

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan Borg & Gall, namun peneliti hanya menempuh tujuh tahapan penelitian dari sepuluh tahapan sebagai hasil adaptasi dan modifikasi dari model penelitian pengembangan Borg & Gall. Berikut ini adalah deskripsi dari ketujuh tahapan tersebut, yaitu:

##### **1. Identifikasi Masalah**

Peneliti mengumpulkan informasi maupun data terkait pembelajaran dan kondisi terkait dengan melakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Fiqih dan siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang. Dari hasil wawancara diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

##### **a. Wawancara Guru Mata Pelajaran Fiqih**

- 1) Mengenai proses kegiatan pembelajaran Fiqih di kelas. Guru menjawab, pada saat proses kegiatan belajar masih ada beberapa siswa yang kurang antusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar pada mata pelajaran Fiqih terutama anak kelas X. Karena anak kelas X di MA Al-Fathaniyyah banyak

yang dari lulusan SMP yang basicnya bukan dari sekolah keagamaan, jadi ada beberapa dari mereka yang kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung.

- 2) Metode yang digunakan didalam pembelajaran Fiqih. Guru menjawab, metode yang sering digunakan didalam pembelajaran Fiqih adalah metode ceramah, guru hanya menjelaskan kembali materi yang ada di buku paket. Namun, terkadang guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan diskusi materi yang sedang dipelajari. Dikarenakan media pembelajaran yang terbatas, oleh karena itu, untuk saat ini guru hanya bisa menjelaskan materi yang ada di buku paket dan mengadakan proses diskusi kelas.
- 3) Mengenai ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Guru menjawab, bahwa sekolah mempunyai keterbatasan untuk menyediakan media pembelajaran yang lengkap. In-focus yang dimiliki sekolah juga rusak. Jadi, guru tidak bisa menjelaskan materi kepada siswa menggunakan power point dengan menampilkan gambar dan video.
- 4) Respon siswa ketika proses pembelajaran Fiqih sedang berlangsung. Guru menjawab, Ketika guru sedang menjelaskan materi tidak jarang mereka sibuk sendiri dengan

hal lain, ada yang mengobrol, bahkan pernah ada yang tidur di kelas, dan sering juga banyak dari mereka yang menguap, tampak lesu dan kurang semangat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Karena memang mungkin dikarenakan waktu pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih berlangsung di siang hari.

- 5) Mengenai respon siswa ketika diskusi kelas sedang berlangsung. Ketika proses diskusi juga siswanya kurang aktif. Ketika guru memerintahkan siswa untuk melakukan tanya jawab, tidak ada satu pun dari mereka yang mengajukan pertanyaan. Dan ketika guru mengajukan pertanyaan beberapa dari mereka tidak bisa menjawab.
- 6) Mengenai kesulitan yang dialami guru dalam melakukan pembelajaran Fiqih. Guru menjawab, bahwa kesulitan yang dihadapi yaitu karena pembelajaran Fiqih yang memang berlangsung pada siang hari, jadi siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar. Ketika guru menjelaskan materi masih banyak siswa yang kelihatan lesu dan mengantuk, terutama pada materi zakat yang beberapa hari lalu diajarkan. Karena memang pembelajarannya berlangsung pada siang hari, dan memang materi zakat salah satu materi pada

pembelajaran Fiqih yang banyak hitungan-hitungannya, jadi kebanyakan dari mereka kurang semangat mendengarkan penjelasan guru. Dan juga kesulitannya karena memang minimnya media pembelajaran di sekolah, jadi guru untuk saat ini hanya bisa menjelaskan materi Fiqih yang ada di buku paket.

- 7) Mengenai usaha yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan pembelajaran Fiqih. Guru menjawab, untuk saat ini guru hanya bisa melakukan proses pembelajaran dengan media pembelajaran seadanya. Dan ketika ada siswa yang mengantuk, mengobrol, atau tidak mendengarkan penjelasan guru, guru hanya bisa menegur siswa tersebut agar bisa fokus kembali mendengarkan penjelasan guru.

b. Wawancara Siswa Kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang

- 1) Mengenai ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Intan menjawab, bahwa media pembelajaran di sekolah masih sedikit, jadi kebanyakan guru hanya menjelaskan materi yang ada di buku paket. Akibatnya proses pembelajaran terasa membosankan, kadang ketika guru menjelaskan ada yang tidur diam-diam, mengobrol, atau melakukan hal lain.

