ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i3.10452

Pengembangan Media Pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) pada Mata Pelajaran Fikih di MA al-Bairuny

Development of MOTIF (Educational Fiqh Monopoly) Learning Media in the Fiqh Subject at MA al-Bairuny

Nadia Falasifah, Khoirun Nisa', Chusnul Chotimah
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah
nadiafalasifah14@gmail.com; neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 22, 2026	May 20, 2026	Jun 1, 2026	Jun 6, 2026

Abstract

The low learning interest of students, influenced by the dominance of lecture methods and conventional learning, became the basis for developing MOTIF, or Educational Fiqh Monopoly, learning media in the Fiqh subject at MA Al-Bairuny. This study aims to produce interactive learning media based on an educational game that can improve students' engagement and understanding in the Fiqh learning process. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of Grade X students at MA Al-Bairuny. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaire distribution to validators and students. The validation results showed that the MOTIF media obtained a very feasible category based on material expert assessment and a very attractive category based on media expert assessment, indicating that it can be used in learning activities. In addition, the field trial results showed positive student responses to the use of MOTIF media because it was considered capable of creating a more engaging, interactive, and enjoyable learning atmosphere. The conclusion of this study

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

affirms that the development of MOTIF learning media can serve as an innovative alternative in Fiqh learning. The implications of this study indicate that educational game media can encourage students to be more active, motivated, and enthusiastic in understanding Fiqh learning material.

Keywords: Media Development; Learning Media; MOTIF; Educational Fiqh Monopoly; Fiqh Learning

Absrak: Rendahnya minat belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh dominasi metode ceramah dan pembelajaran konvensional menjadi dasar pengembangan media pembelajaran MOTIF atau Monopoli Edukatif Fikih pada mata pelajaran Fikih di MA Al-Bairuny. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran Fikih. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas peserta didik kelas X di MA Al-Bairuny. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket kepada validator dan peserta didik. Hasil validasi menunjukkan bahwa media MOTIF memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi dan kategori sangat menarik berdasarkan penilaian ahli media, sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil uji coba lapangan menunjukkan respons positif peserta didik terhadap penggunaan media MOTIF karena dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran MOTIF dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran Fikih. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam memahami materi pembelajaran Fikih.

Kata Kunci: Pengembangan Media; Media Pembelajaran; MOTIF; Monopoli Edukatif Fikih; Pembelajaran Fikih

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam merupakan salah satu komponen penting dalam mewujudkan karakter maupun budi pekerti siswa, terutama dalam mempertahankan pemahaman dan pengimplementasian nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pemahaman dan penerapan hukum-hukum Islam yang mengatur berbagai aspek kehidupan umat Islam. dengan dukungan fasilitas belajar yang memadai, kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan. Pada sekolah umum, pendidikan Islam diintegrasikan dalam satu mata pelajaran, yaitu PAI (Pendidikan Agama Islam) dan terdapat berbagai komponen mata pelajaran seperti Akidah Akhlak, Al-qur'an dan Hadist, Sejarah kebudayaan Islam serta Fikih(Ilyas et al., 2024).

Namun pada proses pembelajaran masih didominasi dengan metode konvesional dan penggunaan buku paket saja, sehingga peserta didik cenderung lebih pasif serta kurangnya antusias mengikuti pembelajaran(Izzah et al., 2026). Kondisi tersebut biasanya terjadi pada pembelajaran agama Islam khususnya pada mata Pelajaran Fikih. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Fikih. Sehingga terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, salah satunya ialah pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Selain itu, keterbatasan bahan ajar bisa menyebabkan pembelajaran kurang kondusif dan kurang bersemangat sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran(Nengsih et al., 2025). Selama ini, proses pembelajaran Fikih masih cenderung menggunakan metode konvesional seperti ceramah dan buku teks, sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan minat belajar siswa menurun dan pemahaman materi belum optimal. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar peserta didik lebih aktif serta mudah memahami materi Fikih.

