

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji validitas serta kelayakan dari sebuah media pembelajaran bernama Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Media ini dirancang sebagai sarana pendukung bagi siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah dalam menguasai materi Fikih terkait puasa Ramadan. Pengembangan media ini merupakan bentuk inovasi dalam pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memiliki makna yang mendalam. Adapun dalam pengembangannya, media ini dikembangkan sesuai dengan prosedur tahap pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu tahap analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*). Adapun hasil dari setiap tahapan dalam proses pengembangan tersebut diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Tahap Analisis (*Analyze*)**

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE yang diarahkan untuk menelaah kebutuhan pembelajaran, menggambarkan kondisi aktual di lapangan, serta mengkaji berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran sebagai landasan dalam pengembangan media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Dalam penelitian ini, tahap analisis

dilakukan melalui beberapa aspek, meliputi analisis kebutuhan, kajian karakteristik siswa, telaah kurikulum dan materi serta peninjauan terhadap lingkungan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqih, disertai analisis dokumen pembelajaran yang digunakan pada kelas III MI Ash-Shabirin Banjarmasin.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai kendala yang muncul dalam pelaksanaan pembelajaran Fiqih. Peneliti telah menemukan potensi dan masalah pembelajaran melalui kegiatan wawancara yang dilakukan di MI Ash-Shabirin. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Fiqih sebagai praktisi Pendidikan, diketahui bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran materi puasa Ramadan belum dimaksimalkan secara optimal. Sumber belajar yang paling dominan digunakan adalah buku paket, pada situasi tertentu guru juga memanfaatkan media pendukung berupa video pembelajaran dari Youtube serta lagu edukatif untuk membantu siswa dalam mengingat materi yang dipelajari. Meskipun sudah ada variasi media, penggunaannya masih belum terintegrasi secara sistematis dengan aktivitas yang melibatkan seluruh siswa secara aktif. Pembelajaran tetap didominasi ceramah dan tanya jawab. Pemanfaatan teknologi seperti LCD atau media digital juga belum optimal, sehingga setelah penggunaan media audiovisual, proses belajar kembali pada pola konvensional.

Selain itu, siswa kelas III cenderung lebih menyukai pembelajaran yang aktif, komunikatif, serta mengandung unsur permainan. Siswa terlihat lebih

antusias ketika pembelajaran melibatkan aktivitas kelompok, diskusi, maupun kegiatan yang bersifat kompetitif secara sehat.

Terkait dengan produk media yang akan dikembangkan, baik peserta didik maupun guru menyatakan bahwa media pembelajaran berbentuk permainan papan monopoli edukatif bertema Ramadan belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran Fikih. Selama ini belum ada media berbasis *board game* yang secara khusus dirancang untuk mengintegrasikan materi puasa Ramadan dengan aktivitas bermain yang terstruktur dan edukatif.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) merupakan solusi yang relevan untuk menjawab potensi dan permasalahan yang ada.

#### b. Analisis kurikulum dan materi

Analisis kurikulum dilaksanakan melalui penelaahan terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran Fikih kelas III, khususnya pada materi puasa Ramadan. Tujuan menganalisis kurikulum adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan tetap relevan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Tabel 4.1 Kompetensi Inti Mata Pelajaran Fikih

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)	KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar,	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis

KOMPETENSI INTI 1 (SIKAP SPIRITUAL)	KOMPETENSI INTI 2 (SIKAP SOSIAL)	KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
agama yang dianutnya	jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya	melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah	dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Tabel 4.2 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fikih

4.6 Menjalankan puasa Ramadan sebagai perintah Allah	2.5 Menjalankan perilaku sabar dan jujur sebagai implementasi dari mempelajari ketentuan puasa	3.9 Memahami ketentuan puasa Ramadan	4.17 mengomunikasikan pengalaman berpuasa Ramadan
--	--	--------------------------------------	---

Analisis materi dilakukan guna menentukan cakupan serta tingkat kedalaman materi yang akan diintegrasikan ke dalam media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Materi puasa Ramadan dianalisis ke dalam tiga ranah pembelajaran, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, meliputi pemahaman konsep puasa Ramadan.
- 2) Ranah afektif, meliputi pembentukan sikap sabar, jujur dan disiplin dalam menjalankan puasa.

- 3) Ranah psikomotorik, meliputi praktik atau simulasi perilaku yang mencerminkan pelaksanaan ibadah puasa.

c. Analisis karakteristik siswa

Siswa kelas III MI umumnya berusia sekitar 8-9 tahun. Berdasarkan teori perkembangan kognitif, pada rentang usia tersebut anak berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase ketika mereka lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung serta penggunaan media yang bersifat nyata dan konkret.

Karakteristik siswa kelas III antara lain:

- 1) Menyukai aktivitas bermain.
- 2) Senang bekerja dalam kelompok.
- 3) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
- 4) Mudah merasa bosan jika pembelajaran berlangsung secara monoton.
- 5) Termotivasi oleh penghargaan dan kompetisi sederhana.

Dengan mempertimbangkan karakteristik tersebut, media pembelajaran yang sesuai adalah media berbasis permainan yang melibatkan interaksi langsung, kerja sama, dan kompetisi yang sehat.

d. Analisis lingkungan pembelajaran

Analisis lingkungan dilakukan untuk mengetahui kesiapan sekolah dalam mendukung implementasi media. Hasil analisis menunjukkan bahwa ruang kelas memungkinkan pelaksanaan pembelajaran berbasis kelompok, jumlah peserta didik memungkinkan pembagian menjadi beberapa kelompok kecil, dan guru memiliki

keterbukaan terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif. Dengan demikian, kondisi lingkungan dan sarana pembelajaran mendukung implementasi media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan).

## **2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap perancangan merupakan lanjutan dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merancang desain produk secara sistematis agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan belajar pada kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Pada penelitian ini, tahap perancangan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dilakukan melalui beberapa Langkah, yaitu perancangan konsep media, penetapan tujuan pembelajaran, perancangan penyajian materi pembelajaran, perancangan desain media, serta perancangan aturan penggunaan media.

### **a. Perancangan konsep media**

Perancangan konsep media merupakan langkah awal dalam tahap desain. Pada tahap ini, peneliti menetapkan bentuk serta jenis media yang akan dikembangkan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya, diperoleh informasi bahwa siswa kelas III MI cenderung lebih antusias terhadap kegiatan belajar yang melibatkan unsur permainan dan aktivitas yang menyenangkan. Atas dasar tersebut, dirancang suatu media dalam bentuk permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan secara berkelompok dalam proses pembelajaran.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dinamakan montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Media tersebut dirancang sebagai sarana

permainan edukatif yang bertujuan memfasilitasi siswa dalam memahami materi Fikih terkait puasa Ramadan. Melalui penerapan permainan tersebut, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep sekaligus menumbuhkan minat belajar.

b. Penetapan tujuan pembelajaran

Pada tahap perancangan, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui penggunaan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Penetapan tujuan tersebut didasarkan pada Kompetensi Dasar dalam mata pelajaran Fikih kelas III MI, khususnya pada materi puasa Ramadan. Penetapan tujuan dimaksudkan agar proses pengembangan media berlangsung secara terarah dan sesuai dengan capaian kompetensi yang diharapkan.

