

## PENGEMBANGAN MEDIA MONOPOLI PENDIDIKAN KARAKTER TAAT BERAGAMA ISLAM TENTANG PELAKSANAAN SALAT DAN DOA UNTUK SISWA KELAS II SD DONOTIRTO KASIHAN BANTUL

## DEVELOPING MONOPOLY MEDIA OF CHARACTER EDUCATION ABOUT ISLAM RELIGION LOYALTY ON SHALAT AND PRAYING FOR STUDENT ON GRADE II OF SD DONOTIRTO KASIHAN BANTUL

Oleh: Lingga Bayu Anshori, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan,

email: [hidupbejo@gmail.com](mailto:hidupbejo@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media monopoli taat beragama Islam tentang panduan sholat dan perintah membaca doa yang layak untuk untuk siswa kelas dua SD Donotirto Kasihan Bantul. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Development*, langkah-langkah dalam penelitian ini ada delapan yaitu pengumpulan data awal, perencanaan, uji coba awal, revisi produk awal, uji coba lapangan, revisi produk utama, uji coba operasional, revisi produk akhir. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas dua SD Donotirto Kasihan Bantul.

Kelayakan media dibuktikan dengan hasil uji validasi materi (4,7) dan uji validasi ahli media (4,08). Penilaian kelayakan media juga diperkuat dengan hasil uji coba lapangan awal melibatkan 4 siswa. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh persentase sebesar 85,7% sehingga memenuhi kriteria layak. Uji lapangan utama melibatkan 8 siswa diperoleh presentase 94,6%, sedangkan hasil uji coba operasional menghasilkan 95,5%. Hasil keseluruhan penilaian uji coba Media Monopoli Pendidikan Karakter Taat Beragama Islam untuk siswa kelas dua SD ini layak digunakan sebagai media pembelajaran

Kata kunci: Media Monopoli, Taat Beragama Islam, Sholat, Doa

### Abstract

*The goal of this development is production monopoly media of Islam religion loyalty about solat escort and prayer instruction that suitable for students on 2 grade of SD Donotirto Kasihan Bantul. The kind of this development is Research and Development, there are 8 steps of this development that is data collecting, planning, premierly product-testing, premierly product-revision, main product-testing, main product-revision, operational product-testing, and operational product revision. The subject of this development is student on 2 grade of SD Donotirto Kasihan Bantul. The Suitability of this media is showed by result of content validation-testing and media validation-testing. The suitability assesment of media is also showed by result of premierly product-testing that involve 4 students. The result of premierly product-testing is 85,7 %. So this includes in suitable criteria. The main product-testing involves 8 student that get 94,6%. While result of operational product-testing is 95,5%. Totality result of product testing monopoly media of Islam religion loyalty for students on 2 grade is suitable to use as instructional media.*

Keywords: *monopol mediay, Islam religion loyalty, grade 2 of elementary school.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terencana dalam proses pembimbingan dan pembelajaran bagi individu agar tumbuh berkembang menjadi manusia yang mandiri,

bertanggungjawab, kreatif, berilmu, sehat dan berakhlak mulia (Darmiyati Z.2011,466). Menurut George F. Keller pendidikan dalam arti luas merujuk pada suatu tindakan atau pengalaman yang mempunyai pengaruh yang

berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan jiwa (*mind*), watak (*character*), atau kemampuan fisik (*physical ability*) individu (Dwi Siswoyo, dkk. 2011:53). Undang-Undang N.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”(pasal 3). Dengan demikian pendidikan merupakan usaha yang dilakukan untuk mempengaruhi kemampuan dan watak manusia ke arah yang lebih baik dalam kaitannya dengan interaksi antar manusia, interaksi dengan lingkungannya serta interaksi dengan Tuhannya.

Dari rumusan di atas terlihat bahwa pendidikan memiliki tujuan untuk membangun manusia yang utuh dan paripurna yang memiliki keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Untuk membangun manusia yang bertakwa dan taat kepada agamanya dibutuhkan pendidikan karakter yang bertujuan untuk membangun nilai-nilai karakter taat beragama sejak usia dini. Menurut Suyanto (2009) pendidikan karakter merupakan cara berfikir dan berperilaku yang

menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, maupun negara. Sedangkan pendidikan karakter menurut Albertus adalah diberikannya tempat bagi kebebasan individu dalam mennghayati nilai-nilai yang dianggap sebagai baik, luhur, dan layak diperjuangkan sebagai pedoman bertingkah laku bagi kehidupan pribadi berhadapan dengan dirinya, sesama dan Tuhan (Doni Koesoema, 2010:5).