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti perantara, penghubung, atau penyalur. Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Sementara itu, Gerlach dan Ely dalam buku Azhar Arsyad menjelaskan bahwa media mencakup manusia, bahan, maupun peristiwa yang mampu menciptakan kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad, 2011). Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik dengan tujuan memberikan rangsangan belajar, meningkatkan motivasi, serta membantu peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna (Abdillah, 2022)

Fikih adalah salah satu cabang ilmu yang menerangkan mengenai tata cara beribadah, Muamalah, dan aspek-aspek lain yang masih berkaitan dengan hukum Islam. siswa juga diberikan mata pelajaran Fikih sebagai bagian dari kurikulum pendidikan formal(Rahmah & Hasanah, 2021). Fikih juga merupakan salah satu cabang ilmu dalam Islam yang mengkaji hukum-hukum yang wajib di ikuti oleh semua orang muslim. Karena hal ini menjadi dasar bagi umat muslim dalam menjalankan ibadah dan menjadikan hukum hukum syari'at Islam sebagai pedoman dalam berkehidupan sehari-sehari. Sehingga umat muslim dapat lebih dekat dengan sang pencipta dan mengamalkan nilai nilai Fikih dalam kehidupan bersosial.

Pendidikan Fikih ibadah juga bertujuan untuk memberikan pemahan yang mendalam tentang bagaimana menjalankan ajaran Islam secara benar dan sesuai dengan Al-Qur'an, Hadist, serta Ijtihad para ulama(Fasih, 2016)

Fikih merupakan salah satu aspek yang fundamental, dalam pemahaman Fikih Muamalah pada pendidikan agama Islam, demikian pula Fikih muamalah menjadi dasar yang krusial bagi umat Islam dalam memanifestasikan kewajiban mauapun kesunnahan sosial agama Islam yang benar bagi mereka(Sali, 2023). Namun proses pembelajaran Fikih di sekolah masih menghadapi berbagai kendala, seperti penggunaan metode pembelajaran yang monoton, minimnya media interaktif, serta rendahnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam kondisi ini menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemhaman terhadap materi Fikih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi Fikih.

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori tersebut menekankan bahwa proses belajar merupakan aktivitas aktif, di mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman serta interaksi dan interaksi sosial lingkungan sekitarnya(Nurjamilah et al., 2025). Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada teori belajar yang dikemukakan oleh Robert Gagné, yang menekankan pentingnya tahapan pembelajaran yang terstruktur(Tarihoran et al., n.d.)

Perkembangan teknologi pendidikan mendorong pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif agar proses pembelajaran lebih menarik dan efektif. Pemanfaatan media digital dinyatakan efektif dalam proses pembelajaran(Wardani et al., 2026). Salah satu platform digital yang dapat digunakan ialah *Genially*, yaitu media berbasis *website* yang mendukung integrase teks, gambar, animasi, audio, serta gamifikasi dalam pembeljaran. Penelitian Putri dan Asriyanti menunjukkan bahwa media monopoli digital berbasis *Genially* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran(Putri & Asriyanti, 2025). Selain itu, penggunaan media *Genially* juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif(Abdillah, 2022). Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh Ahmat Fauzi Afrian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V SDI Daarul Fikri Malang". Penelitian tersebut

mengembangkan media monopoli online pada mata pelajaran Fikih menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media monopoli online memperoleh kategori sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan antusias dan keterlibatan peserta didik dalam memahami materi makanan halal dan haram(AFRIAN, 2024). Penelitian lain juga membahas permainan monopoli sholat sebagai media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami bacaan dan gerakan sholat melalui aktivitas bermain edukatif. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa permainan monopoli dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung(Yusra, 2022)

