas III di MI Ash-Shabirin Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) pada mata pelajaran Fikih untuk siswa kelas III MI Ash-Shabirin.
2. Menguji validitas media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) pada mata pelajaran Fikih di MI Ash-Shabirin Banjarmasin.
3. Menganalisis efektivitas media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas III di MI Ash-Shabirin Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Signifikansi dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Fikih dan memberikan gambaran mengenai media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) yang berpotensi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam rangka mendukung proses pembelajaran Fikih.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, pengembangan produk media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dapat memperluas pengetahuan dan wawasan peneliti.

- b. Bagi siswa, belajar dengan media pembelajaran yang baru diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan memberikan kemudahan mereka dalam mempelajari materi Fikih, khususnya ketentuan puasa Ramadan.
- c. Bagi guru, media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dapat memberikan kemudahan dalam proses penyampaian materi, meningkatkan antusiasme siswa, serta menciptakan lingkungan pembelajaran di kelas yang terasa lebih nyaman, tenang, dan menyenangkan.
- d. Bagi sekolah, dengan adanya media pembelajaran Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dapat menambah pengalaman dan wawasan pihak sekolah dalam pengembangan dan perbaikan proses pembelajaran guna meningkatkan mutu Pendidikan.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang diteliti sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Judul Penelitian	Peneliti Terdahulu	Metode Penelitian	Hasil Penelitian Terdahulu	Perbedaan
1	Pengembangan Media Monopoli Truth or Dare untuk Kemampuan Berbicara Siswa	Tiyas Ayu Framesti, Wiwy Triyanty Pulukadang, Fidyawati Monoarfa, Rusmin Husain, & Pupung	R&D ADDIE	Media pembelajaran monopoli truth or dare dinyatakan layak digunakan dan efektif meningkatkan	Penelitian terdahulu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan fokus kemampuan berbicara, sedangkan penelitian ini

No	Judul Penelitian	Peneliti Terdahulu	Metode Penelitian	Hasil Penelitian Terdahulu	Perbedaan
	Kelas IV SD Negeri	Puspa Ardinis		kemampuan berbicara siswa	pada mata pelajaran Fikih dengan materi puasa Ramadan
2	Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Materi Perkembangan Tumbuhan pada Kurikulum Merdeka untuk Siswa Sekolah Dasar	Na'ila Hadda Azighah, Sunan Baedowi & Wawan Priyanto	R&D ADDIE	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli yang dikembangkan valid dan dapat dipergunakan secara maksimal dalam menyampaikan materi perkembangan tumbuhan	Penelitian terdahulu media tidak berbentuk monopoli Truth or Dare dan tidak fokus pada materi puasa Ramadan kelas III MI
3	Media Monopoli Truth or Dare pada Tema 2 Udara Bersih bagi Kesehatan untuk Siswa Sekolah Dasar	Aulia Patra Nirmala, Prayogi Dwina Angga & Husniati	R&D	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran monopoli berada pada kategori sangat valid sehingga layak dan praktis digunakan	Penelitian terdahulu pada mata pelajaran IPAS dengan materi perkembangan tumbuhan, sedangkan penelitian ini pada mata pelajaran Fikih dengan materi puasa Ramadan
4	Media <i>Knowledge Pocket Board</i> Interaktif untuk Meningkatkan	Ana Faidatul Ummah	R&D ADDIE	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media <i>knowledge pocket board</i>	Penelitian terdahulu media tidak berbentuk monopoli Truth or Dare dan

No	Judul Penelitian	Peneliti Terdahulu	Metode Penelitian	Hasil Penelitian Terdahulu	Perbedaan
	kan Motivasi Belajar Fikih Siswa MI Kelas III			efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi fiqih. Media <i>knowledge pocket board</i> dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam konteks pembelajaran fiqih.	diaplikasikan pada materi puasa sunnah
5	Pengembangan Media Pembelajaran Fikih Berbasis Pop Up Book untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik	Mahmudah, Zarkasi, Abdul Munip, dan Sigit Purnama	R&D ADDIE	Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran haji berbasis <i>pop up book</i> yang dikembangkan valid dan dapat dipergunakan secara maksimal dalam menyampaikan materi haji	Penelitian terdahulu media tidak berbentuk monopoli Truth or Dare dan tidak fokus pada materi puasa Ramadan kelas III MI