Adapun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) adalah siswa mampu memahami konsep puasa Ramadan dengan baik, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri, keaktifan, dan minat belajar dalam mengikuti pembelajaran Fikih. Penetapan tujuan ini menjadi dasar dalam penyusunan materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran, termasuk dalam penyusunan kartu-kartu pertanyaan yang digunakan dalam permainan montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan).

c. Perancangan penyajian materi pembelajaran

Perancangan penyajian materi merupakan tahap yang bertujuan untuk merancang cara penyampaian isi pembelajaran ke dalam media yang

dikembangkan. Dalam media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan), penyajian materi dirancang dengan mengintegrasikan konsep pembelajaran aktif ke dalam mekanisme permainan. Materi puasa Ramadan tidak disajikan dalam bentuk uraian panjang, melainkan dikemas secara ringkas, kontekstual, dan interaktif melalui kartu-kartu permainan.

Materi dibagi ke dalam beberapa kategori sesuai indikator pembelajaran, yaitu pengertian puasa, rukun puasa, syarat wajib dan syarat sah puasa, hal-hal yang membatalkan puasa, serta hikmah puasa. Setiap kategori disajikan dalam bentuk pertanyaan (*truth*) untuk mengukur pemahaman konseptual, serta tantangan (*dare*) untuk melatih keberanian, komunikasi dan penerapan sederhana.

Selain itu, kartu kendala puasa dirancang untuk menghadirkan situasi yang sering dialami siswa saat berpuasa, sehingga mereka dapat mendiskusikan solusi yang tepat. Kartu amalan baik dan hikmah Ramadan berfungsi memperkuat aspek afektif dan nilai karakter dalam pembelajaran.

Penyajian materi disusun secara bertahap, mulai dari tingkat pemahaman dasar hingga pada penerapan sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan tersebut, siswa tidak hanya diarahkan untuk mengingat materi, tetapi juga memahami serta menginternalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah puasa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif.

#### d. Perancangan desain media

Perancangan desain media merupakan tahap yang dilakukan untuk menentukan bentuk visual, struktur serta komponen yang terdapat dalam media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Pada tahap ini,

desain tampilan media disusun dengan memperhatikan aspek kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa kelas III MI yang umumnya menyukai media visual, berwarna cerah, dan bersifat interaktif.

Dalam proses perancangan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan), peneliti memanfaatkan beberapa aplikasi pendukung untuk menghasilkan desain media yang menarik dan sistematis. Desain awal papan permainan dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva yang dilengkapi dengan fitur Canva AI untuk membantu menghasilkan konsep visual awal. Melalui fitur tersebut, peneliti dapat merancang tata letak jalur permainan, menentukan kombinasi yang sesuai dengan tema Ramadan, serta mengatur penempatan kategori petak permainan pada papan montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Desain awal dari montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1 Desain Awal Media Montaburam

Papan permainan montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dirancang menyerupai permainan monopoli dengan jalur kotak-kotak permainan yang harus dilalui oleh pemain. Pada setiap kotak permainan terdapat kategori tertentu yang berkaitan dengan materi pembelajaran, seperti kartu *truth*, *dare*, amalan baik, kendala puasa dan hikmah Ramadan. Desain papan permainan menggunakan warna-warna yang disukai oleh siswa kelas III MI dengan nuansa Ramadan agar tampilan media terlihat menarik dan sesuai tema pembelajaran.

Selain papan permainan, peneliti juga merancang berbagai komponen pendukung yang terdapat dalam media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan), yaitu kartu permainan, buku panduan permainan, serta lembar rekap poin.

e. Perancangan aturan permainan

Selain merancang tampilan media, peneliti juga menyusun aturan permainan montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Aturan yang dirancang dengan menyesuaikan tingkat perkembangan siswa kelas III MI sehingga mudah dipahami dan dapat mendukung proses pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaannya siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang secara bergiliran mengikuti alur permainan pada papan yang telah disediakan.

Ketika pion pemain berhenti pada kotak tertentu, mereka diharuskan mengambil kartu berdasarkan kategori yang tertera. Selanjutnya, siswa membaca instruksi, menjawab pertanyaan, atau melaksanakan tantangan yang tercantum pada kartu tersebut. Melalui aktivitas ini, siswa terlibat secara langsung dalam proses

pembelajaran dan memperoleh pemahaman materi melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan.

f. Perancangan instrumen penelitian

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun berbagai instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data terkait kelayakan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan), serta untuk menilai efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Instrumen disusun dengan memanfaatkan skala Likert sehingga data yang diperoleh dapat diolah secara kuantitatif. Instrumen yang dirancang meliputi:

- 1) Lembar validasi ahli media, yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas media dari aspek tampilan dan desain.
- 2) Lembar validasi ahli materi, yang digunakan untuk menilai kesesuaian konten dalam media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dengan kurikulum Fikih kelas III.
- 3) Lembar validasi guru mata pelajaran, yang digunakan untuk menilai kelayakan media dan soal *pretest-posttest*.
- 4) Angket respon siswa, yang digunakan untuk mengidentifikasi tanggapan siswa setelah menggunakan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan).
- 5) Instrumen tes berupa tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*), yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah pembelajaran dengan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan).

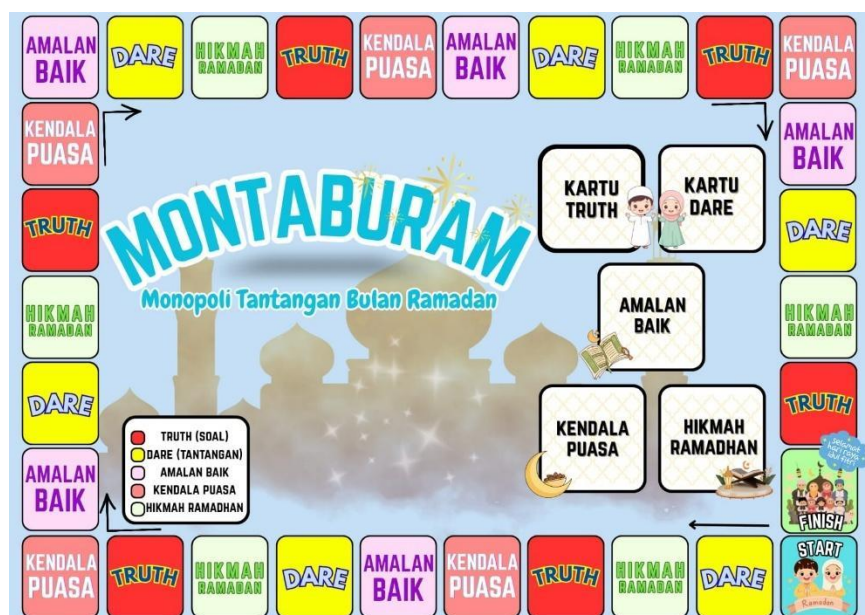
### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan kelanjutan dari tahap perancangan telah diselesaikan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan desain yang telah dirumuskan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang siap untuk divalidasi dan diujicobakan. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan dilaksanakan melalui beberapa kegiatan, yaitu pembuatan produk, proses validasi oleh para ahli serta revisi berdasarkan masukan yang diperoleh.