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian Putri dan Asriyanti lebih berfokus pada media monopoli digital berbasis *Genially* pada mata pelajaran umum dan belum diterapkan pada pembelajaran Fikih di tingkat madrasah aliyah. Sementara itu, penelitian Ahmat Fauzi Afrian hanya berfokus pada materi makanan halal dan haram di jenjang sekolah dasar serta belum mengintegrasikan multimedia interaktif berbasis *website* secara lebih kompleks. Adapun penelitian media monopoli sholat lebih menekankan pada praktik ibadah dan belum mengembangkan media pembelajaran Fikih muamalah yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat MA.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) berbasis multimedia interaktif menggunakan *Genially* pada materi Fikih muamalah di MA Al Bairuny guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Jadi, Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) berbasis multimedia interaktif menggunakan platform *Genially* pada materi Fikih muamalah di tingkat madrasah aliyah. Media ini tidak hanya dikembangkan dalam bentuk permainan monopoli edukatif, tetapi juga mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, tombol interaktif, serta gamifikasi dalam satu media pembelajaran berbasis *website*. Selain itu, media MOTIF dirancang menyesuaikan karakteristik peserta didik MA yang cenderung menyukai pembelajaran interaktif dan partisipatif sehingga proses pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Pengembangan media MOTIF didasarkan pada teori multimedia interaktif yang dikemukakan oleh Mayer, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila

peserta didik menerima informasi melalui kombinasi visual, audio, teks, dan interaktivitas secara bersamaan. Melalui penggunaan multimedia interaktif, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena informasi disajikan secara menarik dan melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar(Syahbrudin et al., 2023).

Dalam konteks ini, media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) dirancang untuk mendukung prinsip konstruktivisme dengan menghadirkan aktivitas pembelajaran yang interaktif. Melalui permainan edukatif, siswa didorong untuk mengeksplorasi materi secara mandiri maupun berkelompok, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat menerima informasi, tetapi juga melibatkan proses berpikir dan pemaknaan(Nurjamilah et al., 2025)

Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada teori belajar yang dikemukakan oleh Robert Gagné, yang menekankan pentingnya tahapan pembelajaran yang terstruktur(Tarihoran et al., n.d.). Dalam penerapannya, media MOTIF dirancang melalui tampilan visual yang menarik, animasi, audio dan permainan interaktif menarik dengan menyampaikan materi secara bertahap, serta memberikan evaluasi dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda melalui permainan edukatif. Dengan demikian, media MOTIF (Monopoli edukatif Fikih) membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, terstruktur, dan memudahkan peserta didik untuk memeahami materi.

Berdasarkan permasalahan dan kajian yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) menggunakan platform *Genially* pada materi Fikih muamalah kelas X di MA Al-Bairuny. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, mengetahui tingkat kelayakan media dan materi berdasarkan hasil validasi para ahli, serta mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media MOTIF dalam proses pembelajaran Fikih.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) sebagai metode utama guna mencapai tujuan yang telah dirumuskan, dengan menekankan pada proses pengembangan dan validasi produk. Menurut Borg and Gall mendefinisikan bahwa metode dan pengembangan (*research and Development*) merupakan suatu proses sitematis yang bertujuan untuk merancang serta menguji keabsahan suatu produk penelitian(Okpatrioka,

2023). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang bertujuan menguji sekaligus menyempurnakan suatu produk. Proses validasi produk dilakukan terhadap produk yang telah tersedia sebelumnya, sedangkan penelitian berperan dalam menilai tingkat kelayakan efektivitas, serta kebermanfaatan produk mellaui serangkaian tahapan pengujian yang sistematis(Sugiyono, 2016).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) sebagai sarana pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Fikih. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*), yang merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis dan terstruktur(Maydiantoro, 2021) Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media ini bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami materi Fikih secara lebih menarik dan interaktif. Adapun subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 2 di MA Al-Bairuny dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di MA-Albairuny Sambongdukuh Jombang.

Dalam penelitian ini pengembangan ini, instrument yang digunakan mencakup teknik wawancara dan angket. Proses pengumpulan data didukung oleh beberapa perangkat, yaitu wawancara, lembar validasi, serta angket penilaian kelayakan media dan materi. Proses wawancara berlangsung secara sistematis dan terarah. Lembar validasi digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dan relevansi materi terhadap capaian belajara melalui penilaian para ahli, sehingga dapat diketahui apakah produk tersebut telah memenuhi kriteria atau masih memerlukan penyempurnaan. Adapun angket kalayakan digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat kelayakan dan penerimaan produk berdasarkan hasil penilaian yang berikan.