- 2) Mengenai kesulitan yang dialami pada saat pembelajaran Fiqih berlangsung. Mariatul menjawab, bahwa waktu pembelajaran Fiqih yang berlangsung pada siang hari, akibatnya sulit untuk menangkap materi yang dijelaskan oleh guru. Apalagi guru kebanyakan cerita ketika sedang menjelaskan materi jadi gampang bosan dan mengantuk.
- 3) Pembelajaran Fiqih yang diharapkan siswa. Siti menjawab, ingin sekali didalam pembelajaran ada permainan, supaya semangat ketika belajar. Tati pun menambahkan, bahwa ketika ada permainan disaat proses pembelajaran akan membuat siswa semangat dan kembali fokus mendengarkan penjelasan guru.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan beberapa permasalahan, diantaranya adanya keterbatasan sekolah dalam menyediakan dan mengembangkan media pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan guru mata pelajaran Fiqih masih monoton dalam menjelaskan materi zakat kepada siswa, siswa bosan dan mengantuk ketika mata pelajaran Fiqih terutama pada materi zakat, motivasi belajar rendah dalam mempelajari mata pelajaran Fiqih terutama pada materi zakat, dan kurangnya partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran Fiqih terutama materi zakat.

## **2. Pengumpulan Informasi**

Setelah permasalahan selesai teridentifikasi, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan untuk produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mencari bahan penunjang untuk proses mengembangkan produk, diantaranya membuat perangkat pembelajaran, seperti silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tentang materi zakat, serta mengumpulkan materi tentang zakat dari berbagai sumber.

## **3. Desain Produk**

Proses pengembangan media pembelajaran permainan monopoli materi zakat dibuat dengan beberapa tahap, yaitu mulai dari pembuatan papan monopoli zakat, penyusunan kartu soal dan kartu kepemilikan aset, serta penyusunan buku panduan permainan monopoli zakat. Berikut adalah tahapan pembuatan produk media pembelajaran permainan monopoli zakat:

- a. Penyusunan papan permainan monopoli zakat dilakukan dengan membuat desain awal menggunakan *Microsoft Word*. Langkah pertama adalah membuat persegi ukuran 50x50 cm, dan di keempat sisinya masing-masing diberi kolom berjumlah 10, selanjutnya beberapa kolom diberi warna yang disesuaikan

dengan fungsinya agar bisa dengan mudah dibedakan sesuai dengan fungsinya masing-masing. Kemudian langkah selanjutnya adalah menyisipkan komponen dalam permainan monopoli disertai gambar beserta keterangannya yang berkaitan dengan materi zakat, contohnya adalah gambar toko-toko, seperti toko baju beserta keterangan harganya. Setelah selesai didesain, maka media di cetak sesuai ukuran, yaitu 50x50 cm.

**Gambar 3.1**  
**Papan Permainan Monopoli Zakat**



- b. Tahap selanjutnya adalah pembuatan kartu IQ (soal) yang didalamnya sudah tertera jawabannya. Kartu IQ (soal) yang dibuat akan terbagi menjadi 2, yaitu kartu IQ 1 dan kartu IQ 2. Kartu IQ 1 berisi soal tingkat mudah karena pemain hanya perlu menjawab dengan memilih jawaban berbentuk benar atau salah. Ketika kartu IQ 1 sudah selesai terjawab semua, maka pemain harus menjawab soal pada kartu IQ 2 yang berisi soal tingkat



**Gambar 3.4**  
**Uang-Uangan**



**Gambar 3.5**  
**Kartu Reward**



- d. Tahap berikutnya adalah membuat kartu keterangan kepemilikan asset. Masing-masing kartu tersebut berisi keterangan harga tanah, harga barang dan harga ambil alih yang berbeda-beda. Kartu keterangan kepemilikan asset satu persatu didesain menggunakan *Microsoft Word*, yang kemudian dicetak.

**Gambar 3.6**  
**Kartu Hak Milik**



- e. Setelah itu disiapkan dadu, bidak profesi, serta trivial pursuit house. Trivial pursuit house mempunyai 2 warna, yaitu warna hijau dan merah. Pemain bebas memilih trivial pursuit house mana yang ingin mereka gunakan sebagai penanda kepemilikan asset mereka masing-masing.