Pendidikan karakter taat beragama sangat penting bagi siswa sekolah dasar, karena dalam Islam anak usia sekolah dasar berada pada masa-masa untuk mulai taat beribadah terutama sholat. Seperti yang dijelaskan dalam sabda Rosululloh “*Perintahkan anak-anak kalian untuk melakukan shalat saat usia mereka tujuh tahun, dan pukullah mereka saat usia sepuluh tahun. Dan pisahkan tempat tidur mereka.*”(HR. Abu Daud dan HR.At-Tirmidzi). Melalui pendidikan karakter siswa mendapat bekal tentang ketaatan dan ketakwaan dalam masa pertumbuhan dan masa belajar mereka sebagai umat beragama. Pendidikan karakter juga mengajarkan siswa nilai-nilai terpuji tentang interaksi mereka dengan Tuhannya.

Uraian di atas mengindikasikan bahwa nilai-nilai ketaatan beragama harus mulai dimasukkan dalam proses pembelajaran sejak dini. Strategi dan pembelajaran harus diperhatikan untuk menyisipkan nilai-nilai

ketaatan beragama tersebut. Kondisi belajar harus sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Menurut Basset, Jacka dan Logan (dalam Sumantri dan Permana, 1999) karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar adalah suka bermain karena mereka masih berada dalam masa peralihan dari TK yang penuh dengan permainan. Agar lebih efektif dalam proses belajar perlu menggunakan metode bermain sambil belajar. Karena dunia mereka masih dalam dunia bermain maka siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu menggunakan media yang mengandung unsur bermain juga penting untuk menyampaikan pesan-pesan tentang ketaatan beragama kepada siswa.

Peran media pembelajaran dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter tentang taat beragama kepada siswa sekolah dasar juga tidak kalah pentingnya. Media pembelajaran memiliki banyak fungsi yang dapat memudahkan seorang pendidik dalam mengimplementasikan pendidikan karakter taat beragama. Media dapat berfungsi memperjelas penyajian pesan-pesan tentang taat beragama kepada siswa secara lebih bermakna dan tidak terlalu verbalistik. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa lebih ringan menangkap esensi-esensi tentang ketaatan beragama yang bersifat kaku. Selain itu media pembelajaran juga memberikan wahana yang bervariasi dalam proses pembelajaran yang biasanya bersifat klasikal.

Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2015 dengan siswa kelas dua SD Donotirto, mereka menyatakan bahwa mereka tidak pernah membaca doa sebelum dan sesudah beraktivitas. Guru Pendidikan Agama Islam di SD Donotirto, memberikan 2 alasan dasar yang menyebabkan mereka tidak membaca doa harian. Pertama, mereka lupa dengan bacaan doa yang pernah mereka pelajari di TK. Kedua, siswa belum mengenal bacaan doa harian karena dulu tidak menempuh pendidikan TK dan tidak mengaji di TPA/TPQ. Hal tersebut kurang baik bagi perkembangan karakter siswa, karena doa merupakan cara manusia untuk mengingat Tuhannya dan wujud rasa sukur manusia kepada Tuhannya. Dalam Al-Quran, Allah menegaskan kepada manusia untuk selalu ingat dan bersyukur kepada-Nya melalui surat Al-Baqarah ayat 152 yang mempunyai arti *“Karena itu, ingatlah kamu kepada-Ku, niscaya Aku ingat(pula) kepadamu, dan bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu mengingkari (nikmat)Ku.”* (QS. Al-Baqarah [2] : 152).

Masalah lain yang ditemui di SD Donotirto adalah rendahnya motivasi siswa untuk belajar sholat. Siswa sering mengalami kesulitan dalam menghafal beberapa bacaan beserta gerakannya, sehingga sebagian besar dari mereka kurang termotivasi untuk belajar sholat. Jika hal tersebut tidak segera ditangani, maka akan berdampak buruk bagi

perkembangan karakter religius mereka terutama dalam hal ketaatan umat beragama terhadap Tuhannya.

Media monopoli dapat menjadi alternatif untuk mengatasi masalah-masalah di atas. Media monopoli mampu membawa siswa berperan langsung dalam skema permainan yang dapat memicu keaktifan mereka dalam situasi belajarnya. Dalam kaitannya dengan pendidikan karakter media monopoli juga mampu membawa anak untuk memenuhi komponen *moral knowing*, *moral feeling* dan *moral action* dalam proses belajar mereka. Seperti yang ditekankan Thomas Lickona dalam Doni Koesoema(2007) tentang tiga komponen dari karakter yang baik yaitu pengetahuan tentang moral (*moral knowing*), perasaan tentang moral (*moral feeling*), dan perbuatan bermoral (*moral action*). Keistimewaan lain dari media monopoli ini adalah media ini dimainkan oleh empat orang peserta sehingga dalam permainan ini akan terjadi interaksi sosial yang secara tidak langsung juga melatih *skill* siswa dalam berinteraksi dengan sesama.

Dalam kaitannya dengan bidang garapan Teknologi Pendidikan, kedudukan penelitian ini ada pada kawasan pengembangan. Kawasan pengembangan merupakan kawasan yang mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Kawasan ini berfungsi mendesain, memproduksi dan menyampaikan. Hal-hal tersebut sama dengan penelitian ini

yang bergerak dalam bidang desain, produksi dan penyampaian materi tentang taat beragama Islam yang bertujuan untuk menghasilkan variasi teknologi dalam pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah *Research and Development* (R&D). Alasannya, karena hasil dari media ini berupa produk pembelajaran yaitu media Monopoli Taat Beragama Islam untuk kelas II di SD Donotirto Kasihan, Bantul yang baik dan layak digunakan.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Donotirto. Kasihan, Bantul, Yogyakarta. Waktu Penelitian dilakukan pada bulan juni 2016 tahun ajaran 2015/2016.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian pengembangan media monopoli pendidikan karakter taat beragama Islam ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas 2 SD Donotirto.

### **Prosedur**

Prosedur penelitian atau langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadaptasi dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall & model pengembangan pembelajaran Dick & Carey (Punaji Setyosari 2012: 223-230).

Terdapat 10 langkah pada model penelitian dan pengembangan Borg & Gall,

yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan informasi; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk produk pendahuluan; (4) uji coba pendahuluan; (5) revisi terhadap produk utama; (6) uji coba utama; (7) revisi produk operasional; (8) uji coba operasional; (9) revisi produk akhir; (10) diseminasi dan implementasi.

Model Dick & Carey memiliki 10 tahapan dalam pengembangan pembelajaran, yaitu: (1) analisis kebutuhan; (2) analisis pembelajaran; (3) analisis pelaku belajar dan lingkungannya; (4) merumuskan tujuan khusus; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan materi pembelajaran; (8) merancang dan mengembangkan evaluasi formatif; (9) merevisi pembelajaran; (10) mengembangkan evaluasi sumatif.

Setelah proses analisis dan penggabungan kedua model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, terdapat delapan tahap penelitian pengembangan media monopoli TBI yang dipakai yaitu;

1. Pengumpulan data awal
2. Perencanaan
3. Pengembangan
4. Uji coba awal
5. Revisi produk awal
6. Uji coba lapangan
7. Revisi produk utama
8. Uji coba operasional
9. Revisi produk akhir

## **Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Metode Observasi**

Metode observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam penelitian kuantitatif pedoman observasi berisi butir-butir pokok kegiatan yang akan diobservasi berkenaan dengan perilaku yang diamati (Nana Syaodih, 2015: 220).

Dalam pengembangan media ini, Observasi dilakukan untuk melihat situasi lapangan, fasilitas dan bagaimana proses belajar berlangsung. Selain itu observasi ini juga mengamati anak ketika bermain monopoli. Anak tampak kesulitan atau tidak, anak suka atau tidak serta anak antusias atau tidak ketika menggunakan media monopoli.

### **2. Metode Wawancara**

Wawancara atau interview merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual (Nana Syaodih, 2015: 216). Dalam melakukan wawancara, peneliti harus mempersiapkan instrumen sebagai pedoman untuk wawancara.

Metode wawancara digunakan setelah pengamatan secara visual dilaksanakan. Wawancara ditempuh untuk menggali informasi lebih lanjut dari keterangan guru dan siswa. Wawancara

ditujukan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan data yang akurat tentang kemampuan siswa membaca dan sholat.. Data yang diperoleh dari observasi ini adalah data kualitatif.

### 3. Kuesioner (Angket)

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket ini selanjutnya akan diberikan kepada kepada ahli media, ahli materi serta dalam uji coba lapangan yang melibatkan siswa kelas II SD Donotirto Kasihan, Bantul. Ahli media menilai dari segi teknis dan kualitas produk pembelajaran. Sedangkan ahli materi memberikan penilaian mengenai kualitas media dari aspek materi.

### Teknik Analisis Data

Analisis data pada pengembangan media monopoli Taat Beragama Islam (TBI) menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif. Analisis data diperoleh melalui penilaian dari ahli media dan ahli materi mengenai kualitas dan kelayakan media dengan metode angkat. Sedangkan siswa diberikan metode wawancara dengan menggunakan angket yang sudah disusun beserta alternatif jawabannya. Teknik analisis data kuantitatif ini digunakan untuk hasil data pada uji coba operasional utama dan uji coba

operasional lapangan sebagai acuan untuk perbaikan produk.

Dalam validasi ahli pengembangan alat permainan edukatif ini teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan skala Likert dengan skala penilaian 1-5, yaitu dengan keterangan sebagai berikut: 1) sangat kurang, 2) kurang, 3) cukup, 4) baik, 5) sangat baik.

Menurut S. Eko Putro Widoyoko, mengemukakan rumus konversi seperti berikut:

Skor	Interval Skor	Rerata Skor	Kategori
5	$\bar{X} > X_i + 1,8 Sbi$	> 4,2	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 Sbi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 Sbi$	> 3,4 – 4,2	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 Sbi < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 Sbi$	> 2,6 – 3,4	Cukup
2	$\bar{X}_i - 1,8 Sbi < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 Sbi$	> 1,8 – 2,6	Kurang Baik
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 Sbi$	$\leq 1,8$	Tidak Baik

Keterangan:

$$\bar{X}_i \text{ (Rerata ideal)} = \frac{1}{2} \text{ (skor maks. ideal + skor min. ideal)}$$

$$Sbi \text{ (simpangan baku ideal)} = \frac{1}{6} \text{ (skor maks. ideal - skor min. ideal)}$$

X = skor empiris

Konversi kuantitatif ke data kualitatif skala 5 tersebut dapat disederhanakan menjadi sebagai berikut:

Skor	Rumus	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik

3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat kurang

Kemudian, data kuesioner yang ada dianalisis dengan menghitung rata-rata skor (X) pada tiap-tiap aspek. Mencari skor (X) dengan menggunakan rumus rata-rata:

$$X = \frac{\sum X}{n}$$

X = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor

n = jumlah responden

Dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa produk atau media bisa dikatakan layak diaplikasikan apabila mendapatkan kategori “Baik”. Hasil tersebut diambil melalui validasi dari para ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

Untuk menguji kelayakan media terhadap siswa atau subyek uji coba, peneliti menggunakan skala Guttman.

Skor	Kriteria
0	Tidak Setuju
1	Setuju

Pada perhitungan instrumen siswa menggunakan skala Guttman dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$X =$$

$$\frac{\text{Jumlah penilaian seluruh siswa}}{\text{Penilaian sempurna}} \times 100\%$$

X = Persentase Skor

Berdasarkan penghitungan tersebut alat permainan edukatif Monopoli Taat Beragama Islam dapat dikatakan “layak/baik” digunakan dalam pembelajaran apabila persentase kelayakan mencapai  $> 75\%$ . Sebaliknya, dikatakan “Tidak layak/tidak baik” apabila persentase kelayakan  $\leq 75\%$ .