Dalam kerangkan metode *research and development* (R&D), penelitian ini memanfaatkan dua kategori data, yakni data kuantitatif yang berbentuk angka serta data kualitatif yang berupa deskripsi atau informasi non-angka. Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung presentase tingkat kelayakan media dengan menggunakan rumus:

$$\textbf{Presentase Kelayakan} = \frac{\sum x}{\sum x\mathbf{1}} \times 100\ \%$$

Keterangan:
∑x: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)
∑x1: Jumlah total skor maksimal (nilai harapan)

Hasil presentase kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori kelayakaan untuk menentukan tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 1. skor kelayakan media

Skor Presentasi	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Tidak baik	1

Selanjutnya, data kualitatif dianalisis secara deskriptif dengan cara mereduksi data, menyajikan data, kemudian menarik kesimpulan dari hasil wawancara serta masukan validator. Analisis tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran(Nasir, 2024).

HASIL

Tahapan penelitian diawali dengan pengumpulan data melalui wawancara bersama guru mata pelajaran Fikih guna memperoleh informasi terkait kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, peneliti mengajukan surat permohonan izin penelitian pada tanggal 15 Maret 2025, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan wawancara serta uji coba media secara langsung pada tanggal 13 April 2025. Berlandaskan tahap-tahapan tersebut, diperoleh sejumlah temuan penelitian yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap analisis (*Analysis*). Pada tahap ini, peneliti melaksanakan kegiatan analisis di MA Al-Bairuny Sambongdukuh Jombang pada tanggal 13 April 2025. Instrument yang digunakan dalam proses ini meliputi wawancara. Proses wawancara dilakukan bersama guru mata pelajaran Fikih. Wawancara dilaksanakan secara langsung guna memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan di kelas.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti kemudian melakukan analisis pembelajaran dan identifikasi kebutuhan. Pada tahap analisis kebutuhan, diperoleh informasi

bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk membantu memahami materi Fikih secara lebih mudah, khususnya yang dapat dikaitkan dengan situasi kehidupan sehari-hari. Maka dari itu, peneliti berupaya semaksimal mungkin untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang optimal dan bersifat inovatif sebagai media dalam pembelajaran Fikih yang dikembangkan melalui media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) sebagai alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selanjutnya, tahap analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, serta merinci tugas-tugas pembelajaran yang relevan dengan materi Fikih.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap perancangan (*Design*). Pada fase ini, peneliti mulai merancang sekaligus perancangan awal produk berupa aplikasi pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, disusunlah media yang relevan bagi peserta didik, yaitu media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih). Rancangan produk pada tahap ini masih berupa gambaran konseptual atau peta konsep yang nantinya menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran.

Dalam tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) dengan menyusun materi yang akan diintegrasikan ke dalam permainan. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan mata pelajaran Fikih kelas X di MA Al Bairuny, yang mencakup pokok bahasan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Setiap bagian dalam media dirancang agar memuat unsur pembelajaran sekaligus permainan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Desain media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) ini terdiri atas beberapa komponen utama, yang telah termuat dalam 17 slide yang dilengkapi dengan tombol interaktif untuk memudahkan navigasi. Komponen media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) ini meliputi menu profil, indikator, pentunjuk permainan, referensi dan papan board permainan yang memuat beberapa materi serta fitur evaluasi berupa soal-soal yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta didik. Selain itu, penyususnan setiap komponen dibuat secara sistematis agar mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah digunakan.