Berdasarkan data yang disajikan dalam tabel, terlihat bahwa penelitian ini memiliki sejumlah perbedaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, di antaranya:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media permainan papan (*board game*) Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) yang dimodifikasi dari permainan monopoli dengan konsep *truth or dare* dan dirancang khusus untuk pembelajaran Fikih.
2. Materi Fikih yang digunakan adalah materi puasa Ramadan dan keutamaan bulan Ramadan pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah, yang meliputi ketentuan puasa, hikmah puasa, keutamaan Ramadan, serta amalan-amalan di bulan Ramadan.

Berdasarkan hasil kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis *truth or dare*, dapat diketahui bahwa media tersebut secara umum telah terbukti layak dan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan yang menjadi dasar dilakukannya penelitian pengembangan lebih lanjut.

1. Media yang dikembangkan pada penelitian terdahulu cenderung bersifat umum dan belum dirancang secara khusus untuk materi Fikih, terutama materi puasa Ramadan dan keutamaan bulan Ramadan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Isi kartu *truth* dan *dare* lebih dominan terfokus pada mata pelajaran umum atau keterampilan tertentu, sehingga nilai pembiasaan ibadah dan penguatan karakter religius belum tergarap secara maksimal.
2. Media pada penelitian terdahulu umumnya hanya memuat dua jenis kartu, yaitu *truth* dan *dare*, sehingga aktivitas pembelajaran masih terbatas pada menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan. Media tersebut belum

mengintegrasikan unsur penguatan nilai ibadah, refleksi, dan motivasi religius yang sangat penting dalam pembelajaran Fiqih, khususnya materi Ramadan.

Berdasarkan kekurangan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan melalui pengembangan media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Kebaruan yang dihadirkan dalam penelitian ini antara lain:

1. Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dirancang secara khusus untuk pembelajaran Fiqih kelas III MI dengan fokus pada materi ketentuan puasa Ramadan, keutamaan bulan Ramadan, dan amalan-amalan Ramadan, sehingga materi yang disajikan lebih kontekstual dan sesuai dengan kurikulum madrasah.
2. Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) tidak hanya mengembangkan kartu *truth* dan *dare*, tetapi juga menambahkan jenis kartu baru, yaitu kartu Amalan Baik, kartu Kendala Puasa, dan kartu Hikmah Ramadan.
3. Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) berfungsi sebagai media pembelajaran yang mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan, media ini diharapkan tidak hanya membantu memperkuat penguasaan siswa atas materi Fiqih, tetapi juga membina sikap serta perilaku religius yang dapat mereka aktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya selama bulan Ramadan.

Dengan adanya pengembangan tersebut, media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) diharapkan mampu mengatasi keterbatasan media

monopoli *truth or dare* sebelumnya serta berpotensi menjadi media pembelajaran Fikih yang lebih inovatif, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik siswa Madrasah Ibtidaiyah.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab yang saling berhubungan, yaitu:

Bab I Pendahuluan, memuat latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, yang memaparkan konsep-konsep dasar sebagai landasan untuk membangun kerangka analisis penelitian.

Bab III Metode Penelitian, memuat jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan etika penelitian.

Bab IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan, memuat temuan-temuan yang diperoleh dari analisis data dan interpretasinya dengan mengaitkan teori maupun penelitian relevan lainnya.

Bab V Penutup terdiri dari simpulan dan saran, memuat simpulan berdasarkan hasil penelitian dan rumusan masalah, serta saran yang ditujukan bagi pihak-pihak terkait dan peneliti berikutnya.