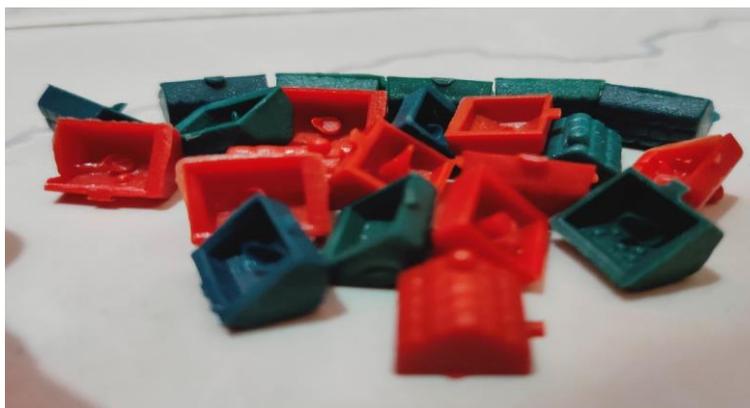
**Gambar 3.7**  
**Dadu**



**Gambar 3.8**  
**Bidak Profesi**



**Gambar 3.9**  
**Penanda Kepemilikan Asset Berbentuk Trivial Pursuit House**

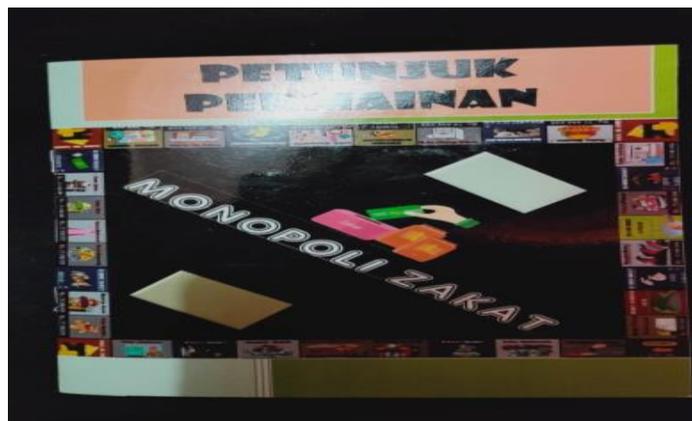


- f. Kemudian tahap pembuatan dan penyusunan buku pedoman permainan monopoli zakat, yang terdiri dari buku petunjuk permainan dan buku petunjuk pembayaran zakat. Buku pedoman permainan monopoli zakat ini didesain dan dirancang dengan ukuran tertentu menggunakan aplikasi *Microsoft Word*, yang kemudian dicetak. Buku petunjuk permainan berisi peraturan-peraturan yang ada didalam permainan monopoli zakat dan berisi

keterangan dan fungsi dari setiap item yang ada didalam permainan monopoli zakat. Sedangkan buku pembayaran zakat berisi tentang macam-macam zakat beserta keterangannya dan cara untuk membayar zakat didalam permainan monopoli zakat.

**Gambar 3.10**

**Buku Petunjuk Permainan Monopoli Zakat**



**Gambar 3.11**

**Buku Petunjuk Pembayaran Zakat**



#### 4. Validasi Desain

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli di bidang media, materi dan pembelajaran yang bertujuan untuk menguji produk dengan menilai berbagai kriteria pada setiap indikator media, materi, dan pembelajaran serta mengetahui tingkat validitas dan keefektifitasan dari produk yang dikembangkan tersebut untuk diujicobakan kepada peserta didik.

##### a. Hasil validasi ahli isi/materi

##### 1) Data kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli isi/materi oleh Bapak H. Hasbullah, M.Pd.I berupa skor yang digunakan untuk menentukan keefektifitasan media adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Isi/Materi**

No.	Kriteria	Skor Penilaian			Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X <sub>1</sub>	P%		
1.	Kelengkapan materi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2.	Contoh kasus yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3.	Mendorong rasa ingin tahu	4	5	80	Valid	Tidak revisi
4.	Tingkat kesulitan soal bervariasi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5.	Soal yang disajikan	5	5	100	Sangat	Tidak

	membantu siswa memahami konsep materi				valid	revisi
6.	Mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya didalam kehidupan sehari-hari	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
7.	Materi sesuai dengan KD dan indikator	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
8.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
<b>Jumlah</b>		44	50	88	Sangat valid	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% \\ = 88\%$$

$P$  : Besar Presentase (yang dicari)

$\sum x$  : Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan perhitungan data di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli isi/materi keseluruhan mencapai 88% jika dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifitasan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau dalam hal ini dapat dikatakan “sangat efektif” karena yang diperhitungkan adalah tingkat keefektifitasan media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran.

2) Data kualitatif

Data kualitatif dari validasi ahli isi/materi oleh Bapak H. Hasbullah, M.Pd.I berupa saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2**

**Komentar/Saran Perbaikan Ahli Isi/Materi**

Nama Ahli Isi/Materi	Komentar/Saran Perbaikan
A. Hasbullah, M.Pd.I	Tidak ada yang diperbaiki

b. Hasil validasi ahli media

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli media oleh Bapak Birru Muqdamien, M.Kom berupa skor yang digunakan untuk menentukan keefektifitasan media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3

## Hasil Validasi Ahli Media

No.	Kriteria	Skor Penilaian			Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X <sub>1</sub>	P%		
1.	Mudah digunakan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
2.	Penggunaan bahasa yang digunakan dalam panduan permainan monopoli mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3.	Keserasian pemilihan warna	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
4.	Kekuatan bahan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5.	Keamanan bagi siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
6.	Kepraktisan media sehingga bisa dibawa	3	5	60	Cukup valid	Sebagian revisi

7.	Mudah disimpan	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8.	Gambar jelas dan tidak kabur	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai dan mudah dibaca	4	5	80	Valid	Tidak revisi
<b>Jumlah</b>		36	45	80	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{45} \times 100\%$$

$$= 80\%$$

$P$  : Besar Presentase (yang dicari)

$\sum x$  : Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan perhitungan data di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli media keseluruhan mencapai 80% jika dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifitasan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria valid atau dalam hal ini dapat dikatakan “efektif” karena yang diperhitungkan adalah tingkat keefektifitasan media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran.

## 2) Data kualitatif

Data kualitatif dari validasi ahli media oleh Bapak Birru Muqdamien, M.Kom berupa saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.4**

### **Komentar/Saran Perbaikan Media**

<b>Nama Ahli Media</b>	<b>Komentar/Saran Perbaikan</b>
Birru Muqdamien, M.Kom	Tidak ada yang diperbaiki

## c. Hasil validasi ahli guru mata pelajaran Fiqih

### 1. Data kuantitatif

Data kuantitatif dari validasi ahli guru mata pelajaran Fiqih oleh Ibu Hj. Uyun Hulwatun Uyun, S.Pd.I berupa skor yang

digunakan untuk menentukan keefektifitasan media adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**

**Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran Fiqih**

No.	Kriteria	Skor Penilaian			Tingkat Kevalidan	Ket.
		X	X <sub>1</sub>	P%		
1.	Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
2.	Media yang digunakan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak revisi
3.	Media kuat dan tahan lama	5	5	100	Sangat valid	Tidak revisi
4.	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
5.	Media yang digunakan mempermudah	4	5	80	Valid	Tidak revisi

	siswa untuk memahami materi pembelajaran					
6.	Media dapat digunakan secara berulang-ulang	4	5	80	Valid	Tidak revisi
7.	Media memuat materi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa	4	5	80	Valid	Tidak revisi
8.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran permainan monopoli mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak revisi
9.	Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi	4	5	80	Valid	Tidak revisi
10.	Media yang dikembangkan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

	konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran					
<b>Jumlah</b>		42	50	84	Valid	Tidak revisi

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{50} \times 100\%$$

$$= 84\%$$

$P$  : Besar Presentase (yang dicari)

$\sum x$  : Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan perhitungan data di atas maka penilaian yang dilakukan oleh ahli guru mata pelajaran Fiqih keseluruhan mencapai 84% jika dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifitasan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria valid atau dalam hal ini dapat dikatakan “efektif” karena yang

diperhitungkan adalah tingkat keefektifitasan media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran.

## 2. Data kualitatif

Data kualitatif dari validasi ahli guru mata pelajaran Fiqih oleh Ibu Hj. Uyun Hulwatun Uyun, S.Pd.I berupa saran yang digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.6**

**Komentar/Saran Perbaikan Ahli Guru Mata Pelajaran Fiqih**

<b>Nama Ahli Guru Mata Pelajaran Fiqih</b>	<b>Komentar/Saran Perbaikan</b>
Ibu Hj. Uyun Hulwatun Uyun, S.Pd.I	Tidak ada yang diperbaiki

## 5. Revisi Desain

Berdasarkan hasil validasi dengan melihat perolehan skor, saran dan komentar dari ahli media, materi, dan guru pembelajaran, maka tidak perlu ada revisi terhadap media pembelajaran permainan monopoli zakat dan produk dapat di uji cobakan kepada siswa.

## 6. Uji Coba Produk

Kemudian langkah selanjutnya melakukan kegiatan uji coba produk di kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang dengan menggunakan

angket penilaian media pembelajaran monopoli zakat dan angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli zakat yang dibagikan kepada responden dengan jumlah 16 siswa.

a. Penilaian Media Pembelajaran Monopoli Zakat

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif penilaian oleh siswa berupa skor yang digunakan untuk menentukan keefektifitasan media adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Hasil Penilaian Media Pembelajaran**  
**Monopoli Zakat Oleh Siswa**

No.	Kriteria	Respon- den	Skor Penilaian			Tingkat Kevali- dan	Ket.
			$\sum x$	$\sum xi$	(%)		
		1,2,3,4,5, 6,7,8,9,1 0,11,12,1 3,14,15,1 6					
1.	Tampilan papan permainan monopoli menarik	5,5,4,5,4, 3,4,4,4,4, 5,5,5,5,5, 5	72	80	90	Sangat valid	Tidak revisi

2.	Media permainan ini mudah digunakan	4,4,4,5,3, 3,4,3,4,4, 5,4,5,4,4, 4	64	80	80	Valid	Tidak revisi
3.	Petunjuk permainan mudah dipahami	4,4,3,5,5, 3,5,3,4,3, 4,5,4,4,4, 3	63	80	78	Valid	Tidak revisi
4.	Kegiatan belajar lebih menyenangkan	4,3,4,5,5, 4,5,5,5,4, 5,5,5,5,5, 4	73	80	91	Sangat valid	Tidak revisi
5.	Pemilihan warna pada papan permainan menarik	4,3,3,5,5, 5,5,4,4,5, 5,5,5,5,5, 5	73	80	91	Sangat valid	Tidak revisi
6.	Media memfasilitasi untuk berdiskusi dengan baik dalam kelompok	4,4,4,5,4, 4,4,3,4,3, 5,4,5,4,5, 3	65	80	81	Valid	Tidak revisi
7.	Media berisi materi yang menarik	4,4,4,5,4, 4,5,3,4,5, 5,5,5,5,5, 5	72	80	90	Sangat valid	Tidak revisi

8.	Materi mudah dipelajari dan dipahami	3,5,4,5,5, 3,4,4,3,5, 4,5,4,4,3, 4	65	80	81	Valid	Tidak revisi
9.	Huruf yang digunakan mudah dibaca	4,4,4,5,4, 4,4,4,4,4, 5,4,4,4,4, 4	66	80	82	Valid	Tidak revisi
10.	Tata letak gambar dan huruf tepat	5,5,3,5,3, 4,4,3,4,5, 5,5,5,5,5, 5	71	80	88	Sangat valid	Tidak revisi
<b>Jumlah</b>			684	800	85	Sangat valid	Tidak revisi

Responden merupakan siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang yang bernama Natasah, Putri Anjani, Siti Karinah, Heni, Mariatul Qibtiyah, Siti Wulandari, Teti Elawati, Cut Nadia, Iklimah, Imelda Ramadhani, Imroatussolihah, Intan Rahayu, Nur Hanipah, Salsabila Nurul Hikmah, Sri Puji Lestari, Widy Dwi Anggini.

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100\%$$

$$P = \frac{684}{800} \times 100\%$$

$$= 85\%$$

$P$  : Besar Presentase (yang dicari)

$\sum x$  : Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan perhitungan data di atas maka hasil uji coba lapangan keseluruhan berdasarkan penilaian siswa mencapai 85% jika dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifitasan, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kriteria sangat valid atau dalam hal ini dapat dikatakan “sangat efektif” karena yang diperhitungkan adalah tingkat keefektifitasan media pembelajaran permainan monopoli yang digunakan dalam pembelajaran.

## 2) Data kualitatif

Data kualitatif dari hasil uji coba lapangan keseluruhan berdasarkan penilaian siswa dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli zakat tidak perlu mendapatkan revisi.

b. Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Zakat

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif pada tabel 4.8 berupa skor yang digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli zakat adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.8**  
**Hasil Penilaian Angket Motivasi Belajar Siswa**  
**Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Zakat**

No.	Kriteria	Responden	Skor Penilaian			Kategori
		1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10,11,12, 13,14,15,16	$\sum x$	$\sum xi$	(%)	
1.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang disajikan oleh guru.	2,3,2,2,4,2,3, 3,2,4,4,3,3,3, 3,3	46	80	57,5	Cukup tinggi
2.	Saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.	4,4,4,3,4,3,3, 3,3,2,2,4,4,4, 3,3,	53	80	66,2 5	Cukup tinggi
3.	Pembelajaran menyenangkan tanpa menggunakan media.	1,2,2,2,2,3,2, 3,3,1,1,1,2,2, 2,2	31	80	38,7 5	Rendah

4.	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran tanpa menggunakan media.	1,3,2,2,1,1,1, 2,2,2,2,2,2,3, 3,3	32	80	40	Rendah
5.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika tanpa menggunakan media.	3,3,3,3,2,2,2, 1,1,1,3,2,2,2, 3,3	36	80	45	Rendah
6.	Pembelajaran lebih menarik tanpa menggunakan media.	2,1,1,2,1,1,1, 2,2,2,2,1,2,1, 3,2	26	80	32,5	Sangat rendah
7.	Saya senang pembelajaran tanpa menggunakan media.	1,1,2,2,2,1,2, 1,3,1,2,2,2,2, 2,2	28	80	35	Sangat rendah
8.	Saya lebih bersemangat belajar karena merasa tertantang untuk menjawab setiap soal.	2,2,2,3,2,2,2, 1,2,1,3,2,3,3, 3,3,	36	80	45	Rendah
<b>Jumlah</b>			288	640	45	Rendah

Responden merupakan siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang yang bernama Natasah, Putri Anjani, Siti Karinah, Heni, Mariatul Qibtiyah, Siti Wulandari, Teti Elawati, Cut Nadia, Iklimah, Imelda Ramadhani, Imroatussolihah, Intan Rahayu, Nur

Hanipah, Salsabila Nurul Hikmah, Sri Puji Lestari, Widy Dwi Anggini.

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100\%$$

$$P = \frac{288}{640} X 100\% \\ = 45\%$$

$P$  : Besar Presentase (yang dicari)

$\sum x$  : Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan perhitungan data di atas maka motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli zakat berdasarkan penilaian dari angket siswa mencapai 45% jika dicocokkan dengan tabel kriteria kualifikasi tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan presentase, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kategori “rendah”.

## 2) Data kualitatif

Data kualitatif hasil penilaian dari angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli zakat dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media

pembelajaran monopoli zakat tingkat motivasi belajar siswa rendah.

c. Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Zakat

1) Data kuantitatif

Data kuantitatif pada tabel 4.9 berupa skor yang digunakan untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli zakat adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.9**

**Hasil Penilaian Angket Motivasi Belajar Siswa**

**Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Monopoli Zakat**

No.	Kriteria	Responden	Skor Penilaian			Kategori
		1,2,3,4,5,6, 7,8,9,10,11, 12,13,14,15 ,16	$\sum x$	$\sum xi$	(%)	
1.	Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang disajikan.	5,5,5,5,4,4, 5,5,5,4,4,5, 5,5,4,4	74	80	92,5	Sangat tinggi
2.	Pertama kali melihat	4,4,5,4,4,4, 4,5,4,4,4,4,	66	80	82,5	Tinggi

	pembelajaran dengan media ini, saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.	4,4,4,4				
3.	Pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat.	5,4,4,4,4,4, 4,4,5,5,4,4, 4,5,4,5	69	80	86,2 5	Sangat tinggi
4.	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran menggunakan media monopoli pada materi zakat.	4,4,4,4,4,4, 5,4,4,4,4,4, 4,4,4,5	66	80	82,5	Tinggi
5.	Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika menggunakan media monopoli pada materi	4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4	64	80	80	Tinggi

	zakat.					
6.	. Pembelajaran lebih menarik menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat.	5,5,5,5,5,5, 4,4,5,5,5,5, 5,5,5,4	77	80	96,2 5	Sangat tinggi
7.	Saya senang menggunakan media monopoli zakat karena soal lebih bervariasi.	4,4,4,4,4,4, 4,4,4,4,4,4, 4,5,5,4,	66	80	82,5	Tinggi
8.	Saya lebih bersemangat belajar karena merasa tertantang untuk menjawab setiap soal.	5,5,5,5,5,5, 5,5,5,4,5,5, 5,5,5,4	78	80	97,5	Sangat tinggi
<b>Jumlah</b>			560	640	87,5	Sangat tinggi

Responden merupakan siswa kelas X MA Al-Fathaniyyah Kota Serang yang bernama Natasah, Putri Anjani, Siti Karinah, Heni, Mariatul Qibtiyah, Siti Wulandari, Teti Elawati, Cut Nadia, Iklimah, Imelda Ramadhani, Imroatussolihah, Intan Rahayu, Nur

Hanipah, Salsabila Nurul Hikmah, Sri Puji Lestari, Widy Dwi Anggini.

Keterangan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} X 100\%$$

$$P = \frac{560}{640} X 100\% \\ = 87,5\%$$

$P$  : Besar Presentase (yang dicari)

$\sum x$  : Jumlah total jawaban responden dalam 1 item

$\sum xi$  : Jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item

100 : Bilangan konstanta

Berdasarkan perhitungan data di atas maka motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli zakat berdasarkan penilaian dari angket siswa mencapai 87,5% jika dicocokkan dengan tabel kriteria kualifikasi tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan presentase, maka skor pencapaian ini termasuk dalam kategori “sangat tinggi”, yang artinya tingkat motivasi belajar siswa sangat tinggi setelah menggunakan media pembelajaran monopoli zakat.

## 2) Data kualitatif

Data kualitatif hasil penilaian dari angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli zakat dapat disimpulkan bahwa sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli zakat tingkat motivasi belajar siswa sangat tinggi.

## 7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang didapatkan melalui penilaian siswa, jika dicocokkan dengan tabel kriteria keefektifitasan, maka jumlah skor pencapaian termasuk dalam kriteria sangat valid, dan juga tidak ada masukan dan saran dari hasil uji coba media yang memerlukan tindakan untuk merevisi produk, maka media pembelajaran permainan monopoli zakat tidak perlu direvisi.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian dosen ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran dan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran permainan monopoli zakat yang dikembangkan masuk dalam kategori “valid”. Sebagaimana yang telah ditunjukkan berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, jumlah skor yang diperoleh dari ahli isi/materi adalah 88%, yaitu berada pada kategori “sangat valid” dengan perolehan skor pada setiap indikator, yaitu pada indikator dengan pernyataan, 1) “*Kelengkapan materi*”

memperoleh skor 80%. 2) *“Contoh kasus yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari”* memperoleh skor 80%. 3) *“Mendorong rasa ingin tahu”* memperoleh skor 80%. 4) *“Tingkat kesulitan soal bervariasi”* memperoleh skor 80%. 5) *“Soal yang disajikan membantu siswa memahami konsep materi”* memperoleh skor 100%. 6) *“Mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya didalam kehidupan sehari-hari”* memperoleh skor 100%. 7) *“Materi sesuai dengan KD dan indikator”* memperoleh skor 100%. 8) *“Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran”* memperoleh skor 80%. 9) *“Materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa”* memperoleh skor 80%. 10) *“Bahasa yang digunakan mudah dipahami”* memperoleh skor 100%.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh jumlah skor 80% yang berada pada kategori “valid” dengan perolehan skor pada setiap indikator, yaitu pada indikator dengan pernyataan, 1) *“Mudah digunakan”* memperoleh skor 80%. 2) *“Penggunaan bahasa yang digunakan dalam panduan permainan monopoli mudah dipahami”* memperoleh skor 80%. 3) *“Keserasian pemilihan warna”* memperoleh skor 100%. 4) *“Kekuatan bahan (tidak mudah sobek, lapuk, hancur)”* memperoleh skor 80%. 5) *“Keamanan bagi siswa”* memperoleh skor 80%. 6) *“Kepraktisan media sehingga bisa dibawa”* memperoleh skor 60%. 7) *“Mudah disimpan”* memperoleh skor 80%. 8) *“Gambar jelas dan tidak*

*kabur*” memperoleh skor 80%. 9) *“Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai dan mudah dibaca”* memperoleh skor 80%.

Hasil penilaian oleh guru mata pelajaran Fiqih memperoleh skor 84%, yakni berada pada kategori “valid” dengan perolehan skor pada setiap indikator, yaitu pada indikator dengan pernyataan. 1) *“Media memuat materi sesuai indikator yang ingin dicapai”* memperoleh skor 100%. 2) *“Media yang digunakan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran”* memperoleh skor 80%. 3) *“Media kuat dan tahan lama”* memperoleh skor 100%. 4) *“Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa”* memperoleh skor 80%. 5) *“Media yang digunakan mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran”* memperoleh skor 80%. 6) *“Media dapat digunakan secara berulang-ulang”* memperoleh skor 80%. 7) *“Media memuat materi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa”* memperoleh skor 80%. 8) *“Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran permainan monopoli mudah dipahami”* memperoleh skor 80%. 9) *“Media memfasilitasi siswa untuk berkomunikasi”* memperoleh skor 80%. 10) *“Media yang dikembangkan konkrit untuk digunakan dalam pembelajaran”* memperoleh skor 80%.

Hasil penilaian keefektifitasan media oleh siswa memperoleh skor 85%, yakni berada pada kategori “sangat valid” dengan perolehan skor pada setiap indikator, yaitu pada indikator dengan pernyataan, 1) *“Tampilan*

*papan permainan monopoli menarik*” memperoleh skor 90%. 2) *“Media permainan ini mudah digunakan”* memperoleh skor 80%. 3) *“Petunjuk permainan mudah dipahami”* memperoleh skor 78%. 4) *“Kegiatan belajar lebih menyenangkan”* memperoleh skor 91%. 5) *“Pemilihan warna pada papan permainan menarik”* memperoleh skor 91%. 6) *“Media memfasilitasi untuk berdiskusi dengan baik dalam kelompok”* memperoleh skor 81%. 7) *“Media berisi materi yang menarik”* memperoleh skor 90%. 8) *“Materi mudah dipelajari dan dipahami”* memperoleh skor 81%. 9) *“Huruf yang digunakan mudah dibaca”* memperoleh skor 82%. 10) *“Tata letak gambar dan huruf tepat”* memperoleh skor 88%.

Hasil penilaian dari angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran monopoli zakat memperoleh skor 45%, yakni berada pada tingkat kategori “rendah” dengan perolehan skor pada setiap indikator, yaitu pada indikator dengan pernyataan, 1) *“Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang disajikan oleh guru”* memperoleh skor 57,5%. 2) *“Saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik”* memperoleh skor 66,25%. 3) *“Pembelajaran menyenangkan tanpa menggunakan media”* memperoleh skor 38,75%. 4) *“Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran tanpa menggunakan media”* memperoleh skor 40%. 5) *“Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika tanpa menggunakan media”* memperoleh skor 45%. 6)

*“Pembelajaran lebih menarik tanpa menggunakan media”* memperoleh skor 32,5%. 7) *“Saya senang pembelajaran tanpa menggunakan media”* memperoleh skor 35%. 8) *“Saya lebih bersemangat belajar karena merasa tertantang untuk menjawab setiap soal”* memperoleh skor 45%.

Hasil penilaian dari angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran monopoli zakat memperoleh skor 87,5%, yakni berada pada tingkat kategori “sangat tinggi” dengan perolehan skor pada setiap indikator, yaitu pada indikator dengan pernyataan, 1) *“Saya ingin dapat menjawab setiap soal yang disajikan”* memperoleh skor 92,5%. 2) *“Pertama kali melihat pembelajaran dengan media ini, saya yakin dapat mengikuti pembelajaran dengan baik”* memperoleh skor 82,5%. 3) *“Pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat”* memperoleh skor 86,25%. 4) *“Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajaran menggunakan media monopoli pada materi zakat”* memperoleh skor 82,5%. 5) *“Ada hal-hal yang merangsang rasa ingin tahu saya jika menggunakan media monopoli pada materi zakat”* memperoleh skor 80%. 6) *“Pembelajaran lebih menarik menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat”* memperoleh skor 96,25%. 7) *“Saya senang menggunakan media monopoli zakat karena soal lebih bervariasi”* memperoleh skor 82,5%. 8) *“Saya lebih bersemangat*

*belajar karena merasa tertantang untuk menjawab setiap soal”* memperoleh skor 97,5%.

Dari hasil perhitungan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli guru mata pelajaran Fiqih dan juga siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat skor yang berada pada kategori “sangat valid”. Dikatakan demikian sebab pada tabel kriteria keefektifitasan sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, skor pencapaian 88%, 80%, 84%, 85% termasuk dalam kriteria sangat valid atau dalam hal ini dapat dikatakan “sangat efektif” karena yang diperhitungkan adalah tingkat keefektifitasan media pembelajaran permainan monopoli zakat untuk digunakan dalam pembelajaran Fiqih.

Dan juga dari hasil perhitungan penilaian dari angket motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat mendapat skor pencapaian 45% yang termasuk pada tingkat kategori “rendah”, sedangkan hasil perhitungan penilaian dari angket motivasi siswa sesudah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat mendapat skor pencapaian 87,5% yang termasuk pada tingkat kategori “sangat tinggi”. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran permainan monopoli zakat.