Dengan demikian, tahap desain ini menghasilkan rancangan awal media pembelajaran MOTIF yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana belajar, tetapi juga sebagai media interaktif yang menyenangkan dan edukatif, serta selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tampilan Awal



Gambar 1. Tampilan Awal

Halaman Menu



Gambar 2. Halaman Menu

Profil



Gambar 3. Profil

Indikator



Gambar 4. Indikator

1. Petunjuk Permainan



Gambar 5. Petunjuk Permainan

Board Game



Gambar 6. Board Game

Materi



Gambar 7. Materi

Tombol Kuis



Gambar 8. Tombol Kuis

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap pengembangan (*Development*). Pada fase ini, kegiatan difokuskan pada proses penyusunan materi pembelajaran sekaligus pembuatan perangkat yang dibutuhkan dalam media yang dikembangkan. Rancangan yang sebelumnya masih bersifat konseptual kemudian diwujudkan menjadi produk nyata berupa media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) yang siap untuk diujicobakan.

Dalam tahap ini, peneliti merealisasikan desain ke dalam bentuk media permainan yang mencakup papan monopoli, menu profil, indikator, pentunjuk permainan, referensi dan papan board permainan yang memuat beberapa materi serta fitur evaluasi berupa soal-soal. Seluruh komponen dirancang secara sistematis agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Uji coba produk dilakukan kepada peserta didik kelas X di MA Al Bairuny, khususnya pada kelas yang menjadi subjek penelitian, guna melihat efektivitas serta respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran MOTIF dalam proses pembelajaran Fikih. Selain itu, pada tahap pengembangan juga dilakukan proses validasi terhadap produk yang telah dibuat. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan serta kualitas media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan produk.

Validator materi dalam penelitian ini adalah guru Fikih di MA Al Bairuny yang bertugas menilai kualitas dan kesesuaian isi media pembelajaran. Selain menilai kelayakan, validator juga memberikan saran dan komentar untuk menyempurnakan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih). Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, diperoleh skor sebesar 84% dengan kategori "sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria yang diharapkan sehingga tidak memerlukan perbaikan signifikan. Media juga dinilai relevan dengan kurikulum saat ini serta mendukung pembelajaran yang inovatif dan kontekstual.

Validator media dalam penelitian ini adalah dosen ahli media yang menilai kualitas tampilan, desain, dan kemudahan penggunaan media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih).. Validasi dilakukan melalui kuesioner serta disertai masukan dan saran untuk menyempurnakan produk. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, diperoleh nilai sebesar 95% (dibulatkan) dengan kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MOTIF yang dikembangkan dinilai layak untuk diimplementasikan dalam

proses pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh ahli media yakni untuk tombol Home supaya diperbaiki karena tidak selaras dengan slide Menu

Tabel 2. Hasil Analisis Data Validasi Materi Dan Materi

No.	Indikator Penilaian Validitas	Nilai Validitas	Kategori Validitas
1.	Ahli Materi	84%	sangat baik
2.	Ahli Media	95%	sangat layak

Tahap berikutnya adalah tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, kegiatan difokuskan pada penerapan media pembelajaran yang telah dinyatakan valid ke dalam proses pembelajaran secara langsung. Media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) digunakan kepada peserta didik kelas X di MA Al Bairuny pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Dalam pelaksanaannya, peneliti terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan serta tujuan dari media tersebut. Selanjutnya, peneliti mengamati keterlibatan dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih). Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media, peneliti juga membagikan angket respon kepada peserta didik sebagai instrumen evaluasi.

Berdasarkan hasil angket yang telah dikumpulkan, diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori "sangat menarik". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) layak dan efektif digunakan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran Fikih di MA Al Bairuny.

Tabel 3. Hasil Seluruh Angket Respon Siswa

No	Pertanyaan	Skor Penilaian
1.	Apakah desain pembelajaran media monopoli edukatif menarik untuk pembelajaran?	95
2.	Apakah penggunaan media monopoli edukatif sangat mudah difahami?	91
3.	Apakah game monopoi Fikih sangat menarik?	93
4.	Apakah dengan adanya game monopoli Fikih dalam media monopoli edukatif dapat mendukung pembelajaran Fikih?	92
5.	Apakah materi yang disajikan dalam monopoli edukatif mudah dipahami?	96
6.	Apakah dengan adanya media monopoli edukatif ini dapat meningkatkan semangat, motivasi dalam pembelajaran Fikih?	92
7.	Apakah model, bentuk, dan ukuran huruf yang digunakan dalam media monopoli edukatif sederhana dan mudah divaca?	93
8.	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan peljaran yang harus ada di kelas?	92