#### a. Pembuatan produk

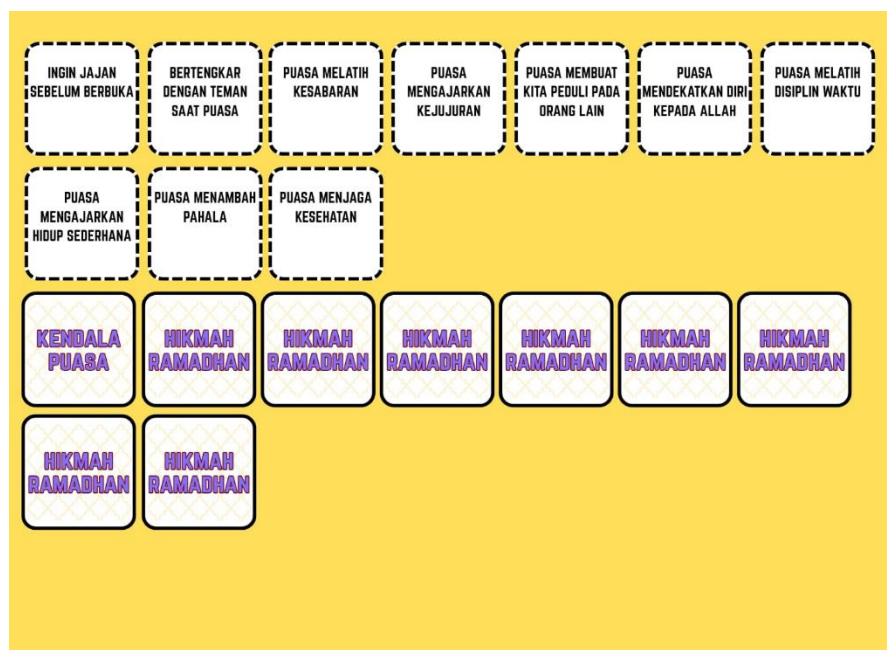
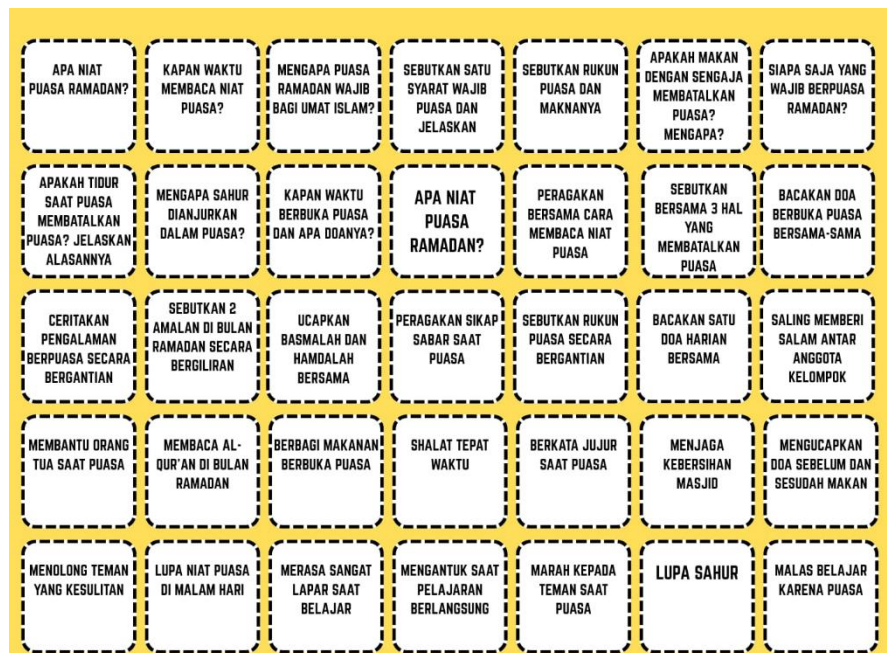
Berdasarkan rancangan yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya, peneliti mulai mengembangkan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dalam bentuk fisik (*prototype*). Proses pengembangan meliputi:

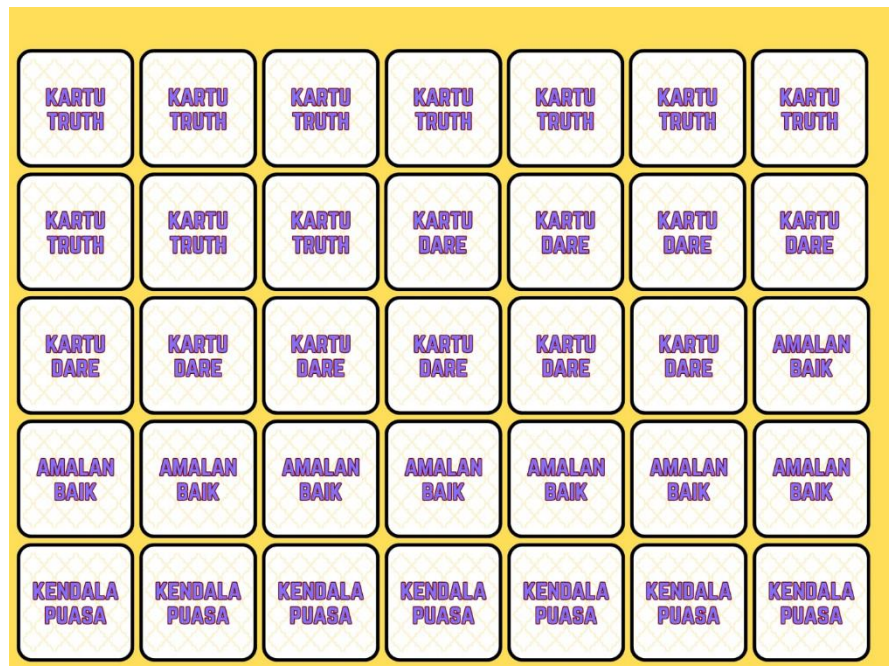
- 1) Finalisasi desain papan permainan yang telah dibuat menggunakan Canva AI kemudian disesuaikan dan disempurnakan secara manual.



Gambar 4.2 Desain Final Media Montaburam

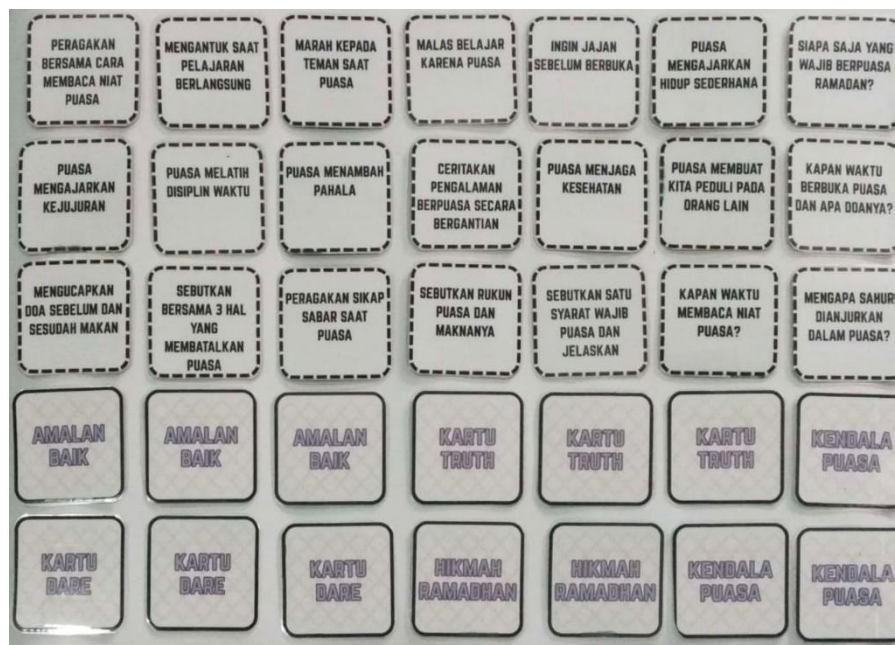
- 2) Pencetakan papan permainan dengan ukuran A3 dan menggunakan bahan yang cukup tebal agar tahan lama.
- 3) Penyusunan kartu permainan yang terdiri atas kartu *truth*, *dare*, amalan baik, kendala puasa dan hikmah Ramadan.