Persentase	Kategori
$\bar{x} > 75\%$	Layak
$\bar{x} \leq 75\%$	Tidak layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### Pengumpulan Data

Berikut permasalahan yang muncul berdasarkan hasil dari pengumpulan data di SD Donotiro Kasihan.

#### a. Hasil Wawancara Guru PAI

Proses wawancara kepada guru IPA kelas VI dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2015. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui materi pelajaran apa yang mengalami kendala dalam proses belajar, metode yang digunakan, bagaimana proses pembelajaran, sumber belajar yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas sekolah yang dimiliki sekolah. Setelah proses wawancara selesai, diketahui bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar, proses pembelajaran berlangsung lancar namun siswa sering hilang

konsentrasi. Sumber belajar yang dipakai adalah buku LKS. Guru masih belum menggunakan media yang lain dalam pembelajaran khususnya yang terkait dengan sholat dan doa.

b. Hasil Wawancara Siswa Kelas II SD

Donotirto

Proses wawancara dengan siswa dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2015. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana guru dalam mengajarkan sholat dan doa, apakah proses pembelajaran menarik, dan apakah guru pernah menggunakan media dalam pembelajaran. Hasil yang diperoleh adalah guru masih menggunakan metode ceramah dan siswa sering merasa jenuh, guru juga belum menggunakan media pembelajaran.

c. Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas

Hasil dari pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung adalah pembelajaran berjalan satu arah dan siswa hanya sekedar mendengarkan ceramah dari guru. Guru sesekali memberikan contoh tentang materi dengan beberapa gerakan, namun siswa tidak diberikan kesempatan untuk mempraktikannya.

Dari permasalahan-permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media yang dapat memudahkan siswa untuk belajar sholat dan membudayakan siswa untuk selalu berdoa dalam rangka menanamkan nilai-nilai ketaatan beragama kepada siswa.

## Perencanaan

a. Merumuskan Tujuan

Setelah melakukan pengumpulan data, peneliti menemukan beberapa masalah dari hasil observasi dan wawancara tentang ketaatan beragama siswa. Peneliti merumuskan tujuan berdasarkan masalah-masalah yang diperoleh dari hasil pengumpulan data serta menyinkronkan dengan SK, KD dan indikator pada RPP mata pelajaran PAI. Keduanya kemudian dimodifikasi dan menghasilkan rumusan tujuan yang berhubungan dengan sholat dan doa. Tujuan tersebut adalah siswa dapat melaksanakan sholat dan dzikir dengan sempurna.

b. Menetapkan Materi

Setelah itu peneliti menentukan tujuan maka langkah selanjutnya adalah menetapkan materi. Penetapan materi untuk media monopoli ini disesuaikan dengan SK dan KD yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya.

SK dan KD tersebut berhubungan erat dengan sholat dan doa tersebut kemudian dijabarkan menjadi beberapa sub-materi. Sub-materi sholat yaitu gerakan sholat dan bacaan sholat, sedangkan sub-materi doanya adalah doa aktivitas sehari-hari dan doa untuk dzikir.

c. Evaluasi Siswa

Alat evaluasi yang disusun berupa soal-soal yang berhubungan dengan sholat dan doa. Soal-soal tersebut disusun dari sub-materi yang ada pada media monopoli ini yaitu



gerakan sholat, bacaan sholat, doa beraktivitas dan doa untuk dzikir. Sub materi gerakan sholat dikembangkan menjadi 3 soal. Sub-materi bacaan shoat dikembangkan menjadi 2 soal. Sedangkan sub materi doa beraktivitas dan doa untuk dzikir dikembangkan menjadi 3 soal. Jadi total soal yang digunakan dalam alat evaluasi ini berjumlah 8 soal.

## **Pengembangan**

### **a. Pengembangan Produk**

Setelah tahap penyusunan alat evaluasi untuk siswa selesai, tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk. Dalam tahap ini terdapat sub tahapan yaitu :

- 1) Tahap pertama, perancangan desain awal media Monopoli TBI dengan menggunakan *software (Photoshop CS5 dan Corel Draw X6)*
- 2) Tahap kedua, *Browsing Picture dan Editing Picture*. Tahap ini peneliti mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan tentang isi media. Setelah gambar diperoleh, gambar diedit dan didesain ulang dan disesuaikan dengan konten isi.
- 3) Tahap ketiga, Pada awal pembuatan media dan perlengkapannya. Media dibuat menggunakan kertas karton namun karena alasan keawetan bahan, maka bahan yang digunakan diganti menggunakan kayu yang dibentuk papan. Papan tersebut kemudian ditempel stiker

yang sudah didesain sesuai kebutuhan media.