No	Pertanyaan	Skor Penilaian
9.	Apakah anda tertarik dengan media monopoli edukatif dalam pembelajaran Fikih?	83
10.	Apakah dalam media monopoli edukatif ini dapat memberikan anda kesempatan untuk berkomunikasi dengan teman lainnya?	87

Tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi (*Evaluation*). Tahap ini merupakan proses akhir yang bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setelah pembelajaran menggunakan media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) di MA Al Bairuny dilaksanakan, dapat dinyatakan media tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di MA Al Bairuny dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Slamet & Abadi, 2022) diperoleh temuan yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan terarah. Penggunaan model ADDIE membantu peneliti dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta tujuan pembelajaran Fikih. Penelitian ini membuktikan teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky efektif. Teori tersebut menekankan bahwa proses belajar merupakan aktivitas aktif, di mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman serta interaksi dan interaksi sosial lingkungan sekitarnya(Nurjamilah et al., 2025). Dalam konteks ini, media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) dirancang untuk untuk memberikan pengalaman belajar interaktif melalui permainan edukatif sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran

Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada teori belajar yang dikemukakan oleh Robert Gagné, yang menekankan pentingnya tahapan pembelajaran yang terstruktur (Tarihoran et al., n.d.). Dalam penerapannya, media MOTIF dirancang melalui tampilan visual yang menarik, animasi, audio dan permainan interaktif menarik dengan menyampaikan materi secara bertahap, serta memberikan evaluasi dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda melalui permainan edukatif. Dengan demikian, media MOTIF (Monopoli edukatif

Fikih) membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, terstruktur, dan memudahkan peserta didik untuk memeahami materi.

Berdasarkan hasil penelitian di MA Al Bairuny, proses pembelajaran Fikih masih didominasi metode konvensional sehingga siswa cenderung mudah bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya minat belajar serta kesulitan siswa dalam memahami materi. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran MOTIF mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori "sangat menarik". Temuan tersebut menunjukkan bahwa media MOTIF dinilai efektif dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Fikih di MA Al Bairuny. Media yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak monoton sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Dalam kajian literatur yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran, Nabila menegaskan bahwa media pemebelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar proses belajar lebih efektif, menarik, dan mampu merangsang pikiran, perhatian, serta motivasi peserta didik(Yusra, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Ahmat Fauzi mengenai pengembangan media pembelajaran monopoli online pada materi makanan halal haram kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam meningkatkan antusiasme peserta didik dan mempermudah pemahaman materi peserta didik(AFRIAN, 2024)

Apabila dikaitkan dengan penelitian ini, media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) memiliki keunggulan tersendiri dengan menekankan aspek teknologi *website Genially*. Berbeda dengan media pembelajaran berbasis virtual yang bersifat umum, media MOTIF dirancang dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik di MA Al Bairuny sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dan relevan dengan kondisi nyata peserta didik. Pendekatan tersebut membantu peserta didik mengaitkan materi Fikih dengan kehidupan sehari-hari sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mudah.

Penerapan media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) juga memberikan implikasi positif terhadap proses pembelajaran. Secara praktis, media MOTIF membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga

mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media berbasis permainan edukatif juga dapat membantu peserta didik memahami materi Fikih dengan lebih optimal karena pembelajaran dilakukan melalui pengalaman belajar yang interaktif. Kehadiran media ini juga dapat menjadi alternative solusi terhadap pembelajaran konvesional yang cenderung monoton dan kurang melibatkan peserta didik secara aktif(Hasan et al., 2021).