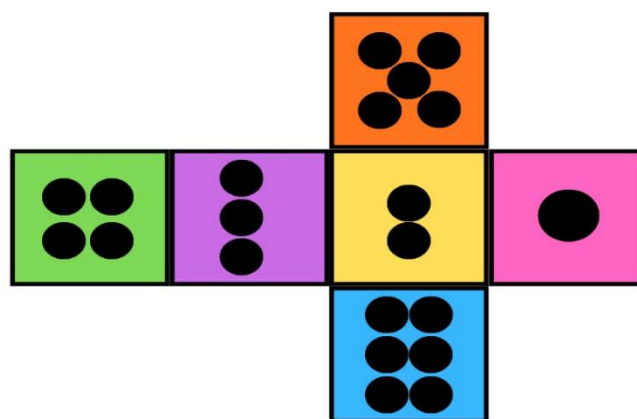
Gambar 4.3 Desain Kartu Media Montaburam

- 4) Pencetakan kartu permainan kemudian dilaminasi agar tahan lama.



Gambar 4.4 Kartu Media yang Sudah Dicetak

5) Penyusunan dan pencetakan pion dan dadu permainan.



Gambar 4.5 Pion dan Dadu Permainan

- 6) Penyusunan buku panduan permainan yang berisi tujuan pembelajaran, alat dan bahan, jumlah pemain, cara bermain, aturan permainan, serta sistem penilaian.



Gambar 4.6 Buku Panduan Permainan

- 7) Penyusunan rubrik penilaian dan lembar rekap poin untuk mencatat perolehan poin setiap kelompok.

**LEMBAR REKAP POIN DAN RUBRIK PENILAIAN MONTABURAM**

**A. Lembar Rekap Poin Kelompok**

No	Nama Kelompok	Truth	Dare	Amalan Baik	Kendala Puasa	Hikmah Ramadan
1	Kelompok 1					
2	Kelompok 2					
3	Kelompok 3					
4	Kelompok 4					
5	Kelompok 5					
6	Kelompok 6					

**B. Rubrik Penilaian Berbasis Kelompok**

Jenis Kartu	Kriteria	Skor	Keterangan
Truth	Jawaban tepat, lengkap, diskusi aktif	10	
Truth	Jawaban kurang lengkap	5	
Dare	Tantangan dilakukan dengan baik	10	
Dare	Tantangan dilakukan Sebagian	5	
Amalan Baik	Diskusi aktif dan reflektif	10	
Amalan Baik	Diskusi singkat	5	
Kendala Puasa	Solusi tepat dan logis	10	
Kendala Puasa	Solusi cukup tepat	5	
Hikmah Ramadan	Refleksi jelas dan bermakna	10	
Hikmah Ramadan	Refleksi singkat	5	

Gambar 4.7 Lembar Rekap Poin dan Rubrik Penilaian

b. Validasi produk

Validasi produk dilakukan guna menilai tingkat kelayakan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan ini bertujuan memperoleh evaluasi serta saran perbaikan dari para ahli terkait kualitas media yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini, proses validasi melibatkan tiga pihak, yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi, dan guru mata pelajaran Fikih.

1) Hasil validasi ahli media pembelajaran

Validasi oleh ahli media pembelajaran dilakukan untuk menilai kualitas desain serta tingkat kelayakan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang memuat sejumlah aspek, meliputi:

- a) Desain tampilan,
- b) Kombinasi warna,

- c) Keterbacaan teks,
- d) Kesesuaian gambar,
- e) Kepraktisan media,
- f) Keamanan media,
- g) Kemenarikan media,
- h) Ketahanan media.

Bapak Prof. Dr. Ani Cahyadi, S.Ag., M.Pd bertindak sebagai validator media. Hasil penilaian yang beliau berikan terhadap media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Skor
1	Desain menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa MI	3
2	Warna serasi dan menarik	4
3	Tulisan mudah dibaca	3
4	Gambar mendukung materi	4
5	Mudah digunakan siswa	3
6	Aman digunakan siswa	3
7	Media membuat siswa tertarik belajar	3
8	Media dapat digunakan berulang	3
Jumlah skor yang diperoleh		26
Skor rata-rata		3,25

Hasil evaluasi oleh pakar dalam bidang media pembelajaran menunjukkan skor 26 dari total maksimal 32 poin. Sehingga media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) memperoleh skor rata-rata 3,25 dengan kategori sangat valid digunakan dengan beberapa saran perbaikan pada aspek tertentu.

## 2) Hasil validasi ahli materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai keselarasan isi materi yang terdapat dalam montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dengan kurikulum Fikih kelas III. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi yang memuat sejumlah aspek, meliputi:

- a) Kesesuaian materi,
- b) Ketepatan isi,
- c) Kelengkapan materi,
- d) Kejelasan Bahasa,
- e) Kesesuaian dengan karakteristik siswa,
- f) Keakuratan konsep,
- g) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran,
- h) Kejelasan instruksi.

Bapak Tamjidnoor, S.Ag., M.Pd.I bertindak sebagai validator materi. Hasil penilaian yang beliau berikan terhadap kelayakan materi pada media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran	4
2	Materi sesuai dengan konsep Fikih	4
3	Materi mencakup pokok bahasan Ramadan	3
4	Bahasa mudah dipahami siswa kelas III	3
5	Materi sesuai tingkat perkembangan siswa	4

No	Indikator	Skor
6	Tidak terdapat kesalahan konsep	4
7	Materi mendukung capaian pembelajaran	3
8	Petunjuk mudah dipahami	3
Jumlah skor yang diperoleh		28
Skor rata-rata		3,5

Hasil evaluasi oleh pakar dalam bidang materi pembelajaran menunjukkan skor 28 dari total maksimal 32 poin. Sehingga materi pada media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) memperoleh skor rata-rata 3,5 dengan kategori sangat valid digunakan dengan beberapa saran perbaikan pada aspek tertentu.

### 3) Hasil validasi guru mata pelajaran Fikih

Validasi oleh guru mata pelajaran Fikih dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dan soal *pretest-posttest* dari sudut pandang praktisi yang langsung terlibat dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, guru mata pelajaran Fikih melakukan dua jenis penilaian, yaitu penilaian terhadap media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dan penilaian terhadap soal tes awal dan tes akhir (*Pretest-posttest*) yang digunakan untuk mengukur capaian belajar siswa. Proses penilaian menggunakan lembar validasi yang memuat sejumlah aspek, meliputi:

Tabel 4.5 Aspek Validasi Guru Mata Pelajaran Fikih

Validasi media pembelajaran montaburam	Validasi soal pretest-posttest
a) Kesesuaian materi, b) Ketepatan isi,	a) Kesesuaian KD, b) Cakupan materi,

Validasi media pembelajaran montaburam	Validasi soal pretest-posttest
c) Nilai karakter, d) Bahasa, e) Tampilan, f) Kejelasan aturan, g) Kepraktisan, h) Keterlibatan siswa, i) Kebermanfaatan, j) Kelayakan.	c) Konstruksi soal, d) Pilihan jawaban, e) Tingkat kesulitan, f) Kunci jawaban.

Ibu Mariana, S.Pd.I, Gr bertindak sebagai validator guru mata pelajaran Fikih kelas III. Hasil penilaian dari validasi guru mata pelajaran tersebut disajikan dalam tabel berikut:

- a) Validasi media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan)

Tabel 4.6 Hasil Validasi Media Montaburam Guru Mata Pelajaran Fikih

No	Indikator	Skor
1	Materi sesuai KI dan KD	4
2	Isi kartu sesuai konsep puasa Ramadan	4
3	Media menanamkan sikap sabar dan jujur	4
4	Bahasa sesuai tingkat kelas III	3
5	Desain papan dan kartu menarik	4
6	Petunjuk permainan mudah dipahami	3

No	Indikator	Skor
7	Media mudah digunakan guru dan siswa	3
8	Media mendorong keaktifan siswa	3
9	Media membantu memahami hikmah Ramadan	4
10	Media layak digunakan dalam pembelajaran	4
Jumlah skor yang diperoleh		36
Skor rata-rata		3,6

Hasil evaluasi oleh guru mata pelajaran menunjukkan skor 36 dari total maksimal 40 poin. Sehingga media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) memperoleh skor rata-rata 3,6 dengan kategori sangat valid digunakan dengan beberapa saran perbaikan pada aspek tertentu.

b) Validasi soal tes awal (*pretest*)- tes akhir (*posttest*)

Tabel 4.7 Hasil Validasi Tes Awal (*Pretest*) - Tes Akhir (*Posttest*)Guru Mata Pelajaran Fikih

No	Indikator	Skor
1	Soal sesuai KD 3.9 dan 4.6	4
2	Soal mencakup amalan baik, kendala puasa dan hikmah Ramadan	4
3	Rumusan soal jelas	3
4	Distraktor berfungsi dengan baik	3
5	Sesuai kemampuan kelas III	3
6	Kunci jawaban sudah tepat	4

No	Indikator	Skor
	Jumlah skor yang diperoleh	21
	Skor rata-rata	3,5

Hasil evaluasi oleh guru mata pelajaran menunjukkan skor 21 dari total maksimal 24 poin. Sehingga soal *pretest-posttest* memperoleh skor rata-rata dengan kategori sangat valid digunakan dengan beberapa saran perbaikan pada aspek tertentu.

c. Revisi produk

Proses revisi dilakukan dengan mengacu pada saran dan rekomendasi yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan guru mata pelajaran fiqih. Perbaikan yang dilakukan meliputi:

- 1) Memperbaiki desain sebaik mungkin,
- 2) Mengecek Kembali posisi kotak pada papan permainan dan memastikan keterbacaannya jelas,
- 3) Menyesuaikan media dengan psikologi perkembangan dan usia anak kelas III MI,
- 4) Memperbaiki potongan laminating yang masih tajam agar lebih aman dan ramah digunakan oleh anak,
- 5) Menambahkan beberapa soal yang menguji pemahaman siswa, tidak hanya berfokus pada aspek hafalan,
- 6) Menggunakan kata kerja operasional sederhana dan memecah kalimat yang terlalu panjang menjadi ringkas agar mudah dipahami siswa kelas III,

- 7) Menyesuaikan beberapa kartu agar lebih merujuk pada indikator pembelajaran yang ingin dicapai,
- 8) Menyeragamkan format instruksi pada seluruh kartu agar lebih sistematis dan konsisten,
- 9) Menyederhanakan beberapa redaksi bahasa pada kartu permainan agar lebih komunikatif dan selaras dengan tingkat pemahaman siswa,
- 10) Menambahkan penjelasan aturan permainan secara lebih sistematis sehingga memudahkan guru dan siswa dalam memahami langkah pelaksanaan permainan,
- 11) Mengecek *typo* dan memperbaiki beberapa pilihan jawaban pada soal agar distraktor berfungsi dengan lebih baik dalam mengukur pemahaman siswa.

#### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dalam situasi pembelajaran nyata di kelas III MI Ash-Shabirin Banjarmasin. Media yang sebelumnya telah melewati tahapan validasi dan revisi pada tahap pengembangan kemudian diuji cobakan untuk menilai tingkat kepraktisan, keterlaksanaan, serta efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Fikih materi puasa Ramadan.

Pelaksanaan implementasi media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dilakukan secara bertahap. Pelaksanaan secara bertahap ini dimaksudkan untuk mendeteksi berbagai keterbatasan media serta melakukan penyempurnaan

sebelum diterapkan pada kondisi kelas penuh. Di samping itu, pada tahap implementasi juga digunakan instrumen evaluasi berupa tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) guna menilai peningkatan pemahaman siswa sebelum dan setelah pemanfaatan media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan).

a. Pelaksanaan tes awal (*Pretest*)

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) siswa terlebih dahulu diberikan tes awal (*Pretest*). Tes ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi puasa Ramadan yang meliputi pengertian puasa, rukun puasa, syarat wajib dan sah puasa, hal-hal yang membatalkan puasa, amalan baik di bulan Ramadan, serta hikmah puasa.

Instrument tes awal (*Pretest*) disusun dalam bentuk 15 butir soal pilihan ganda yang mengacu pada Kompetensi Dasar mata pelajaran Fiqih kelas III dan diselaraskan dengan kategori kartu yang terdapat dalam media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Pelaksanaan tes dilakukan secara klasikal sebelum kegiatan permainan dimulai, dan hasilnya dimanfaatkan sebagai data awal yang akan dibandingkan dengan capaian pada tes akhir (*Posttest*).

Adapun hasil tes awal (*Pretest*) siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Tes Awal (*Pretest*) Siswa

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	94
2	Nilai terendah	13
3	Jumlah siswa	26

No	Keterangan	Nilai
4	Jumlah total nilai	1416
5	Rata-rata nilai	54,46

b. Percobaan pertama (skala kecil – peserta didik laki-laki)

Percobaan pertama dilakukan pada 5 orang peserta didik laki-laki yang dibagi menjadi dua kelompok. Tahap ini bertujuan untuk mengamati keterlaksanaan awal penggunaan media serta mengidentifikasi berbagai kendala teknis dan keterbatasan dalam implementasi.

Pada tahap ini, beberapa aspek diamati, antara lain:

- 1) Kejelasan aturan permainan,
- 2) Pemahaman siswa terhadap instruksi pada kartu,
- 3) Kesesuaian tingkat kesulitan soal,
- 4) Pengelolaan waktu permainan,
- 5) Respons dan antusiasme siswa,

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta didik laki-laki cenderung antusias dan aktif secara fisik. Namun, beberapa peserta didik kurang memperhatikan instruksi secara menyeluruh dan ingin segera memulai permainan. Oleh karena itu, diperlukan penegasan aturan serta arahan yang lebih terstruktur agar permainan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Temuan pada percobaan pertama ini menjadi dasar untuk melakukan perbaikan redaksi pertanyaan, penyesuaian alur permainan, serta penguatan instruksi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

c. Percobaan kedua (skala terbatas – peserta didik perempuan)

Percobaan kedua dilakukan pada 21 peserta didik perempuan yang dibagi menjadi 4 kelompok. Tahap ini bertujuan untuk menguji media dalam skala yang lebih besar sekaligus melihat kembali keterbatasan implementasi ketika jumlah siswa meningkat.

Pada tahap ini diamati beberapa aspek, yaitu:

- 1) Dinamika kerja sama kelompok
- 2) Tingkat partisipasi siswa
- 3) Kemampuan memahami materi melalui permainan
- 4) Kendala teknis dalam pelaksanaan serentak

Hasil pengamatan memperlihatkan bahwa peserta didik perempuan cenderung lebih tertib dalam mengikuti instruksi dan membaca kartu dengan seksama. Diskusi kelompok berjalan lebih terarah dan komunikatif. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang tampak kurang percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan atau melaksanakan tantangan (*dare*) di depan teman-temannya.

Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun kelas lebih kondusif, tetap diperlukan strategi untuk mendorong keberanian dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat.

d. Percobaan ketiga (skala penuh – gabungan laki-laki dan perempuan)

Percobaan ketiga dilaksanakan dengan menggabungkan seluruh peserta didik laki-laki dan perempuan, kemudian dibagi menjadi 5 kelompok, yang terdiri atas 4 kelompok perempuan dan 1 kelompok laki-laki. Tahap ini dimaksudkan

untuk mengevaluasi efektivitas media secara komprehensif dalam situasi kelas yang sebenarnya setelah melalui dua tahap uji coba sebelumnya.

Pada tahap ini diamati beberapa aspek, yaitu:

- 1) Keterlaksanaan pembelajaran sesuai perencanaan
- 2) Efektivitas media dalam membantu pemahaman konsep puasa Ramadan
- 3) Dinamika kerja sama dalam masing-masing kelompok
- 4) Respon peserta didik terhadap penggunaan media

Pembentukan kelompok yang terdiri atas dominasi kelompok perempuan dan satu kelompok laki-laki memberikan gambaran nyata mengenai karakteristik kelas. Kelompok perempuan menunjukkan kecenderungan diskusi yang lebih terstruktur dan komunikatif, sedangkan kelompok laki-laki menunjukkan antusiasme tinggi serta semangat kompetitif dalam permainan.

Dalam implementasi ini, interaksi antar kelompok berlangsung secara aktif dan kondusif. Meskipun komposisi kelompok tidak seimbang secara gender, media tetap dapat digunakan dengan efektif dan seluruh siswa terlibat dalam aktivitas permainan.

e. Pelaksanaan tes akhir (*Posttest*)

Setelah kegiatan pembelajaran menggunakan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) selesai dilaksanakan, siswa kemudian diberikan *posttest*. Tes akhir (*Posttest*) dilaksanakan untuk menilai sejauh mana terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi puasa Ramadan setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut.

Instrument tes akhir (*Posttest*) disusun dalam bentuk dan jumlah soal yang sama seperti pada tes awal (*Pretest*), yaitu 15 butir soal pilihan ganda yang dikerjakan secara individu oleh siswa. Hasil yang diperoleh selanjutnya dikumpulkan dan dianalisis untuk dibandingkan dengan data pada tes awal (*Pretest*). Perbandingan antara hasil tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) digunakan sebagai dasar untuk mengidentifikasi peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) pada pembelajaran Fikih materi puasa di kelas III MI Ash-Shabirin Banjarmasin.

Adapun hasil tes akhir (*Posttest*) siswa disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Tes Akhir (*Posttest*) Siswa

No	Keterangan	Nilai
1	Nilai tertinggi	100
2	Nilai terendah	54
3	Jumlah siswa	26
4	Jumlah total nilai	2338
5	Rata-rata nilai	89,92

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

Tahap evaluasi merupakan tahap penutup dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) setelah

diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis berbagai data dari tahap implementasi.

Data yang dianalisis mencakup hasil tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) siswa, hasil angket respon siswa, serta kajian terhadap kelebihan dan kekurangan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Melalui kegiatan evaluasi ini, dapat diidentifikasi sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa serta bagaimana respon mereka terhadap penggunaan media tersebut.

a. Hasil Tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) siswa

Tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Penyusunan butir soal pada kedua tes tersebut mengacu pada indikator pembelajaran yang sama, sehingga memungkinkan dilakukan perbandingan secara langsung. Kesamaan indikator ini memungkinkan perubahan nilai yang terjadi mencerminkan tingkat efektivitas penggunaan media dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics, diperoleh data nilai tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) siswa sebagai berikut.

Tabel 4.10 Hasil Analisis Tes Awal (*Pretest*) dan Tes Akhir (*Posttest*) Siswa**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pretest	26	13	94	1416	54.46	21.536
posttest	26	54	100	2338	89.92	9.077
Valid N (listwise)	26					

Berdasarkan data pada tabel, diketahui bahwa jumlah siswa yang mengikuti tes sebanyak 26 siswa. Hasil tes awal (*Pretest*) menunjukkan nilai minimum sebesar 13, dan nilai maksimum 94, dengan total nilai 1.416 dan nilai rata-rata 54,56. Temuan ini mengindikasikan bahwa sebelum pembelajaran menggunakan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan), tingkat pemahaman awal siswa mengenai materi puasa Ramadan berada pada kategori rendah hingga sedang.

Setelah pembelajaran dengan memanfaatkan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dilaksanakan, hasil tes akhir (*Posttest*) siswa memperlihatkan adanya peningkatan yang cukup berarti. Nilai minimum meningkat menjadi 54, sedangkan nilai maksimum mencapai 100 dengan total nilai 2.338 dan nilai rata-rata 89,92.

Berdasarkan data tersebut, rata-rata nilai siswa meningkat dari 54,46 pada tes awal (*Pretest*) menjadi 89,92 pada tes akhir (*Posttest*), sehingga terdapat selisih kenaikan sebesar 35,46. Peningkatan ini menggambarkan bahwa penggunaan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya, untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai tingkat peningkatan hasil belajar, data tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) dianalisis menggunakan rumus N-Gain. Rumus N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan membandingkan perubahan skor yang diperoleh siswa sebelum dan setelah pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics, diperoleh nilai N-Gain sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Efektivitas N-Gain

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_score	26	.47	1.00	.8034	.11777
NGain_Persen	26	47.13	100.00	80.3415	11.77747
Valid N (listwise)	26				

Berdasarkan data pada tabel, diperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,8034 atau setara dengan 80,34% yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam penerapan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) pada pembelajaran Fikih materi puasa Ramadan tergolong sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III.

b. Hasil angket siswa

Angket respon siswa diberikan setelah pelaksanaan tes akhir (*Posttest*). Instrumen ini digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dalam pembelajaran Fikih pada materi puasa Ramadan.

Aspek yang diukur dalam angket meliputi:

- 1) Tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran
- 2) Kemudahan dalam memahami materi melalui aktivitas permainan
- 3) Kejelasan aturan dan instruksi permainan
- 4) Kesenangan dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung
- 5) Peningkatan keberanian dan keaktifan dalam menjawab pertanyaan

Adapun hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.12 Hasil Angket respon siswa

No	Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Diperoleh
1	Media pembelajaran montaburam menarik	104	95
2	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran montaburam	104	92
3	Media pembelajaran montaburam mudah digunakan	104	89
4	Saya lebih memahami materi fiqih	104	82
5	Media montaburam membuat belajar lebih menyenangkan	104	95
6	Saya lebih aktif saat pembelajaran	104	83
7	Media pembelajaran montaburam membantu saya memahami puasa Ramadan	104	95
8	Saya ingin belajar menggunakan media seperti ini lagi	104	88
Total		832	719

c. Kelebihan dan kekurangan media montaburam

Berdasarkan hasil implementasi dan evaluasi, dapat diidentifikasi sejumlah keunggulan dan keterbatasan media sebagai berikut:

1) Keunggulan Media Montaburam

- a) Media berbasis permainan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan,
- b) Mendorong peningkatan keaktifan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran,
- c) Melatih keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan dan melakukan tantangan (*dare*),
- d) Mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa dalam kelompok,
- e) Penyajian materi dilakukan secara singkat dan kontekstual sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa kelas III
- f) Dapat digunakan pada kelompok kecil maupun kelas penuh

2) Kekurangan Media Montaburam

- a) Membutuhkan pengelolaan kelas yang baik agar permainan tetap kondusif
- b) Membutuhkan waktu yang cukup agar seluruh kelompok dapat menyelesaikan permainan
- c) Pada beberapa siswa, masih diperlukan motivasi tambahan agar berani menjawab atau tampil di depan kelompok

- d) Media masih berbentuk cetak sehingga memerlukan perawatan agar tidak cepat rusak

## B. Diskusi Data

Pembelajaran Fikih pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif terkait konsep keagamaan, tetapi juga mencakup pembentukan sikap spiritual, sosial, serta keterampilan dalam mengamalkan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.<sup>66</sup> Materi puasa Ramadan, misalnya, tidak hanya memuat pengetahuan mengenai rukun, syarat, dan hal-hal yang membatalkan puasa, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai seperti kesabaran, kejujuran, kedisiplinan, dan tanggung jawab. Oleh karena itu, pendekatan serta media pembelajaran yang digunakan perlu disesuaikan dengan karakteristik materi dan tingkat perkembangan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara bermakna.<sup>67</sup>

Berdasarkan hasil analisis potensi dan permasalahan (*analyze*), diketahui bahwa pembelajaran Fikih kelas III di MI Ash-Shabirin Banjarmasin masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan metode ceramah. Meskipun media audiovisual seperti video terkadang dimanfaatkan, penggunaannya belum terintegrasi secara sistematis dan belum benar-benar melibatkan seluruh siswa secara aktif dalam proses belajar. Kondisi ini sejalan dengan Lidawati dan Lina Gayo yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru cenderung

---

<sup>66</sup> Lina Lisnawati, "Strategi Pengajaran Fikih Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di MI Datarbungur," *Karakter: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Islam* 1, no. 3 (2024): 116, <https://doi.org/10.61132/karakter.v1i3.800>.

<sup>67</sup> Cindy Helda Ferrary et al., "Urgensi Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka," *Jurnal Basicedu* 8, no. 5 (2024): 3986, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8708>.

menyebabkan siswa menjadi pasif karena interaksi lebih banyak didominasi oleh penyampaian informasi secara satu arah. Dalam konteks ini, keterlibatan siswa belum optimal dan pembelajaran berpotensi menimbulkan kejenuhan dalam belajar.<sup>68</sup>

Hasil analisis terhadap karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa kelas III lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran yang bersifat aktif, komunikatif, serta mengandung unsur permainan. Ditinjau dari perspektif perkembangan kognitif, anak usia 8–9 tahun berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget, yaitu ketika mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung serta interaksi dengan objek nyata dibandingkan penjelasan yang abstrak.<sup>69</sup> Dengan demikian, penggunaan media berbasis permainan papan (*board game*) seperti Montaburam memiliki relevansi kuat karena menghadirkan interaksi konkret melalui papan permainan, kartu, pion, dan dadu.

Selain itu, teori konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, tetapi dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Lev Vygotsky menegaskan peran penting interaksi sosial dalam proses pembentukan pengetahuan melalui konsep zone of proximal development (ZPD).<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Lidawati Lidawati and Lina Gayo, “Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di UPTD SPF SDN Cibubukan: Active Learning Strategies to Enhance Student Participation in Islamic Religious Education at UPTD SPF SDN Cibubukan,” *Abdurrauf Social Science* 2, no. 1 (2025): 53, <https://doi.org/10.70742/arsos.v2i1.176>.

<sup>69</sup> Rela Imanulhaq and Ichsan Ichsan, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7 - 12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran,” *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022): 128–29, <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.

<sup>70</sup> Muchlis Zaidan and M. Hajar Dewantoro, “Penerapan Konstruktivisme Piaget–Vygotsky Dalam Meningkatkan Fokus Belajar PAI Dan Karakter Islami,” *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 4 (2026): 1128.

Dalam permainan Montaburam, siswa berdiskusi dalam kelompok, saling bertukar pendapat, serta menyelesaikan tantangan bersama. Interaksi tersebut memungkinkan terjadinya proses scaffolding antar teman sebaya, sehingga pemahaman konsep puasa Ramadan dibangun secara kolaboratif.

Pengemasan materi dalam bentuk kartu truth, dare, amalan baik, kendala puasa, dan hikmah Ramadan juga selaras dengan teori belajar bermakna yang dikemukakan oleh David Ausubel, yang menekankan pentingnya mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.<sup>71</sup> Ketika siswa menjawab pertanyaan atau mendiskusikan kendala saat berpuasa, mereka menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman pribadi. Proses ini memperkuat retensi dan pemahaman konsep secara lebih mendalam dibandingkan sekadar menghafal.

Pada tahap perancangan (*design*), peneliti terlebih dahulu menyusun konsep media yang akan dikembangkan, yaitu media pembelajaran berbentuk permainan papan (*board game*) yang dimodifikasi dari permainan monopoli dengan nama montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Selanjutnya peneliti melakukan penetapan tujuan pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum dan buku ajar Fikih kelas III di MI Ash-Shabirin Banjarmasin. Materi yang menjadi fokus dalam media ini meliputi pengertian puasa, rukun puasa, syarat wajib dan syarat sah puasa, hal-hal yang membatalkan puasa, serta hikmah puasa Ramadan yang disesuaikan dengan KD 3.9 dan KD 4.6.

---

<sup>71</sup> Muqim Dinul Qoyyim and Fauzan Hasan Salsabil, "Deep Learning: Sebuah Pendekatan Untuk Pembelajaran Bermakna," *Sosiotekno: Jurnal Ilmu Sosial Dan Teknologi* 1, no. 1 (2026): 24, <https://doi.org/10.59064/sosiotekno.v1i1.107>.

Dalam proses perancangan, peneliti memanfaatkan Canva AI untuk membuat desain awal papan permainan, meliputi tata letak jalur permainan, pemilihan warna bertema Ramadan, dan kategori petak, kemudian disempurnakan kembali menggunakan Canva. Selain itu, peneliti juga merancang komponen pendukung seperti kartu permainan, buku panduan permainan serta lembar rekap poin.

Pada tahap pengembangan (*development*), media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) yang telah dirancang pada tahap desain direalisasikan menjadi produk yang siap dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Tahap ini mencakup proses pembuatan produk, validasi, serta revisi berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh. Media yang dikembangkan terdiri atas papan permainan monopoli yang dimodifikasi sesuai materi puasa Ramadan, kartu truth, dare, amalan baik, kendala puasa, dan hikmah Ramadan, serta dilengkapi dengan pion, dadu, buku panduan permainan, dan lembar rekap poin.

Papan permainan dicetak berukuran A3 menggunakan kertas tebal agar lebih kokoh, kemudian dilaminasi untuk meningkatkan daya tahan. Desain papan dibuat dengan bantuan Canva AI untuk menghasilkan konsep visual, tata letak jalur permainan, dan pemilihan warna bernuansa Ramadan, kemudian disempurnakan kembali secara manual agar selaras dengan karakteristik siswa kelas III. Kartu-kartu permainan juga dirancang menggunakan aplikasi Canva, kemudian dicetak dan dilaminasi agar lebih awet serta aman digunakan. Adapun buku panduan permainan, lembar rekap poin, dan rubrik penilaian disusun menggunakan

Microsoft Word 2019 dengan format yang sistematis agar memudahkan guru dalam mengelola jalannya permainan dan proses penilaian.

Setelah proses pembuatan produk selesai, media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) selanjutnya memasuki tahap validasi yang melibatkan ahli media, ahli materi serta guru mata pelajaran Fikih. Tahap ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan isi materi, kesesuaian dengan kurikulum, ketepatan konsep, kemenarikan desain, keterbacaan, serta kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran. Khusus pada penilaian oleh guru mata pelajaran, validasi juga mencakup instrumen soal tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) yang digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah penggunaan media.

Proses validasi dilakukan menggunakan angket berbasis skala Likert dengan empat kategori penilaian, yaitu skor 4 (sangat layak), skor 3 (layak), skor 2 (cukup layak), dan skor 1 (kurang layak). Hasil dari kegiatan validasi tersebut kemudian dimanfaatkan sebagai dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum diujicobakan pada tahap implementasi.

Tahap implementasi dilaksanakan secara bertahap dengan tujuan mengidentifikasi keterbatasan media serta melakukan penyempurnaan sebelum diterapkan pada kondisi kelas penuh. Sebelum media diimplementasikan, terlebih dahulu diberikan tes awal (*Posttest*) untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi puasa Ramadan. Pada uji coba skala kecil, ditemukan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi meskipun memerlukan penguatan dalam memahami instruksi permainan. Pada uji coba skala terbatas dan kelas penuh, keterlibatan siswa semakin merata dan diskusi kelompok berjalan lebih

efektif. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan media montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) selesai, siswa diberikan tes akhir (*Posttest*) untuk menilai peningkatan pemahaman siswa terhadap materi puasa Ramadan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut.

Tahap evaluasi (*evaluation*), peneliti menganalisis hasil tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) untuk mengidentifikasi tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, angket respon siswa juga diberikan guna mengidentifikasi tanggapan mereka terhadap penggunaan media Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan). Instrumen angket tersebut menggunakan skala likert dengan empat kategori jawaban, yaitu skor 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), skor 2 (cukup setuju), dan skor 1 (kurang setuju).

Hasil penilaian dari validasi ahli media terhadap Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) memperoleh skor rata-rata sebesar 3,25. Skor tersebut termasuk dalam kategori kevalidan “sangat valid” ( $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ ). Adapun saran perbaikan dari validator media meliputi penyeragaman format instruksi pada seluruh kartu permainan, perbaikan tata letak dan keterbacaan teks pada papan permainan, penyesuaian desain agar lebih sesuai dengan psikologi dan karakteristik siswa kelas III, serta perapian hasil laminasi agar lebih aman dan ramah anak.

Hasil penilaian dari validasi ahli materi terhadap Montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) memperoleh skor rata-rata sebesar 3,5. Skor tersebut termasuk dalam kategori kevalidan “sangat valid” ( $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ ). Berdasarkan catatan dari validator materi, beberapa aspek yang perlu diperbaiki meliputi penambahan soal yang mengukur pemahaman konseptual, bukan sekadar hafalan,

penyederhanaan kalimat yang masih terlalu panjang, penggunaan kata kerja operasional yang lebih jelas, serta penyesuaian beberapa kartu agar lebih langsung merujuk pada indikator pembelajaran Fiqih kelas III tentang puasa Ramadan.

Hasil penilaian dari validasi guru mata pelajaran terhadap media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) memperoleh skor rata-rata 3,6. Skor tersebut termasuk dalam kategori kevalidan “sangat valid” ( $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ ). Berdasarkan catatan dari guru mata pelajaran fiqih, beberapa aspek yang perlu diperbaiki meliputi penyederhanaan kalimat pada beberapa kartu permainan agar lebih mudah dipahami oleh siswa, menambahkan penjelasan aturan permainan secara lebih sistematis, penambahan variasi pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berdiskusi selama permainan berlangsung.

Selain itu, penilaian guru mata pelajaran terhadap soal tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) memperoleh skor rata-rata 3,5. Skor tersebut termasuk dalam kategori kevalidan “sangat valid” ( $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ ). Berdasarkan catatan dari guru mata pelajaran fiqih, beberapa aspek yang perlu diperbaiki meliputi pengecekan *typo* dan memperbaiki beberapa pilihan jawaban pada soal agar distraktor berfungsi dengan lebih baik dalam mengukur pemahaman siswa.

Secara keseluruhan, total rata-rata skor validasi Montaburam adalah sebesar 3,5 yang menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media berada dalam kriteria “sangat valid” ( $3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$ ). Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa Montaburam sangat layak untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran Fiqih materi puasa Ramadan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah dengan beberapa perbaikan sebagaimana direkomendasikan oleh para validator.

Berdasarkan hasil analisis data tes awal (*Pretest*) dan tes akhir (*Posttest*) terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54,56 pada tes awal (*Pretest*) menjadi 89,92 pada tes akhir (*Posttest*) dengan selisih peningkatan sebesar 35,46. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,8034 atau setara dengan 80,34% yang berada pada kategori tinggi. Hal ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran montaburam (Monopoli Tantangan Bulan Ramadan) dalam pembelajaran Fikih materi puasa Ramadan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Ash-Shabirin.

Data respon siswa terhadap penggunaan montaburam ‘Monopoli Tantangan Bulan Ramadan’ diperoleh dari 26 siswa kelas III yang telah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut. Hasil pengolahan data menunjukkan skor rata-rata sebesar 2,76 yang]] termasuk dalam kategori kelayakan “baik” ( $2,50 \leq \bar{x} \leq 3,24$ ).

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa Montaburam ‘Monopoli Tantangan Bulan Ramadan’ mendapat respon positif dari siswa serta layak digunakan sebagai media pembelajaran Fikih pada materi puasa Ramadan di kelas III Madrasah Ibtidaiyah.