### **b. Validasi Materi dan Media**

#### **Validasi Materi**

Validasi ahli materi akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum di uji cobakan. Ahli materi dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen yang *expert* dibidang agama Islam yaitu oleh Dr. Amir Syamsudin, M.Ag. Validasi materi ini ditempuh dalam 2 kali proses validasi.

Berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap I dapat diperoleh jumlah keseluruhan 52 dengan rerata skor 3. Jika dikonversikan ke dalam skala 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media monopoli TBI masuk dalam kriteria “Cukup”. Skor yang diperoleh setiap indikator mendapatkan rentang dari 3-5 dengan kriteria Cukup - Sangat Baik.

Berdasarkan penilaian ahli materi pada tahap II dapat diperoleh jumlah keseluruhan 71 dengan rerata skor 4,7. Jika dikonversikan ke dalam skala 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Monopoli TBI masuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Skor yang diperoleh setiap indikator mendapatkan rentang dari 4-5 dengan kriteria Baik - Sangat Baik. Validator ahli materi menyatakan bahwa monopoli TBI layak untuk di uji coba tanpa revisi.

## Validasi Media

Validasi ahli media akan dijadikan acuan untuk merevisi produk sebelum di uji cobakan. Ahli media dalam penelitian ini dilakukan oleh dosen yang *expert* dibidang media pembelajaran yaitu oleh Deni Hardianto, M.Pd. Validasi media ini ditempuh dalam 2 kali proses validasi.

Berdasarkan penilaian ahli media pada tahap I dapat diperoleh jumlah skor 70 dengan rerata skor 3,8. Jika dikonversikan ke dalam skala 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Monopoli TBI masuk ke dalam kriteria “Baik”. Skor yang diperoleh setiap indikator mendapatkan rentang dari 2-4 dengan kriteria Cukup - Baik.

Berdasarkan penilaian ahli media pada tahap II dapat diperoleh jumlah skor 73 dengan rerata skor 4,05. Jika dikonversikan ke dalam skala 5, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Monopoli TBI masuk ke dalam kriteria “Baik”. Skor yang diperoleh setiap indikator mendapatkan rentang dari 3-5 dengan kriteria Cukup - Sangat Baik.

## Hasil Uji Coba Awal

Hasil uji coba awal pada pengembangan media monopoli TBI dilakukan oleh 4 siswa kelas II SD Donotirto Kasihan, Bantul. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 24 dari total jumlah penilaian sebanyak 28. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 85,7% sehingga dapat

dikatakan bahwa media monopoli TBI “Layak”.

## Revisi Produk Awal

Berdasarkan hasil uji coba awal media monopoli TBI dinyatakan “Layak/baik” digunakan untuk siswa kelas II SD Donotirto Kasihan, Bantul. Hanya ada sedikit revisi, yaitu di penambahan jumlah pin pahala sebagai indikasi kemenangan dalam permainan.

## Hasil Uji Coba Utama

Hasil uji coba awal pada pengembangan media monopoli TBI dilakukan oleh 8 siswa kelas II SD Donotirto Kasihan, Bantul. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 53 dari total jumlah penilaian sebanyak 56. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 94,64% sehingga dapat dikatakan bahwa media monopoli TBI “Layak”.

## Revisi Produk Utama

Berdasarkan hasil uji coba pendahuluan media monopoli TBI dinyatakan “Layak/baik” digunakan untuk siswa kelas II SD Donotirto Kasihan, Bantul. Siswa tampak tidak kesulitan memainkan dan menggunakan media monopoli TBI ini.

## Hasil uji Coba Operasional

Hasil uji coba pendahuluan pada pengembangan media monopoli TBI dilakukan oleh 16 siswa kelas II SD Donotirto Kasihan, Bantul. Berdasarkan hasil penelitian

yang dilakukan, peneliti memperoleh hasil dengan jumlah penilaian sebanyak 107 dari total jumlah penilaian sebanyak 112. Dari jumlah penilaian tersebut dapat dipresentasikan menjadi 95,5% sehingga dapat dikatakan bahwa media monopoli TBI “Layak”.

### **Revisi Produk Akhir**

Setelah uji coba operasional selesai dilaksanakan dan hasil dari penilaian angket dianalisa, hasil yang didapat sudah sangat baik dan layak untuk digunakan. Dalam proses penelitian didapatkan data bahwa siswa tidak mengalami kesulitan dalam memainkan media monopoli TBI ini dan layak untuk digunakan.

### **B. Pembahasan**

Penelitian pengembangan media monopoli pendidikan karakter taat beragama Islam ini mengacu pada dua model penelitian pengembangan Borg & Gall dan Dicki & Carey. Penggabungan dua model tersebut digunakan untuk memperoleh tahapan penelitian yang baik dan sesuai dengan produk yang dibuat. Setelah proses analisis dan penggabungan kedua model tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian, terdapat delapan tahap penelitian pengembangan multimedia pembelajaran yang dipakai yaitu; (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) uji coba awal; (4) revisi produk awal; (5) uji coba lapangan; (6) revisi

produk utama; (7) uji coba operasional; (8) revisi produk akhir.

Media monopoli taat beragama Islam ini menggunakan dua teori besar sebagai landasan teori utama yaitu teori behavioristik dan kognitif, karena monopoli ini bersifat membudayakan dan mengembangkan diri. Media ini membudayakan karena materi yang disajikan mirip dengan kegiatan sehari-hari serta dikerjakan secara berulang-ulang oleh pemain/siswa. Media ini juga bersifat mengembangkan diri karena dalam skema permainan tersebut siswa melatih dirinya sendiri untuk mengembangkan kemampuannya dalam hal ibadah yaitu sholat dan doa.

Monopoli pendidikan karakter taat beragama Islam ini divalidasi oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi berperan sebagai validator media ditinjau dari segi materi yang bertugas melakukan koreksi terhadap isi materi yang ada dalam media. Sedangkan ahli media bertugas meninjau kelayakan dari segi media. Proses validasi ahli materi melalui 2 tahap validasi, dan proses validasi dari ahli media juga melalui 2 tahap validasi.

Dari hasil validasi ahli materi terdapat 2 aspek yang ada pada instrumen penilaian ahli materi yaitu aspek pembelajaran, aspek isi dan aspek tugas. Pada proses validasi tahap I, penilaian dari ketiga aspek tersebut mendapatkan rerata 3,46 dengan kriteria cukup dan kategori layak. Pada proses validasi

tahap II, penilaian dari ketiga aspek tersebut mendapatkan rerata 4,7 dengan kriteria sangat baik dan layak.

Validasi media menggunakan instrumen penilaian yang terdiri dari 18 butir instrumen yang terdiri dari aspek fisik, pemakaian, gambar, warna dan tulisan. Proses validasi ahli media tahap I mendapatkan hasil rerata skor 3,8 dengan kriteria baik dan kategori layak. Sedangkan pada proses validasi tahap II mendapatkan hasil rerata 4,08 dengan kriteria baik dan layak untuk diujicobakan.

Pada uji coba awal proses uji coba menggunakan 4 orang siswa sebaagai subjek. Hasil penilaian dari keempat subjek tersebut adalah baik. Dari 4 angket yang sudah diisi oleh siswa sebagai subyek mendapatkan hasil dengan presentase yang cukup tinggi yaitu mencapai 85,7 %. Dari presentase hasil angket siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media monopoli TBI itu layak dengan revisi. Revisi berupa penambahan jumlah pin pahala yang dirasa kurang oleh siswa ketika memainkan monopoli TBI tersebut. Namun pada uji coba ini siswa sudah tampak lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru. Keaktifan siswa tersebut sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan Sudjana dan Rivai (Arsyad Azhar, 2006:24-25).

Uji coba lapangan dilakukan oleh 8 siswa kelas II SD mendapatkan presentase sebanyak 94,6 % dengan kategori “Layak”.

Pada uji coba lapangan ini siswa kelas II sangat antusias menggunakan monopoli TBI. Mereka sangat menikmati belajar sholat dan doa menggunakan monopoli TBI. Siswa menjadi lebih aktif dalam situasi berinteraksi dengan temannya dan aktif mempraktikkan gerakan-gerakan sholat dan doa.

Uji coba operasional melibatkan 16 siswa kelas II SD dengan perolehan persentase sebanyak 95,5% dengan kategori “Layak”. Pada uji coba yang terakhir ini siswa kelas II memberikan respon yang sangat baik dalam menggunakan monopoli TBI. Mereka tertarik untuk memainkan monopoli TBI karena mereka bisa belajar sambil bermain. Dalam konsep permainan monopoli TBI tersebut, siswa dilatih untuk mempraktikkan sholat dan membaca doa-doa yang dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Pada saat proses uji coba, diketahui bahwa siswa tertarik memainkan media monopoli TBI ini secara berkelompok. Hal ini sesuai dengan karakteristik sosial anak usia 7/8 tahun yang sering pula disebut sebagai usia berkelompok karena pada masa ini ciri-ciri menonjol ditandai dengan minat besar terhadap aktifitas dengan teman-teman sebaya dan meningkatnya keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok (Endang dan Nur,2002:97).

Hal positif terlihat pada saat dua kali tahap uji coba menggunakan monopoli TBI ini. Siswa tampak antusias dan termotivasi sehingga mereka menjadi aktif dalam proses belajarnya. Siswa tampak senang

menggunakan media monopoli TBI karena dapat belajar melalui skema permainan yang menyenangkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini memenuhi fungsi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi (Sukiman,2012:39).

Monopoli pendidikan karakter taat beragama Islam ini diharapkan dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai ketaatan beragama kepada siswa. Dengan mengusung unsur bermain dalam media ini diharapkan siswa lebih termotivasi untuk menggunakan dan memainkan media monopoli yang berisi panduan sholat dan anjuran membaca doa ini.

## **Simpulan dan Saran**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa monopoli pendidikan karakter taat beragama Islam ini “layak” untuk digunakan. Berikut hasil penilaian dari validasi ahli materi, ahli media, uji coba pendahuluan dan uji coba operasional:

1. Validasi dari ahli materi yang melalui 2 tahap. Tahap pertama yang mendapatkan dengan kategori “layak” dengan rata-rata nilai 3,46. Tahap kedua mendapatkan kategori “layak” dengan rata-rata nilai 4,7.
2. Validasi ahli media yang terdiri dari 2 tahap. Tahap pertama dinyatakan “layak”

dengan rata-rata nilai 3,8. Tahap kedua dinyatakan “layak” dengan rata-rata nilai 4,08.

3. Uji coba pendahuluan dengan subyek 4 orang siswa mendapatkan presentase 85,7 % dengan kategori “layak”.
4. Uji coba lapangan dengan subyek 8 orang siswa mendapatkan presebtase 94,64% dengan kategori “layak”.
5. Uji coba operasional oleh 16 siswa kelas II SD Donotirto mendapatkan presentase 95,5 % dengan kategori “**layak**”.

### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, ada beberapa saran yang disampaikan diantaranya:

1. Bagi guru PAI di SD Donotirto, diharapkan untuk memanfaatkan media monopoli pendidikan karakter taat beragama Islam sebagai media untuk menanamkan nilai ketaatan beragama kepada siswa terutama dalam hal ibadah sholat dan doa.
2. Bagi siswa kelas 2 SD Donotirto, diharapkan dengan adanya media monopoli ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan.
3. Media Monopoli TBI ini dapat digunakan di SD yang berbasis agama Islam.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an al Karim

Darmiyati Zuchdi. (2011), *Pendidikan Karakter dalam Perspektif teori dan Praktik*. Yogyakarta : UNY Press.

Doni Koesoema A., (2007). *Pendidikan karakter: Strategi mendidik anak di zaman global*. Jakarta: Grasindo.

Dwi Siswoyo, dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Punaji Setyosari. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sumantri, M. dan Permana, J. (1999). *Strategi Belajar Mengajar*. Depdikbud Dirjen Pendidikan Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.