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada peserta didik kelas X di MA Al-Bairuny sehingga cakupan subjek penelitian masih terbatas. Selain itu, pengembangan media hanya difokuskan pada materi Fikih tertantu sehingga belum mencakup seluruh materi pembelajaran Fikih. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) pada materi atau mata pelajaran lain dengan cakupan subjek yang lebih luas agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran MOTIF dalam pembelajaran Fikih. Pengembangan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di MA Al Bairuny. Media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) berbasis *website Genially* dinilai sangat menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media yang dikembangkan terbukti bisa membuat pembelajaran yang interaktif dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar sekaligus mempermudah pemahaman materi.

Sejalan dengan temuan tersebut, pengembangan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) dalam penelitian ini juga menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik di MA Al Bairuny. Serta menjadi alternatif solusi dalam mengatasi pembelajaran konvensional yang cenderung monoton. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk menyempurnakan media pembelajaran MOTIF (Monopoli Edukatif Fikih) agar lebih optimal dan bisa menyesuaikan dengan mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, T. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Ivers & Barron. *Jurnal TIKA, 7*(2), 179–188. https://doi.org/10.51179/tika.v7i2.1321

Afrian, A. F. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Online Pada Materi Makanan Halal dan Haram Kelas V Sekolah Dasar Islam Daarul Fikri Malang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.

Fasih, A. R. (2016). Dasar-Dasar Pendidikan Islam Dalam Tinjauan Al-Qur'an dan Al-Hadist. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam, 14*(1). https://doi.org/10.35905/alishlah.v14i1.388

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Ilyas, H., Nisa, K., & Wahyudi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) untuk Pembelajaran Fikih di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. *Masaliq: Jurnal Pendidikan dan Sains, 5*(1), 350–363. https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4703

Izzah, N. K., Salsabila, A. F., Dynanty, L. R. P., & Nashoih, A. K. (2026). Pengaruh Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Al-Qur'an Hadits. *Jurnal Psikososial dan Pendidikan, 2*(1), 1193–1201. https://publisherqu.com/index.php/psikosospen/article/view/4097

Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. FKIP Universitas Lampung. https://repository.lppm.unila.ac.id/34333/

Nasir, K. (2024). *Pengembangan Modul Pembelajaran PAI Berbasis Google Sites Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik UPTD SMPN 8 Parepare* [Tesis, IAIN Parepare].

Nengsih, L., Suhirman, Nurdin, Z., & Rahmi, S. M. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Model ADDIE Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Fiqh. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia, 5*(10), 3018–3028. https://doi.org/10.52436/1.jpti.1353

Nurjamilah, Bik, S. A. R. M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Kontruktivisme. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 4*(4), 6867–6882. https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3075

Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D): Penelitian yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya, 1*(1), 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Putri, A. R. P., & Asriyanti, F. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Digital Berbasis Genially Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Basicedu, 9*(5), 524–532. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10399

Rahmah, N. A., & Hasanah. (2021). Strategi Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MI Al-Hasyimiyah. *Jurnal Alasma: Jurnal Media Informasi dan Komunikasi Ilmiah, 3*(2), 136–157. https://jurnalstitmaa.org/index.php/alasma/article/view/59

Sali, M. (2023). Pemahaman Mendalam: Jihad Intelektual Dalam Pendidikan Agama Islam. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan, 14*(2), 135–146. https://doi.org/10.47766/itqan.v14i2.1975

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/e-book/model-penelitian-pengembangan-r-n-d/

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Syahbrudin, J., Anggraini, A., Kustitik, Fitriyah, Wulandari, R. W., & Wibawa, E. A. W. A. (2023). Meta-Analisis: Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Eduka: Jurnal Pendidikan, Hukum, dan Bisnis, 8*(1), 84–89. https://doi.org/10.32493/eduka.v8i1.29216

Tarihoran, D., Ritonga, M. N., & Lubis, R. (2021). Teori Belajar Robert Mills Gagne dan Penerapan Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal), 4*(3), 32–38. https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2242

Wardani, D. K., Izzah, N. K., Qosim, N., & Zamrud, Q. (2026). Efektivitas Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pada Pembelajaran Akidah Akhlak. *Anwarul, 6*(2), 420–431. https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i2.9528

Yusra, N. (2022). *Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno].