

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME MONOPOLI*
TERINTEGRASI NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 6 LASUSUA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Oleh

HARNI

2102010053

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME MONOPOLI*
TERINTEGRASI NILAI KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI
KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 6 LASUSUA**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

Harni

2102010053

Pembimbing:

- 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd**
- 2. Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Harni
NIM : 2102010053
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dan skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala keliruan dan kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 7 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Harni

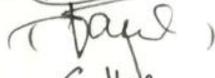
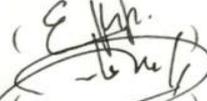
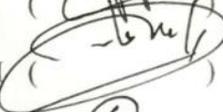
2102010053

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua yang ditulis oleh Harni Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010053, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 17 Juni 2025 M bertepatan dengan 21 Dzulhijjah 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Palopo, 23 Juni 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|---|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Ketua Sidang |  |
| 2. Dr. Hj.Fauziah Zainuddin,M.Ag. | Penguji I |  |
| 3. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd. | Penguji II |  |
| 4. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing I |  |
| 5. Erwatul Efendi, S.Pd.I, M.Pd. | Pembimbing II |  |

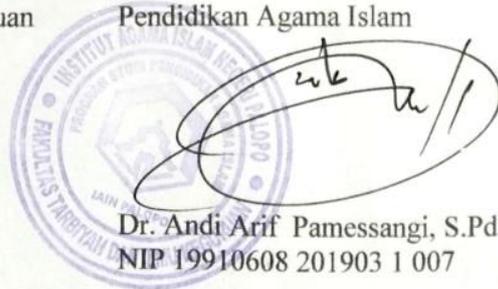
Mengetahui:

an. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ
تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta lahir dan batin, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua ”. Selawat serta salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan, motivasi, serta dorongan dari berbagai pihak walaupun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh keikhlasan dan ketulusan hati, kepada:

1. Bapak Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Bapak Dr. Munir Yusuf, M.Pd. selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Masruddin, S.S. M.Hum. selaku Wakil Rektor II dan Bapak Dr Takdir S.H.,M.H selaku Wakil Rektor III.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah

dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Ibu Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Ibu Hj. Nursaeni, M.Pd. selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Dr. Taqwa, M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.

3. Bapak Dr. Andi Arif Pamessangi S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam dan Bapak Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, beserta staf yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam rangka penyelesaian skripsi.
4. Ibu Dr. Hj. Fauziyah Zainuddin, M.Ag. selaku Penguji I dan Ibu Ervi Rahmadani, S.Pd.,M.Pd. selaku Penguji II
5. Bapak Dr. Andi Arif Pamessangi S.Pd.I., M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Erwatul Efendi, S.Pd. I., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, mengarahkan, serta memotivasi dalam rangka menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Firman Patawari, S.Pd., M.Pd. selaku penasehat akademik.
7. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Zainuddin S, S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta pegawai yang telah membantu dalam mengumpulkan literasi yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Bapak Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd., Ibu Dr.Hj. Salmilah S.kom.,MT. Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I.,M.Pd.I. Ibu Sukmawaty S.Pd.,M.Pd selaku validator dalam

penyusunan skripsi ini.

10. Bapak Mansur S.Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, Ibu Muliati, S.Ag. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Ibu Hidayana S.Pd beserta guru-guru Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua dan staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian dan pengumpulan data penelitian. Siswa siswi kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penelitian hingga selesai.
11. Kepada Guru-guru MA Baitul Maqdis Totallang terutama Bapak Syafaruddin, S.Pd dan Ibu Maryam, S.Pd yang telah membantu dalam pendaftaran kuliah dan tak henti-hentinya memberikan dorongan dan masukan kepada penulis.
12. Terkhusus kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Marjani dan Ibu Hasmawati, tak ada kata yang mampu sepenuhnya mewakili betapa besar peran kalian dalam setiap pencapaian penulis. Terima kasih atas doa yang tak pernah putus, atas peluh yang tak pernah kalian hitung, dan atas cinta yang kalian berikan tanpa syarat. Dalam setiap langkah penulis, ada cucuran keringat kalian yang tak terlihat, ada air mata yang kalian sembunyikan, dan ada harapan yang kalian titipkan. Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk pengorbanan kalian yang tak terukur. Semoga Allah swt membalas segalanya dengan keberkahan dan kesehatan yang tak berkesudahan. Dan kepada saudari-saudariku Yusni dan Maulida serta saudaraku Alif, terima kasih atas kebersamaan suka maupun duka, bantuan, dan pengertian yang kalian berikan selama ini.

13. Kepada Nur Aisyah Asai, Ummul Sa'ada, Nur Rahma, Clara Saputri, Epitasari, Nadiah Khasanah Putri dan Alfian Jabir sahabat tercinta sekaligus saudara yang senantiasa mendukung, membantu, saling memberi motivasi, dan kebersamaan dalam setiap langkah penulis sampai pada titik penyelesaian skripsi ini.
14. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 terkhusus kelas B (*Fraternity class*), dan teman-teman seperjuangan yaitu Fazil Nor, Nur Aisyah Asai, Epitasari, Dian Sanuri, Uswatun Khasanah, Mudrika, Nirma Asmiranti, Armiyanti, Sulfikar dan Nur Choliz Arif yang selalu membantu, saling memberi dukungan, motivasi, serta masukan serta sebagai teman bertukar pikiran, dan telah banyak berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini dari awal hingga akhir.
15. Kepada teman-teman seperjuangan dari MA Baitul Maqdis Totallang, Nur Aisyah Asai, Epitasari, Junita Assyahrah, dan Yusriani. Terima kasih telah mensupport penulis agar mengerjakan skripsi.
16. Kepada teman-teman PLP II dan KKN yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah menjadi bagian dari cerita penulis yang penuh makna semasa kuliah.
17. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga Allah swt. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait dan khususnya bagi penulis sendiri.

Palopo, 21 Mei 2025

HARNI
NIM 2102020053

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	ḥa	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	ḏal	ḏ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḏad	ḏ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ḏa	ḏ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	qi
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
هـ	Ha	h	ha
ء	hamzah	’	apostrof

ي
Ya
y
ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda Nama Huruf Latin Nama

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
آ	<i>fathah</i>	a	a
إ	<i>kasrah</i>	i	i
أ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيّ	<i>Fathah dan ya'</i>	ai	a dan i
أَوْ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauला*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
اَ اِ... ي...ِ	<i>fathah dan alif atau ya'</i>	ā	a dan garis diatas
يِ	<i>kasrah dan ya'</i>	ī	i dan garis di atas
وِ	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ : *mātā*

رَمِيَ : *rāmā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā marbūtah

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh :

رَوْضَةَ الْأَصْفَالِ : *raudah al-atfal*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al—madinah al-faḍilah*

الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. *Syaddah (Tasydīd)* ّ

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbana*

نَجَّيْنَا : *najjaina*

الْحَقُّ : *al-haqq*

نُعْمٌ : *nu'ima*

عُدُوْا : *'aduwwun*

Jika huruf ي ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah menjadi j.

Contoh :

عَلِيٌّ : *'Ali (bukan 'Aliyy atau 'Aly)*

عَرَبِيٌّ : *'Arabi (bukan 'Arabiyy atau 'Araby)*

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh :

الشَّمْسُ : *al-Syamsu* (*bukan asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-Zalzalāh* (*az-zalzalāh*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-biladu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi *hamzah* yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun, bila *hamzah* terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh :

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang transliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari al-Qur'an), Alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'in al-Nawawi

Risalah fi Ri'ayah al—Maslahah

9. *Lafz al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai mudaf ilaih (frasa nominal), ditranliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

دِينُ اللَّهِ *dinullāh billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditranliterasi dengan huruf [t]. Contoh :

هُمُ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walaupun system tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf capital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf capital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh :

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a Linnasi Lallaẓi bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-lazi unzila fihi al-Qur'ān

Nasir al-Din al-Tūsi

Nasr Hamid Abu Zayd

Al-Tūfi

Al-Maṣlahah fi al-Tasyri' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh

Abu al-Walid Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walid Muhammad (bukan: Rusyd, Abu al-Walid Muhammad Ibnu)
Nasr Hamid Abu Zaid, ditulis menjadi Abu Zaid, Nasr Hamid (bukan: Zaid Nasr Hamid Abu)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

swt.	= subḥānahū wa ta'ālā
saw.	= ṣallallāhu 'alaihi wa sallam
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
QS.../...	= QS. An-Nahl/16:78 dan QS. Fatir/35:29-30
HR	= Hadis Riwayat
PAI	= Pendidikan Agama Islam
R&D	= Research & Development

ADDIE = Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

SD = Sekolah Dasar

Jln. = Jalan

Kec. = Kecamatan

Kab. = Kabupaten

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PEGESAHAN	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	x
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xx
DAFTAR HADIS	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
ABSTRAK	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	10
F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	15
A. Penelitian yang Relevan	15
B. Landasan Teori	19
C. Kerangka Pikir.....	41
BAB II METODE PENELITIAN	43
A. Jenis penelitian	43
B. Lokasi dan waktu penelitian	43
C. Subjek dan objek penelitian	44
D. Prosedur Pengembangan	44
1. Tahap penelitian pendahuluan	44
2. Tahap validasi ahli.....	46
3. Tahap uji coba	47
4. Tahap pembuatan produk Akhir	47
E. Teknik Pengumpulan Data.....	47

F. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian.....	56
B. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V PENUTUP	84
A. Kesimpulan	84
B. Implikasi.....	85
C. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Qs. al-Mujadalah/58:11	1
Kutipan Qs. an-Nahl/16:125	20
Kutipan Qs. al-Hujurat/49:13	31
Kutipan Qs. al-‘Asr/103:1-3	32

DAFTAR HADIS

HR. Al-Bukhari Tentang Media Pembelajaran.....	19
HR. Muslim No. 2563 Tentang Persaudaraan dalam Islam.....	35
HR. Bukhari No. 6013 dan HR. Muslim No. 2319 Tentang Anjuran Menyayangi Sesama Manusia.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Media	47
Tabel 3.2 Kriteria Instrumen Ahli Media.....	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Materi.....	48
Tabel 3.4 Kriteria Instrumen Ahli Materi	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa.....	48
Tabel 3.6 Kriteria Instrumen Ahli Bahasa	49
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Angket Praktikalitas Pendidik.....	49
Tabel 3.8 Kriteria Instrumen Praktikalitas	49
Tabel 3.9 Instrumen Pretest dan Posttest	50
Tabel 3.10 Kriteria Ketercapaian Uji Validasi Media, Materi dan Bahasa	52
Tabel 3.11 Kriteria Ketercapaian Uji Praktikalitas Media.....	52
Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi N-Gain	53
Tabel 3.13 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	53
Tabel 4.1 Storyboard.....	60
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.3 Saran dan Perbaikan Media.....	68
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	71
Tabel 4.6 Saran dan Perbaikan Bahasa	71
Tabel 4.7 Hasil Praktikalitas Pendidik	73
Tabel 4.8 Hasil Praktikalitas Peserta Didik.....	73
Tabel 4.9 Data Hasil Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	74

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	40
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Gambar Media Pembelajaran Game Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal
- Lampiran 2: Kunci Jawaban Soal Pada Media
- Lampiran 3: Rincian Biaya Alat dan Bahan Pembuatan Media Pembelajaran
- Lampiran 4: Modul Ajar
- Lampiran 5: Hasil Wawancara oleh Guru Mapel PAI
- Lampiran 6: Daftar Nilai Peserta Didik
- Lampiran 7: Validasi Instrumen Angket
- Lampiran 8: Lembar Angket Validasi Media, Materi dan Bahasa
- Lampiran 9: Lembar Angket Praktikalitas Pendidik dan Peserta Didik
- Lampiran 10: Lembar Pre-Test dan Post-Test
- Lampiran 11: Lembar Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik
- Lampiran 12: Lembar Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test
- Lampiran 13: Surat keterangan Meneliti
- Lampiran 14: Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 15: Surat Keterangan Telah Meneliti
- Lampiran 16: Dokumentasi
- Lampiran 17: Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Harni, 2025 “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Andi Arif Pamessangi dan Erwatul Efendi.

Masalah dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua ialah media pembelajaran yang digunakan masih terbatas membuat peserta didik tidak tertarik atau jenuh untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media inovatif berupa permainan monopoli yang diintegrasikan dengan nilai-nilai kearifan lokal seperti *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge*, *tudang sipulung*, *reso temmangingi*, dan *ammuntuliolo tau*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memperkuat pemahaman terhadap materi "Senangnya Berteman", sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter dan budaya lokal. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu tahap *Analyze*, tahap *Design*, tahap *Development*, tahap *Implementation*, dan tahap *Evaluation*. Penelitian ini berlokasi di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara, dan dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 20 orang peserta didik kelas V. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, angket validasi ahli yaitu lembar validasi ahli media, materi, dan bahasa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Juga menggunakan instrumen terdiri atas, angket praktikalitas, serta tes efektivitas. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif menggunakan rumus persentase dan Skor N-Gain. Hasil penelitian menginterpretasikan bahwa media pembelajaran monopoli yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi Skor validasi yang diperoleh dari ahli media adalah 80%, ahli materi 95,45%, dan ahli bahasa 87,5%. Kepraktisan media ini juga dinilai sangat baik oleh para pendidik dan peserta didik, dengan persentase penilaian masing-masing 89,58% dan 89,1%. Efektivitas media tersebut tercermin dari peningkatan signifikan dalam nilai rata-rata peserta didik, yang awalnya 43 pada *pre-test*, naik menjadi 83,5 pada *post-test*, dengan skor N-Gain sebesar 0,85 yang termasuk kategori tinggi. Berlandaskan hasil penelitian, maka media pembelajaran monopoli yang diintegrasikan dengan nilai kearifan lokal dianggap layak digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Game* Monopoli, Nilai Kearifan Lokal, Media Pembelajaran

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
30/06/2025	

ABSTRACT

Harni, 2025. *“The Development of a Monopoly-Based Learning Media Integrated with Local Wisdom Values in Islamic Religious Education and Character Education for Fifth Grade Students at SDN 6 Lasusua”*. Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Education and Teacher Training, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Supervised by Andi Arif Pamessangi and Erwatul Efendi.

The problem identified in the teaching and learning process of Islamic religious education and character education in Class V of SDN 6 Lasusua is the limited use of instructional media, which causes students to lose interest and feel bored during lessons. This research aims to develop an innovative learning medium in the form of a Monopoly game integrated with local wisdom values such as *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge*, *tudang sipulung*, *reso temmangingi*, and *ammuntuliolo tau*. This media is intended to enhance student engagement, strengthen their understanding of the topic “Joy of Friendship,” and instill character and local cultural values. This study is a type of Research and Development (R&D) using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research was conducted at SDN 6 Lasusua, North Kolaka Regency, Southeast Sulawesi, during the second semester of the 2024/2025 academic year. The research subjects consisted of 20 fifth-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, and expert validation questionnaires (covering media, content, and language), as well as pre-test and post-test instruments. Practicality and effectiveness were measured using questionnaires and test scores. The data were analyzed both qualitatively and quantitatively using percentage formulas and the N-Gain score. The findings indicate that the Monopoly-based learning media integrated with local wisdom values has a very high level of validity, with validation scores from media experts at 80%, content experts at 95.45%, and language experts at 87.5%. The practicality of the media was also rated very high by both teachers and students, with respective ratings of 89.58% and 89.1%. Its effectiveness is demonstrated by a significant improvement in students' average scores from a pre-test score of 43 to a post-test score of 83.5 yielding an N-Gain score of 0.85, which falls into the high category. Based on these results, the Monopoly learning media integrated with local wisdom values is deemed appropriate for use in enhancing student motivation and learning outcomes.

Keywords: Monopoly Game, Local Wisdom Values, Learning Media

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
30/06/2025	

الملخص

هارني، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة مونوبولي مدججة بقيم الحكم المحلية في تعليم التربية الإسلامية والأخلاق للصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية السادسة (SDN 6) لاسوسوا". رسالة جامعية في شعبة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية (IAIN) فالوفو. تحت إشراف: أندي عارف فامسانغي وإرواتول أفندي.

تمثل المشكلة في عملية تعليم مادة التربية الإسلامية والأخلاق للصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية السادسة (SDN 6) لاسوسوا، في محدودية الوسائل التعليمية المستخدمة، مما يجعل الطلبة غير مهتمين و يشعرون بالملل أثناء الدرس. يهدف هذا البحث إلى تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة على شكل لعبة مونوبولي مدججة بقيم الحكم المحلية مثل: سيباكاتاو، سيبالكبي، سيباكاينغي، تودانغ سيولونغ، ريسو تيممانغيني، وأمونتولولو تاو. ومن المتوقع أن تساهم هذه الوسيلة في تعزيز المشاركة الفعالة للطلبة، وتقوية فهمهم لموضوع "فرحة الصداقة"، وغرس القيم الأخلاقية والثقافية المحلية في آن واحد. هذا البحث هو من نوع البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج ADDIE الذي يتضمن خمس مراحل: التحليل، التصميم، التطوير، التطبيق، والتقييم. تم تنفيذ البحث في المدرسة الابتدائية الحكومية السادسة (SDN 6) لاسوسوا، منطقة كولاكا الشمالية، محافظة جنوب شرق سولاويسي، خلال الفصل الدراسي الثاني للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥. أما وحدات البحث فتتكون من ٢٠ طالبًا من الصف الخامس. استخدمت عدة أساليب لجمع البيانات، منها: الملاحظة، المقابلات، استبيانات تحقق الصلاحية من قبل الخبراء، يعني خبير الوسائل، والمادة، واللغة، بالإضافة إلى الإختبارين القبلي والبعدي. كما استخدم أيضًا استبيان العملية التعليمية واختبار الفاعلية، وتم تحليل البيانات باستخدام الطرق الكمية والكيفية من خلال معادلة النسبة المئوية ودرجة N -Gain. أظهرت نتائج البحث أن الوسيلة التعليمية على شكل لعبة مونوبولي المدججة بقيم الحكم المحلية تُعد ذات صلاحية عالية جدًا؛ حيث بلغت نسبة صلاحية الوسيلة من قبل خبير الوسائل ٨٠٪، ومن خبير المادة ٩٥,٤٥٪، ومن خبير اللغة ٨٧,٥٪. كما تم تقييم سهولة استخدام الوسيلة بشكل ممتاز من قبل المدرسين والطلبة، بنسبة ٨٩,٥٨٪ و ٨٩,١١٪ على التوالي. أما من حيث الفاعلية، فقد تم تسجيل ارتفاع ملحوظ في المعدل العام للطلبة من ٤٣ في الاختبار القبلي إلى ٨٣,٥ في الاختبار البعدي، مع درجة N -Gain بلغت ٠,٨٥ والتي تُصنف ضمن الفئة العالية. وبناءً على هذه النتائج، تعتبر الوسيلة التعليمية على شكل لعبة مونوبولي المدججة بقيم الحكم المحلية المطورة مناسبة وجديرة بالاستخدام في تعزيز دافعية التعلم وتحسين نتائج الطلبة.

الكلمات المفتاحية: لعبة مونوبولي، قيم الحكم المحلية، الوسائل التعليمية

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
30/06/2025	Jhy

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran strategis membentuk karakter dan kemampuan masyarakat yang berdaya saing, sejalan dengan tujuan besar negara dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan sarana utama dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan agar memajukan ilmu pengetahuan.¹ Sebagai bagian esensial dari pembangunan nasional, pendidikan sangat efektif dalam meningkatkan kecerdasan masyarakat, sesuai dengan cita-cita yang tercantum pada alinea ke-4 Pembukaan UUD 1945. Alinea tersebut menyatakan bahwa salah satu tujuan negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.² Pendidikan berperan vital dalam mencerdaskan masyarakat dan mendukung pembangunan nasional sesuai amanat konstitusi.

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha untuk memuliakan manusia. al-Qur'an juga telah menjelaskan berulang-ulang tentang pentingnya pendidikan atau pengetahuan karena tanpa pendidikan, Seseorang akan menghadapi kesulitan dalam hidupnya. al-Qur'an mengingatkan umat manusia untuk senantiasa mencari ilmu, seperti pada firman Allah Qs al-Mujadalah/58:11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاشْتُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

¹Moh Taufiq, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Sidotopo I48," *Fashluna* 4, no. 2 (18 November 2023): 153, <https://doi.org/10.47625/fashluna.v4i2.522>.

²Tim Redaksi BIP, *Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*, 1 ed. (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2017), 10.

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. niscaya Allah akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.³

Pada ayat ini mengungkapkan bahwa Individu yang mengakui kebenaran Allah dan Rasul-Nya dan mengamalkan syariat Islam, ketika diminta untuk memberikan ruang dalam majelis bagi orang lain, sebaiknya melaksanakan permintaan tersebut, karena hal itu akan membawa kelapangan bagi mereka untuk memiliki kebaikan di dunia dan akhirat. Apabila orang memiliki iman diminta untuk bangkit dari majelis mereka untuk tujuan yang mengandung kebaikan bagi mereka, maka mereka dianjurkan untuk melakukannya. Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang mempunyai beriman dengan keikhlasan di antara sesama mereka, serta meningkatkan kedudukan para ahli ilmu dengan derajat yang lebih tinggi, memberikan pahala yang melimpah serta meraih keridhaan-Nya. Allah Mahateliti terhadap setiap amal perbuatan hamba-Nya, tidak ada yang tersembunyi bagi-Nya, dan Dia akan memberikan balasan yang setimpal. Ayat ini mengangkat kedudukan ulama, mengakui keutamaan mereka, dan menegaskan tingginya derajat mereka dalam pandangan Allah.⁴

Pendidikan Agama Islam ialah suatu kegiatan yang dirancang sistematis, melibatkan berbagai aspek bimbingan, pengajaran, dan pelatihan yang dilakukan oleh pendidik dengan pendekatan terencana. Tujuan utama dari pendidikan ini

³Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018), 795.

⁴Shalih Muhammad Alu asy-syaikh, Muhammad Ashim, dan Izzudin Karimi, *Tafsir Muyassar Jilid 2 Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*, Darul Haq (Jakarta, t.t.), 765.

adalah untuk meningkatkan keimanan peserta didik melalui berbagai cara, seperti pemberian pengetahuan, pemeliharaan, serta pengembangan kapasitas akademik, emosional, dan pengalaman spiritual. Proses pembinaan ini bertujuan untuk membentuk pribadi yang memahami dan mengamalkan ajaran Islam, sehingga dapat menghasilkan seorang Muslim yang memiliki jiwa religius.⁵ Pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan agar membentuk peserta didik yang religius dan beriman melalui bimbingan serta pengembangan nilai-nilai agama secara holistik.

Keterlibatan aktif antara pendidik dan peserta didik memegang peran penting pada penentuan keberhasilan proses belajar di dalam kelas. Pendidik, dalam kapasitasnya sebagai fasilitator, bukan sekadar penyampai informasi, melainkan juga sebagai pengarah, pembimbing, dan motivator bagi peserta didik.⁶ Dengan memberikan arahan yang jelas dan bimbingan yang terarah, pendidik mendorong peserta didik agar terlibat aktif dalam diskusi, eksplorasi konsep, dan berbagai aktivitas belajar.⁷ Peserta didik yang ikut aktif pada pembelajaran cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran.

Proses pendidikan melalui pembelajaran juga melibatkan beragam metode dan strategi yang dibentuk untuk menumbuhkan potensi peserta didik dengan maksimal. Salah satu strategi pada proses pembelajaran adalah penggunaan media

⁵Gama Victorya Al Aziiz Gama, Devy Habibi Muhammad, dan Nazah Ulinuha, "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Di SLB Sinar Harapan 1 Kota Probolinggo," *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies* 2, no. 1 (2023): 57, <https://lectures.pdfaii.org/index.php/i/article/view/23>.

⁶Shilphy A. Octavia, *Profesionalisme Guru Dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik*, 2021 ed. (Deepublish, 2021), 17.

⁷Wistina Seneru dkk., *Eksplorasi dalam Penilaian Belajar* (Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2024), 3.

pembelajaran karena sebagai bagian pendukung utama dalam proses mengajar dan belajar.⁸ Media pembelajaran mempunyai peran menjadi alat atau sarana yang membantu menyampaikan informasi serta memfasilitasi proses pembelajaran.⁹ Hal ini bertujuan agar pengetahuan yang disampaikan dapat diterima, dipahami, dan mengakar dalam pemahaman peserta didik.

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai pengantar informasi bagi peserta didik dan pendidik untuk membantu mereka belajar secara efektif.¹⁰ Lebih khusus lagi, ketika pada belajar mengajar, kata "media" biasanya merujuk pada alat bantu visual, seperti gambar dan foto, yang membantu saat menjelaskan materi pembelajaran.¹¹ Media dapat berupa manusia, materi atau perantara yang dapat membuat suasana belajar yang dapat mendorong peserta didik agar dapat memahami pengetahuan, keterampilan atau perbuatan secara efektif.¹² Media menjadi elemen penting yang memfasilitasi pembelajaran, untuk itu peserta didik dapat menyerap pengetahuan dan keterampilan secara optimal. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran sangat

⁸Bambang Hariyanto, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa Dan Berhubungan Dengan Kualitas Mutu Pendidikan," preprint (Open Science Framework, 3 Mei 2023), 2, <https://doi.org/10.31219/osf.io/rmhvc>; Rosi Arijumiati, Siti Istiningasih, dan Heri Setiawan, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Pada Masa Pandemi Di SDN 1 Lajut Lombok Tengah," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 4 (29 Desember 2021): 703, <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>.

⁹Agi Ma'ruf Wijaya, Ilfiana Firzaq Arifin, dan Mohamad Il Badri, "Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah," *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya* 2, no. 2 (4 November 2021): 4, <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>.

¹⁰Septy Nurfadhillah dan 4C PGSD, *Media Pembelajaran di Jenjang SD*, 1 ed. (Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021), 7.

¹¹Bulkia Rahim, *Media Pendidikan* (Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2023), 19.

¹²Taufiq, "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Sidotopo I48."

membantu, sehingga proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran menjadi lebih mudah dan efektif.¹³

Media pembelajaran terbagi dalam tiga macam ialah media audio visual, media visual dan media. Media visual ialah media yang memainkan peran penting dalam pembelajaran sebab mengandalkan indera penglihatan peserta didik untuk menyampaikan informasi. media visual mempunyai ciri khas yang kuat dan rasa perhatian dan rasa minat peserta didik akan merasa lebih antusias. Peserta didik akan lebih terlibat dan fokus ketika materi pembelajaran ditampilkan secara visual secara menarik dan relevan dengan kehidupan mereka.¹⁴ Media edukatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar adalah permainan Monopoli

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada Kamis, 11 Juli 2024 kepada Ibu Muliati, S.Ag sebagai pendidik Pendidikan Agama Islam di kelas V di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, ditemukan kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran di dalam kelas disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, penggunaan media pada pembelajaran masih terbatas seperti media gambar dan poster yang bersifat monoton, sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Hal ini menyebabkan mereka cepat merasa jenuh dan tidak fokus pada materi yang disampaikan. Kedua, suasana kelas yang tidak terlalu interaktif membuat peserta didik lebih pasif dan tidak terlalu bersemangat untuk

¹³Sinar Wulan dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Di MI 01 Bonepute," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (1 Februari 2024): 212, <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299>.

¹⁴Cecep Kustandi dkk., "Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran," *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 02 (10 Desember 2021): 297, <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.

berpartisipasi pada pembelajaran. Akibatnya, mereka lebih sering mencari aktivitas lain, seperti mengobrol dengan teman, saling mengganggu, atau bahkan sering meminta izin keluar kelas. Kurangnya integrasi dengan budaya lokal juga menjadi faktor yang membuat pembelajaran terasa kurang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari, sehingga minat belajar pun semakin menurun.¹⁵

Dampak negatif keterbatasan media pembelajaran juga terlihat pada aspek kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Pendidik di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua terpaksa bergantung pada media pembelajaran yang sudah ada tanpa adanya upaya inovatif atau peningkatan, mengakibatkan rendahnya daya tarik kegiatan pembelajaran bagi peserta didik.

Situasi ini menunjukkan pentingnya pembaruan dalam proses belajar yang mendorong interaksi aktif dan kreativitas peserta didik. Salah satu upaya yang dapat ditempuh adalah dengan merancang media edukasi yang lebih beragam serta mengangkat nilai-nilai kearifan lokal. Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman materi yang lebih komprehensif, tetapi juga mengembangkan keterikatan emosional terhadap budaya dan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan media pembelajaran aktif dan partisipatif diharapkan dapat membuat peningkatan keterlibatan peserta didik, mengurangi kebosanan, serta membuat suasana belajar yang lebih kondusif dan bermakna. Berlandaskan pada fakta tersebut, peneliti tertarik memanfaatkan *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan

¹⁵Hasil wawancara dan observasi dengan Ibu Muliati, S.Ag. Pendidik Pendidikan Agama Islam di SDN 6 Lasusua, Kamis 11 Juli 2024

akrab dengan kehidupan sehari-hari masyarakat. Mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal pada media pembelajaran bisa membantu peserta didik memahami dan menghargai budaya serta norma setempat.¹⁶ Pernyataan ini sejalan dengan esensi pendidikan yang tidak hanya mengajarkan ilmu, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kepribadian pada peserta didik

Game monopoli adalah sebuah permainan yang menggunakan papan disertai perlengkapan pendukung seperti lemparan dadu, pion sebagai penanda pemain, serta kartu yang berisi instruksi atau kejutan dalam permainan untuk pemain. Permainan papan edukatif berbasis strategi ini termasuk ke dalam alat bantu visual karena mengandalkan pengamatan langsung dalam proses penggunaannya. Permainan tersebut memiliki daya tarik tersendiri dan mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, menyenangkan, rileks, serta merangsang kemampuan pemecahan masalah peserta didik.¹⁷ Media *game* monopoli juga merupakan salah satu media yang menarik dan dapat membuat suasana di dalam kelas menjadi senang, aktif, santai dan dapat memecahkan masalah yang ada sehingga memungkinkan peserta didik tidak bosan terhadap proses pembelajaran.¹⁸ *Game* monopoli menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, agar

¹⁶Ahmad Jauhari Hamid Ripki, "Peran Manajemen Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Era Globalisasi" 07, no. 02 (2025): 9259.

¹⁷Defa Defa, Ida Bagus Putrayasa, dan I. Nyoman Sudana, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoly untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 12 (2022): 1193, <http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/3041>.

¹⁸Nurhasanah Sihotang, "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 1 (11 September 2022): 65, <https://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309>.

membuat peningkatan minat dan keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Mempertimbangkan latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua?
3. Bagaimana praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua.
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua.

3. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat teoritis dan praktis hasil penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis.

Diharapkan pada hasil akhir penelitian dapat menjadi alat bantu dalam pengembangan media pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua.

2. Manfaat praktis

- a. Kepada peserta didik, dengan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang diajarkan dan membantu peserta didik untuk aktif didalam pembelajaran.
- b. Kepada pendidik, menjadi media pada pembelajaran umumnya pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua.
- c. Kepada sekolah, dapat menjadi acuan dalam mengembangkan alat bantu atau media pembelajaran di sekolah yang kreatif dan tidak membosankan.
- d. Kepada pembaca, dapat dijadikan sebagai bahan rujukan, pengalaman dan pengetahuan dan dapat dikembangkan pada lingkup yang lebih luas.

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media visual edukatif berbentuk permainan Monopoli, yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi “Senangnya Berteman” di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua. Permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa agar tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mengandung nilai-nilai karakter Islami dan budaya lokal Bugis. Media ini memuat konten pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal seperti *Sipakatau* (saling menghormati), *Sipakalebbi* (saling menghargai), *Sipakainge* (saling mengingatkan), *Tudang Sipulung* (diskusi), *Reso Temmangingi* (kerja keras), dan *Ammuntuliolo Tau* (*menjaga harga diri dan martabat sesama*).

Secara fisik, media ini terdiri dari beberapa komponen utama, yaitu papan permainan, kartu pembelajaran (kartu lontar dan kartu tantangan), dadu, bidak, serta aturan permainan. Papan permainan memiliki ukuran tinggi 43 cm dan lebar 42,5 cm, dengan latar warna kuning salem yang cerah dan menarik untuk anak-anak. Papan ini dilengkapi 23 ikon tematik yang merepresentasikan nilai-nilai Islam. Ikon tersebut mencakup start, silaturahmi, *sipakatau*, tantangan *siri' na pacce*, tidak membedakan, *siri' na pacce'*, *sipakalebbi*, bonus pahala, tolong menolong, *sipakainge'*, berbuat, hindari ghibah, *siri* yang terkikis, *tudang sipulung*, saling mengingatkan, uji persahabatan, *reso temmangingi*, *siri' na pacce*, *ammuntuliolo tau* dan finish sebagai akhir dari perjalanan pembelajaran dalam permainan.

Terdapat juga bagian Aturan Permainan yang diletakkan di tengah papan, agar peserta memahami prosedur permainan secara menyeluruh. Media ini juga dilengkapi dengan kartu lontar berukuran tinggi 3 cm dan lebar 8 cm sebagai penanda poin kepada kelompok yang bermain. Sementara itu, kartu tantangan dan kartu hikmah berukuran tinggi 3,5 cm dan lebar 10 cm, yang memuat pertanyaan yang terkait dengan materi pembelajaran dan nilai-nilai kearifan lokal. Dadu yang digunakan dalam permainan berukuran tinggi dan lebar 2,5 cm, berfungsi untuk menentukan langkah pemain. Bidak yang mewakili setiap pemain dibuat dari kayu dengan tinggi 6,5 cm dan diameter 2,5 cm, dengan kepala berwarna berbeda sebagai penanda masing-masing peserta.

Keterkaitan materi yang terdapat pada media pembelajaran dengan nilai-nilai kearifan lokal (Bugis) yaitu *Sipakataui*, yang berarti saling menghormati, mengajarkan peserta didik pentingnya adab dalam menjalin pertemanan. *Sipakalebbi*, yaitu saling menghargai, menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan antar individu. *Sipakainge*, yang bermakna saling mengingatkan, memperkuat solidaritas sosial di antara teman. *Tudang Sipulung*, sebagai nilai musyawarah, membentuk kebiasaan bekerja sama dan berdiskusi secara sehat dalam menyelesaikan masalah bersama. *Reso Temmangingi*, yang berarti kerja keras, dikaitkan dengan usaha menjaga dan membina hubungan pertemanan agar tetap harmonis dan terakhir *Ammuntuliolo Tau*, yakni menjaga harga diri, relevan dalam mengajarkan peserta didik untuk menghindari perilaku perundungan dan diskriminasi, serta menghormati martabat sesama.

F. Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan

Dugaan terhadap penelitian ini yang kemudian meyakinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian secara lebih jauh, antara lain :

- a. Pengembangan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal berupa nilai-nilai budaya Bugis seperti *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge*, *tudang sipulung*, *Reso Temmangingi* dan *Ammuntuliolo Tau* dapat dengan mudah dan praktis untuk digunakan.
- b. Pengembangan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal berupa nilai-nilai budaya bugis seperti *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge*, *tudang sipulung*, *Reso Temmangingi* dan *Ammuntuliolo Tau* membantu pendidik untuk lebih kreatif
- c. Pengembangan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal berupa nilai-nilai budaya bugis seperti *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge*, *tudang sipulung*, *Reso Temmangingi* dan *Ammuntuliolo Tau* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menumbuhkan minat literasi peserta didik, sehingga cenderung ceria dan mudah memahami materi.

2. Keterbatasan pengembangan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran Game Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, peneliti menyadari adanya beberapa keterbatasan yang mempengaruhi ruang lingkup dan penerapan hasil pengembangan. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

a. Terbatas pada Satuan Pendidikan Tertentu

Media ini dirancang dan diimplementasikan hanya pada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara, Sulawesi Tenggara. Oleh karena itu, hasil uji coba media belum dapat digeneralisasikan ke sekolah lain, baik dari segi karakteristik peserta didik, lingkungan sosial budaya, maupun pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh pendidik. Penggunaan media ini di luar konteks sekolah tersebut memerlukan adaptasi dan validasi lebih lanjut.

b. Materi Pembelajaran yang Spesifik

Pengembangan media ini difokuskan secara eksklusif pada materi “Senangnya Berteman” dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Materi ini memiliki pendekatan nilai yang sangat erat kaitannya dengan karakter sosial dan budaya. Sehingga, efektivitas media ini belum diuji untuk topik-topik lain dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, misalnya materi ibadah, akidah, atau sejarah Islam. Maka, diperlukan pengembangan lanjutan apabila media ini ingin diadaptasi untuk pembelajaran materi lainnya.

c. Integrasi Terbatas pada Nilai Budaya Lokal Bugis-Makassar

Media pembelajaran ini mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal Bugis, yaitu *Sipakatau*, *Sipakalebbi*, *Sipakainge*, *Tudang Sipulung*, *Reso Temmangingi*, dan *Ammuntuliolo Tau*. Keterbatasan ini menjadikan media kurang kontekstual jika digunakan pada daerah yang memiliki budaya dan nilai lokal yang berbeda. Oleh karena itu, pengembangan di wilayah lain perlu dilakukan dengan

penyesuaian nilai-nilai lokal setempat agar tetap relevan dan bermakna bagi peserta didik.

d. Keterbatasan Waktu dan Sumber Daya

Penelitian ini dilaksanakan dalam rentang waktu yang terbatas pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Durasi pelaksanaan setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi media, dilakukan secara efisien tetapi tetap berada dalam batasan waktu akademik yang ketat. Selain itu, keterbatasan sumber daya seperti dana, alat pendukung, serta jumlah tenaga ahli (validator) turut membatasi luasnya skala uji coba dan kedalaman pengembangan media.

e. Cakupan Subjek Uji Terbatas

Subjek uji coba media pembelajaran ini terdiri dari 20 peserta didik kelas V. Jumlah tersebut relatif kecil dan belum mencerminkan variasi karakter peserta didik dalam populasi yang lebih luas, baik dari aspek latar belakang sosial ekonomi, gaya belajar, maupun kemampuan akademik. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian ini masih bersifat terbatas dan perlu dikaji lebih lanjut melalui penelitian lanjutan dengan cakupan yang lebih besar.

f. Keterbatasan dalam Aspek Evaluasi Jangka Panjang

Evaluasi yang dilakukan dalam penelitian ini lebih menekankan pada hasil jangka pendek berupa peningkatan pemahaman dan motivasi belajar setelah penggunaan media. Belum dilakukan evaluasi jangka panjang untuk melihat dampak berkelanjutan terhadap pembentukan karakter peserta didik atau transfer nilai-nilai budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya dilakukan dengan maksud memahami variabel dalam penelitian ini. Namun peneliti tidak menemukan spesifik yang membahas tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa penelitian yang mempunyai sebagian variabel yang serupa, yakni:

1. Destia Anjelina Sari dan Rusnilawati (2023), dengan judul penelitian “*The Effect Of Teaching Games For Understanding (TGFU) Model with Mathematics Monopoli Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes Of Elementary School Class I Student*”. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan desain *one –group pretest-posttest*, yang dilatarbelakangi oleh permasalahan rendahnya motivasi serta capaian hasil belajar matematika peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan model *Teaching Games For Understanding (TGFU)* yang dikombinasikan dengan Monopoli Matematika mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan prestasi akademik peserta didik dalam berbagai konteks pendidikan.¹⁹

¹⁹Destia Anjelina Sari dan Rusnilawati Rusnilawati, “The Effect Of Teaching Games For Understanding (TGFU) Model with Mathematics Monopoli Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes Of Elementary School Class I Student,” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (31 Januari 2024), <https://doi.org/10.31000/prima.v8i1.9408>.

2. Gazali Tawakkal, Muhaemin dan Muhammad Ihsan (2024), dengan judul penelitian “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo”. Penelitian ini menggunakan penelitian RnD dengan model ADDIE. Permasalahan yang dihadapi peneliti adanya peserta didik yang tidak mempunyai niat untuk belajar, tidak siap untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan perhatian kepada pendidik pada saat menjelaskan materi sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* monopoli terbukti sangat valid dan efektif.²⁰
3. Much Arsyad Fardani (2023), dengan judul penelitian “Model *Teams Game Tournament* Bermediakan *Game* Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif dengan metode penggunaan model *Teams Game Tournament* berbantuan media *game* monopoli. Dalam penelitian ini permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan membaca aksara jawa peserta didik kelas IV sebelum intervensi dilakukan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa

²⁰Gazali Tawakkal, Muhaemin Muhaemin, dan Muhammad Ihsan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo,” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 1 (2 Mei 2024), <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/330>.

dengan menggunakan model pembelajaran TGT berbantuan media game monopoli meningkatkan kemampuan membaca aksara Jawa Peserta didik.²¹

4. Mauliza Ashari, M. Jaya Adi Putra dan Evi Muliani (2024), dengan judul penelitian “Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Peserta didik Sekolah Dasar Menggunakan Media *Game* Monopoli”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media game Monopoli mampu menjadi sarana bagi peserta didik untuk berkomunikasi secara lisan dalam mengungkapkan ide, pendapat, perasaan, dan aspek lainnya. Selain itu, media ini juga berkontribusi dalam meningkatkan antusiasme, kemampuan berpikir, keterampilan berkomunikasi, serta memperkuat rasa sosial di antara peserta didik.²²

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Destia Anjelina Sari dan Rusnilawati	<i>The Effect Of Teaching Games For Understanding (TGFU) Model with Monopoli Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes Of Elementary</i>	Penelitian ini dan penelitian sebelumnya keduanya menggunakan media <i>game</i> monopoli	Penelitian ini menggunakan metode Rnd sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian Eksperimen, penelitian ini

²¹ Much Arsyad Fardani, “Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (25 Juli 2023), <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.396>.

²² Mauliza Ashari, M. Jaya Adi Putra, dan Eva Astuti Mulyani, “Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Permainan Monopoli,” *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (1 Januari 2024), <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1661>.

		<i>School Class I</i>	<i>Student</i>
2	Gazali Tawakkal, Muhaemin dan Muhammad Ihsan	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo	Penelitian ini dan penelitian sebelumnya keduanya menggunakan metode penelitian RnD, dan juga sama media <i>Game</i> Monopoli
3	Much Arsyad Fardani	<i>Model Teams Game</i> <i>Tournament</i> Bermediakan <i>Game</i> Monopoli untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Peserta didik Sekolah Dasar	Keduanya menggunakan media <i>game</i> Monopoli dan jenjang penelitian yang diteliti sama

4	Mauliza Ashari, M. Jaya Adi Putra dan Evi Muliani	Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Peserta didik Sekolah Dasar Menggunakan Media <i>Game</i> Monopoli	Keduanya sama-sama menggunakan media <i>Game</i> Monopoli dan juga pada tingkat pendidikan yang diteliti	membaca Aksara Jawa Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD sedangkan penelitian terdahulu menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini berfokus pada materi PAI sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan komunikasi verbal
---	--	--	--	--

B. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu suatu instrumen, fasilitas, perantara, dan penghubung yang dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan, menyebarkan, serta menyampaikan pesan dan ide tertentu. Fungsinya adalah untuk Mendorong aktivitas kognitif, emosional, tindakan, minat, dan perhatian peserta didik dengan cara yang dapat memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar dan mengajar pada diri peserta didik. Media pada umumnya adalah orang, benda dan peristiwa yang menciptakan situasi yang memungkinkan individu untuk memperoleh

pengetahuan, kemampuan, atau sikap tertentu.²³ Dengan demikian, media mempunyai peran penting dalam membuat pengalaman pada kegiatan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Komponen utama media pembelajaran terdiri dari pertama pesan atau materi pengajaran, yang bisa berupa *software*, dan kedua alat penampil atau *hardware*.²⁴ Dengan kata lain, media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar melalui penyampaian materi secara memikat dan bersifat timbal balik.

Definisi media pembelajaran dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) *Association of Education Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media sebagai berbagai bentuk dan jalur yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan.
- 2) Gagne dan Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dalam penyampaian materi ajar, dengan tujuan untuk menstimulasi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 3) Menurut Daryanto, media pembelajaran meliputi seluruh unsur, baik manusia, objek, maupun lingkungan, yang berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran. Media ini berperan dalam menarik

²³Mustafa Mustafa, Nur Alisa, dan Andi Arif Pamessangi, "Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur," *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (5 April 2023): 253, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319>.

²⁴Tatat Hartati dkk., *Panduan Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru* (Cahaya Smart Nusantara, 2023).

perhatian, membangkitkan minat, serta mengaktifkan pikiran dan perasaan peserta didik untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.²⁵

Berdasarkan berbagai pandangan mengenai definisi media pembelajaran, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi yang menggunakan berbagai saluran untuk mentransfer informasi. Fungsinya melibatkan stimulasi daya pikir, respon afektif, dan motivasi peserta didik, memfasilitasi terjadinya kegiatan belajar. Dengan cara ini, media pembelajaran dapat membantu penambahan pengetahuan baru pada peserta didik dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin meningkat penting dalam dunia pendidikan modern saat ini. Hal ini terjadi karena media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat diberikan oleh metode pembelajaran konvensional.²⁶ Oleh karena itu, dapat dianggap bahwa media pendidikan merupakan elemen terintegrasi dalam proses pendidikan secara keseluruhan, yang menjadi elemen penting dalam menunjang profesionalisme pendidik dalam melaksanakan tugasnya.

Peningkatan mutu pendidikan dilakukan melalui pengembangan metode penyampaian materi, kurikulum, serta berbagai jenis media pembelajaran. Proses ini merupakan bagian dari integrasi dalam usaha pembaruan yang mencakup inovasi media pembelajaran. Di masa depan, pengembangan media pembelajaran

²⁵Casriati Casriati dan Syukeri Gazali, "Peran Teknologi Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam," *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan* 14, no. 1 (2023), <http://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/124>.

²⁶Hasriadi Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023): 532, <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.

begitu penting untuk direalisasikan secara faktual.²⁷ Pengembangan media pembelajaran yang berkelanjutan menjadi esensial untuk mendukung inovasi pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan. pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan Islam, terutama yang bersifat visual dan interaktif. Allah swt berfirman dalam Qs. An-Nahl/16:125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Terjemahnya:

Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah⁴²⁴ dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.

Ayat ini menekankan pentingnya strategi dan pendekatan yang bijaksana dalam menyampaikan ilmu. Metode seperti permainan edukatif, media visual, dan aktivitas interaktif merupakan bagian dari “hikmah” dan “mau’izhah hasanah” (pelajaran yang baik) yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Pentingnya media pembelajaran juga sebagai sarana untuk memperjelas pembelajaran sebagaimana dijelaskan pada Hadis diriwayatkan dari Abdullah bin Mas’ud, Rasulullah Saw. pernah menggunakan garis-garis di tanah untuk menjelaskan konsep kehidupan dan kematian kepada sahabat, sebagai berikut.

²⁷Ani Daniyati dkk., “Konsep dasar media pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023), <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>.

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي
 الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ
 هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ وَهَذِهِ الْخُطُطُ
 الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا. (رواه البخاري)..

Artinya:

“Dari ‘Abdullah r.a.: Nabi Saw. menggambar sebuah persegi empat dan menggambar garis di tengah-tengahnya lalu membuat garis-garis kecil yang memotong garis tengah itu, dan berkata, “Ini adalah manusia, dan ini (persegi empat) adalah batas kehidupannya (hari kematiannya yang) mengepungnya dari segala penjuru, dan ini (garis) yang berada di luar (persegi empat) adalah harapannya, dan garis-garis kecil ini adalah musibah-musibah dan persoalan-persoalan (yang mungkin akan menimpanya), dan seandainya seseorang kehilangan dia, yang lainnya akan mengambil-alih dia, dan seandainya yang lainnya kehilangan dia, orang yang ketiga yang akan mengambil alih”. (HR. Al-Bukhari).²⁸

Hadis ini memberikan gambaran bahwa Rasulullah saw. telah menerapkan metode pembelajaran yang bersifat visual dengan menggambar langsung di tanah guna mempermudah sahabat memahami konsep kehidupan. Hal ini menjadi bukti bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran bukanlah hal baru, melainkan telah dicontohkan oleh Nabi sejak dahulu. Penggunaan media pembelajaran seperti *game* Monopoli yang menggabungkan aspek visual dan interaktif tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga memiliki dasar syar’i sebagai bentuk penyesuaian metode dakwah dan pengajaran dengan karakter peserta didik.

²⁸Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*, Cet.1, Kitab Tentang Kelembutan Hati, Bab. Perihal berharap terlalu banyak (panjang angan-angan), (Bandung: Mizan, 1997), h. 873-874.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dipersepsikan efektif ketika pesan berhasil disampaikan sesuai dengan inti sari pesan. Karena ciri khas pesan atau informasi sangat bervariasi, pemilihan media yang relevan menjadi penting untuk memastikan pesan tersalurkan dengan baik dan benar. Berikut ini adalah tiga fungsi media pembelajaran, dengan penekanan pada media visual:

- 1) Fungsi Atensi, fungsi sebagai faktor kunci dalam menarik daya tarik peserta didik dan memfokuskan perhatian mereka pada penyampaian materi. Terutama di permulaan pembelajaran, peserta didik sering kali tidak begitu berminat dengan materi yang diperkenalkan. Media visual, seperti gambar, dapat memainkan peran dalam meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipresentasikan.
- 2) Fungsi Afektif, fungsi media visual memengaruhi kepuasan peserta didik saat mereka belajar, terutama dalam membaca teks yang disertai gambar. Gambar atau simbol visual memiliki kemampuan untuk membangkitkan emosi dan sikap peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.
- 3) Fungsi Kognitif, fungsi media visual tercermin pada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol-simbol visual atau seperti gambar dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, membantu pemahaman, dan memori terhadap informasi yang terdapat pada gambar.²⁹ Media visual menjadi alat yang efektif dalam memperkuat pemahaman dan retensi informasi, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

²⁹Mustofa Abi Hamid dkk., "Media Pembelajaran" (yayasan kita menulis, 2020).

Pemaparan fungsi media pembelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu atau sumber bahan ajar yang memfasilitasi peserta didik untuk mengerti materi pelajaran, serta membuat lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan yang ditentukan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam manfaat dan berperan dalam bagian pokok dalam proses pembelajaran di kelas maupun sebagai metode yang menjadi tonggak berlangsungnya kegiatan belajar. Beberapa manfaat utama media pembelajaran antara lain:

- 1) Meningkatkan keaktifan dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 2) Membuat proses belajar menjadi lebih menarik, media berfungsi sebagai alat pemikat perhatian peserta didik, menjaga keterlibatan, serta mempertahankan fokus mereka selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Mendorong interaktivitas dalam pembelajaran melalui penerapan teori belajar serta prinsip psikologi, khususnya dalam aspek partisipasi aktif peserta didik, pemberian umpan balik, dan penguatan.
- 4) Mempercepat durasi pembelajaran; sebagian besar media mampu menyampaikan pesan serta isi materi dalam jumlah besar dalam waktu singkat, sehingga meningkatkan efisiensi penyerapan materi oleh peserta didik.

Mengingat media pembelajaran memiliki berbagai jenis, diperlukan landasan yang tepat dalam memilih media agar penggunaannya efektif dan

mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran meliputi:

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Relevansi media dengan materi yang diajarkan.
- 3) Kecocokan media dengan minat, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik.
- 4) Pertimbangan efektivitas dan efisiensi media yang digunakan.
- 5) Kesesuaian media dengan kompetensi teknis pendidik dalam mengoperasikan media

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ragam media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kelompok sebagai berikut:

1) Media Audio

Media audio merupakan sarana pembelajaran yang penggunaannya berfokus pada indera pendengaran peserta didik.

Secara umum, media audio memiliki beberapa kelebihan, di antaranya:

- a) Memiliki biaya produksi yang relatif rendah.
- b) Mudah diperoleh serta sederhana dalam penggunaannya.
- c) Bersifat fleksibel untuk diaplikasikan baik dalam pembelajaran individu maupun kelompok.
- d) Memiliki bentuk yang praktis dan mudah dibawa ke berbagai lokasi.

2) Media Visual

Media visual ialah jenis media yang mengandung beberapa unsur seperti bentuk, warna, garis, dan tekstur saat disajikan. Media visual memiliki peran yang

signifikan dalam kegiatan belajar-mengajar, karena mampu meningkatkan rasa paham serta daya pikiran peserta didik. Media visual bisa menumbuhkan ketertarikan belajar dan membangun keterhubungan antara materi pembelajaran dengan fakta kehidupan. Untuk mencapai efektivitas, media visual perlu disajikan dalam konteks yang bermakna dan relevan bagi peserta didik.

3) Media Audio Visual

Media audio visual ialah jenis media yang mengintegrasikan unsur suara dan gambar, dapat dihasilkan sendiri, misalnya dengan mengombinasikan slide presentasi dan kaset audio. Media ini menampilkan informasi secara simultan melalui aspek pendengaran dan penglihatan, seperti dalam rekaman video, tayangan bergambar dengan suara, dan sejenisnya.³⁰ Pemilihan jenis media pembelajaran yang tepat, baik media audio, visual, maupun audio visual, sangat penting untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan membuat pengalaman belajar yang lebih menarik serta berkesan bagi peserta didik.

2. *Game Monopoli*

a. Pengertian *Game Monopoli*

Monopoli adalah salah satu *game* papan yang paling terkenal. Tujuan utama dalam *game* ini adalah untuk mengendalikan semua kotak pada papan dengan kegiatan membeli, menyewa, dan melakukan pertukaran properti, yang semuanya terjadi yang dibuat biasa.³¹ Media monopoli *game* ialah alat

³⁰Muhammad Hasan dkk., “Media pembelajaran” (Tahta media group, 2021), <http://eprints.unm.ac.id/20720>.

³¹“Monopoli (permainan),” dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 16 Maret 2024, [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_\(permainan\)&oldid=25441](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_(permainan)&oldid=25441)

pembelajaran yang dapat dimanfaatkan melalui pendekatan *game*, memberikan peserta didik pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan mudah untuk mengungkapkan ide dan perasaan yang mungkin sulit disampaikan kepada sesama. Tujuannya adalah mempermudah peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cara yang interaktif.

Penggunaan media *game* monopoli sebagai salah satu alat pembelajaran membawa suasana belajar yang menarik, hidup, dan santai. *Game* monopoli diharapkan mampu membuat peserta didik aktif dan fokus dalam kegiatan belajar mengajar, mendorong mereka untuk menyelesaikan masalah dan bersaing untuk menjadi pemenang dalam *game*. Sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *game* monopoli dapat dimodifikasi untuk memperkenalkan materi senangnya berteman yang terintegrasi dengan nilai kearifan lokal untuk peserta didik dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.

Media *game* monopoli tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memotivasi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dengan menjawab pertanyaan dengan benar dan memperaktekan langsung, yang kemudian dapat diberi poin berupa kartu lontara yang telah disiapkan. Poin memberikan insentif terhadap peserta didik untuk ikut serta dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan harapan bahwa kelompok mereka akan berhasil memenangkan *game*. Penggunaan *game* monopoli sebagai media pembelajaran didasarkan pada pemahaman bahwa umumnya peserta didik sudah akrab dengan game tersebut, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan santai, sambil tetap

menyampaikan banyak pengetahuan. Media monopoli dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran dua dimensi atau grafis.³² *Game* monopoli sebagai media pembelajaran tidak sekedar memfasilitasi pemahaman materi secara interaktif, namun juga membangun motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

b. Ruang Lingkup Media Pembelajaran *Game* Monopoli

Media pembelajaran Monopoli yang bersifat visual merujuk pada penggunaan elemen-elemen grafis dan visual dalam kegiatan pembelajaran menggunakan *game* Monopoli. Melalui elemen-elemen visual yang tersusun dengan baik, media pembelajaran Monopoli mampu menghadirkan pengalaman yang menyeluruh dan interaktif, sehingga mempermudah peserta didik dalam mengerti konsep-konsep ekonomi dan manajemen secara jelas dan menyenangkan. Dalam penelitian ini. Ruang Lingkup Media Pembelajaran *Game* Monopoli Mencakup:

- 1) Papan Monopoli, papan monopoli ini terbuat dari kayu dan telah dimodifikasi mirip dengan papan catur
- 2) Kartu tantangan dan Kartu hikmah, digunakan sebagai sarana untuk menyimpan materi pembelajaran. Kartu tantangan berisi pertanyaan tentang teori sedangkan kartu hikmah berisi perintah untuk diperaktikan
- 3) Dadu, yaitu penentu jalannya sebuah bidak sesuai angka yang didapatkam
- 4) Bidak, berbentuk karakter sebagai penanda perbedaan untuk pemain

³²Siti Aulia Nabila, Suroso Mukti Leksono, dan Vica Dian Aprelia Resti, "Pengembangan Media Pembelajaran Low Carbon Poly Berbasis Science Edutainment Pada Tema Jejak Si Karbon," *Pendipa Journal of science education* 6, no. 3 (2022), <https://ejournal.unib.ac.id/pendipa/article/view/21197>.

5) Kartu lontara sebagai penanda untuk poin yang diperoleh pemain

c. Kekurangan Dan Kelebihan Media Pembelajaran *Game* Monopoli

1) Kelebihan Media *Game* Monopoli

Media Monopoli memiliki beberapa keunggulan sebagai berikut:

- a) Media Monopoli ini memiliki daya tarik yang tinggi bagi peserta didik jika dirancang dengan baik, dan mampu meningkatkan efektivitas serta kualitas pembelajaran.
 - b) Penggunaan media Monopoli dapat membuat pembelajaran yang berfokus pada hafalan menjadi lebih mudah dan menyenangkan, dengan cara mengintegrasikan informasi ke dalam *game*.
 - c) Media *game* Monopoli merupakan media visual yang fleksibel dan dapat digunakan di berbagai tempat, tidak terbatas hanya dalam kelas. Sehingga, memberikan kebebasan bagi peserta didik untuk belajar di lingkungan yang berbeda.
 - d) *Game* Monopoli sendiri relatif mudah untuk dimainkan, sehingga peserta didik dapat dengan cepat memahami aturan dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
 - e) Dapat melibatkan semua peserta didik
 - f) Mudah disimpan dan tidak memerlukan banyak tempat
 - g) Pembelajaran akan lebih yang menyenangkan
- 2) Kelemahan Media *Game* Monopoli
- a) Media *game* Monopoli memiliki kecenderungan untuk menyederhanakan materi pembelajaran, namun ada kemungkinan peserta didik dapat

mendapatkan kesan yang salah atau pemahaman yang kurang akurat sebagai akibatnya.

- b) Media *game* monopoli ini hanya terbatas pada materi pembelajaran yang memiliki bagian-bagian atau sub bab, artinya tidak dapat untuk materi sejarah

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal (*local wisdom*) adalah kekayaan budaya yang mempunyai nilai, baik nilai moral, nilai pengetahuan dan juga sebagai sumber ilmu kontekstual yang lahir dari masyarakat yang mempunyai bergaram perbedaan salah satunya adalah aturan adat istiadat yang tidak tertulis kemudian disepakati. Kearifan lokal dapat dikatakan sebagai gagasan, kepercayaan dengan adanya ilmu pengetahuan asli dari suatu masyarakat.³³ Kearifan lokal menjadi fondasi penting dalam menjaga identitas budaya dan sebagai sumber pengetahuan yang memperkaya kehidupan masyarakat secara turun-temurun.

Pendidikan menggabungkan kearifan lokal menawarkan pendekatan unik yang mengintegrasikan nilai dan potensi budaya setempat dalam proses pembelajaran, sehingga membuat pengalaman belajar yang lebih berkesan kepada peserta didik. Pendidikan yang menggabungkan kearifan lokal adalah usaha yang terstruktur dan penuh kesadaran dalam menggali serta memanfaatkan potensi lokal secara bijaksana bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efisien. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan potensi diri mereka, sehingga memiliki keahlian, pengetahuan, serta sikap yang dapat

³³Aisa Nikmah Rahmatih, Mohammad Archi Maulyda, dan Muhammad Syazali, "Refleksi nilai kearifan lokal (*local wisdom*) dalam pembelajaran sains sekolah dasar: Literature review," *Jurnal Pijar Mipa* 15, no. 2 (2020): 155.

berkontribusi dalam membangun bangsa dan negara melalui pembelajaran yang berlandaskan pada kearifan lokal.³⁴ Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya dan kemampuan untuk berkontribusi dalam pembangunan bangsa dengan menghargai kearifan lokal.

Game monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal dalam penelitian yang dilakukan peneliti pada materi senangnya berteman yaitu berupa nilai-nilai budaya bugis seperti *sipakatau*, *sipakalebbi*, *sipakainge*, *tudang sipulung*, *Reso Temmangingi* dan *Ammuntuliolo Tau*.

- a. *Tudang Sipulung* berasal dari kata “*tudang*” berarti duduk dan “*sipulung*” berarti berkumpul. *Tudang sipulung* adalah tradisi musyawarah atau pertemuan untuk mencapai mufakat dalam memecahkan masalah atau mengambil keputusan yang berkaitan dengan kepentingan bersama. Melalui *tudang sipulung*, masyarakat Bugis menunjukkan semangat demokrasi dan kebersamaan dalam menyelesaikan persoalan.
- b. *Sipakatau* asal katanya “*sipa*” yang memiliki arti saling, dan “*katau*” yang berarti manusia. *Sipakatau* mengajarkan kita untuk saling memanusiakan, menghargai, dan menghormati sesama manusia tanpa memandang status sosial, agama, atau latar belakang. Dalam praktiknya, *sipakatau* tercermin dalam sikap ramah, sopan, dan menghormati perbedaan, sehingga tercipta

³⁴Shella Nabila, Idul Adha, dan Riduan Febriandi, “Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar,” *Jurnal basicedu* 5, no. 5 (2021): 3929, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>.

keharmonisan dalam masyarakat. Allah swt berfirman dalam Qs. Al-Hujurat/49:13 terkait nilai *sipakataui* yaitu:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Terjemahnya:

Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.

Ayat ini menegaskan pentingnya menghormati sesama manusia tanpa memandang latar belakang sosial, budaya, maupun etnis. Nilai *Sipakataui*, atau saling memanusikan, selaras dengan ajaran Islam tentang kesetaraan dan kemuliaan berdasarkan ketakwaan.

- c. *Sipakalebba* berasal dari kata “*lebba*” dalam bahasa Bugis berarti baik atau mulia. *Sipakalebba* berarti saling memuliakan atau menghargai. Nilai ini mengajarkan kita untuk memberikan penghargaan atas kebaikan, prestasi atau kontribusi orang lain. Dengan saling memuliakan, hubungan sosial menjadi lebih erat dan harmonis, serta mendorong individu untuk terus berbuat baik.
- d. *Sipakainge* berasal dari kata “*ainge*” berate ingat. *Sipakainge* adalah konsep saling mengingatkan dalam kebaikan dan kebenaran. Dalam masyarakat Bugis, *sipakainge* berfungsi sebagai kontrol sosial di mana anggota masyarakat saling menasihati dan mengingatkan untuk berperilaku sesuai dengan norma dan adat istiadat yang berlaku. Ini penting untuk menjaga

keharmonisan dan ketertiban dalam komunitas. Allah swt berfirman dalam Qs. al-‘Asr/103:1-3 terkait nilai *sipakainge* yaitu:

وَالْعَصْرِ ۝ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ۝ إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ ۝ وَتَوَّصَوْا
بِالصَّبْرِ ۝

Terjemahnya:

Demi masa. Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran.

Nilai *Sipakainge* bermakna saling mengingatkan dalam kebaikan, yang sejalan dengan prinsip amar ma’ruf nahi munkar dalam Islam. Nasihat adalah bentuk kasih sayang terhadap sesama.

- e. *Reso Temmangingi* berasal dari kata “*Reso*” berarti usaha atau kerja keras, dan “*temmangingi*” berarti tidak mengenal lelah. Ungkapan ini menekankan semangat kerja keras yang pantang menyerah. Dalam budaya Bugis, *reso temmangingi* mencerminkan etos kerja yang tinggi dan dedikasi dalam mencapai tujuan, serta keyakinan bahwa dengan usaha yang gigih, segala sesuatu dapat dicapai.
- f. *Ammuntuliolo Tau* dari kata bahasa Bugis yaitu “*Ammuntuliolo*” yang berarti membimbing, membina, dan membentuk kembali. Sedangkan “*tau*” yang berarti manusia. *Ammuntuliolo tau* secara bahasa dapat diartikan sebagai upaya membentuk atau membina manusia agar menjadi lebih baik dan lebih manusiawi.

4. Materi Senangnya Berteman

a. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam ialah upaya yang disengaja dan direncanakan oleh individu untuk memastikan bahwa orang lain memiliki keyakinan, pemahaman, penghayatan dan penerapan nilai-nilai Islam melalui proses pendampingan, edukasi, dan pembekalan keterampilan.³⁵ Pendidikan agama Islam juga diartikan sebagai proses pembelajaran yang dilakukan oleh individu atau lembaga pendidikan untuk memberikan materi tentang agama Islam. Ini bertujuan agar orang yang ingin mendalami agama Islam dapat memahami baik aspek akademis maupun praktik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.³⁶ Pendidikan Agama Islam memiliki peran krusial untuk membentuk pemahaman dan pengamalan ajaran Islam secara menyeluruh, sehingga setiap individu dapat mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan agama Islam memiliki tujuh fungsi utama. Pertama, pengembangan iman dan ketakwaan yang ditanamkan oleh keluarga. Kedua, penanaman nilai sebagai panduan hidup untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat. Ketiga, penyesuaian mental agar peserta didik mampu beradaptasi dan mengubah lingkungan sesuai ajaran Islam. Keempat, perbaikan untuk mengatasi kesalahan dan kekurangan dalam pemahaman dan praktik agama. Kelima, pencegahan terhadap pengaruh negatif dari lingkungan dan budaya lain. Keenam, pembelajaran ilmu pengetahuan keagamaan mencakup pemahaman tentang alam

³⁵St Marwiyah, *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, pertama (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2015), 2.

³⁶Yulia Syafrin dkk., "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (12 Januari 2023): 111, <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>.

nyata dan nirnyata. Ketujuh, penyaluran bakat untuk mengembangkan potensi anak-anak di bidang agama Islam agar bermanfaat bagi diri mereka dan masyarakat.³⁷ Fungsi-fungsi utama pendidikan agama Islam mencakup berbagai aspek yang tidak hanya membentuk iman dan ketakwaan, tetapi juga membimbing individu untuk menjadi pribadi yang berakhlak, adaptif, berpengetahuan, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat.

b. Senangnya Berteman

Islam membawa kedamaian bagi seluruh umat beragama. Umat manusia memiliki tauladan yang mulia yaitu Rasulullah saw. banyak kisah Rasulullah saw yang memeperlihatkan hubungannya dengan pemeluk agama selain Islam. Salah satunya adalah tauladan bagi kita untuk berteman tanpa membedakan agama.

1. Persaudaraan dalam Islam

Indonesia adalah negara dengan keberagaman agama, seperti Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Keberagaman tersebut tidak menjadi penghalang bagi persatuan bangsa, justru semakin mempererat hubungan antar warga yang terwujud karena danya sikap saling menerima, menghargai, menghormati, tolong menolong diantara masyarakat. Bangsa Indonesia dapat hidup rukun dan harmonis karena memiliki rasa persaudaraan yang kuat sebagai satu bangsa. Sebagaimana Rasulullah saw melarang untuk membenci sesama saudara dan saling menjaga persaudaraan sebagai berikut:

³⁷Abdul Rahman Bintang dkk., "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah," *Journal of Mandalika Social Science* 2, no. 1 (2024): 49, <https://doi.org/10.59613/jomss.v1i2.49>.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ، أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ قَالَ: لَا تَحَاسِدُوا، وَلَا تَبَاغَضُوا، وَلَا تَدَابَرُوا، وَكُونُوا عِبَادَ اللَّهِ إِخْوَانًا (رواه مسلم)

Artinya:

Dari Abu Hurairah r.a., bahwa Rasulullah ﷺ bersabda: “Janganlah kalian saling iri hati, jangan saling membenci, jangan saling membelakangi, dan jadilah kalian hamba-hamba Allah yang bersaudara.” (HR. Muslim, No. 2563)³⁸

Hadis ini menunjukkan bahwa Islam sangat menekankan pentingnya menjaga hubungan sosial yang harmonis, menjauhi sikap iri, dengki, dan permusuhan yang dapat merusak persaudaraan. pesan ini sejalan dengan semangat Bhinneka Tunggal Ika, yaitu berbeda-beda tetapi tetap satu. Nilai-nilai persaudaraan yang diajarkan Rasulullah juga tercermin dalam budaya lokal, seperti dalam kearifan lokal Bugis yang mengajarkan sipakatau (saling memanusiasiakan), sipakalebbe (saling menghormati), dan sipakainge (saling mengingatkan dalam kebaikan). Nilai-nilai ini menjadi fondasi penting dalam membangun masyarakat yang toleran, saling menghargai, dan damai di tengah keberagaman suku, budaya, dan agama yang ada di Indonesia. Maka dari itu, pembelajaran tentang persaudaraan dalam Islam tidak hanya relevan secara teologis, tetapi juga sangat kontekstual dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia masa kini.

³⁸ Muslim bin al-Hajjaj, *Shahih al-Bukhari (Tahqiq: Muhammad Zuhair bin Nasir)* (Beirut: Dar Ihya' al-Turats al-'Arabi, 2000).

Dalam Islam persaudaraan terbagi menjadi tiga jenis yaitu:

- a) *Ukhuwah Islamiyah* adalah persaudaraan yang terjalin diantara sesama umat Islam. Persaudaraan ini melampaui perbedaan suku, bangsa, atau asal usul karena islam menyatukan dalam ikatan persaudaraan.
- b) *Ukhuwah Wathaniyah* adalah persaudaraan yang didasarkan pada kebangsaan. Indonesia, meskipun masyarakat memiliki perbedaan suku, agama dan adat istiadat, mereka tetap bersaudara sebagai sesama warga negara Indonesia
- c) *Ukhuwah Insaniyah* adalah persaudaraan yang terjalin diantara sesama manusia sebagai ciptaan Allah. Persaudaraan ini tidak membedakan agama, suku, bangsa, atau golongan, tetapi berlandas pada kesadaran bahwa semua manusia adalah bagian dari umat yang sama. Sebagaimana sabda Rasulullah saw tentang anjuran menyayangi sesama manusia yang diriwayatkan oleh al-Bukhari, No. 6013 dan Muslim, No. 2319 sebagai berikut:

عَنْ جَرِيرِ بْنِ عَبْدِ اللَّهِ قَالَ، قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ: مَنْ لَا يَرْحَمِ النَّاسَ لَا يَرْحَمُهُ اللَّهُ (رواه البخاري ومسلم)

Artinya:

Dari Jarir bin Abdillah r.a., Rasulullah ﷺ bersabda: “Barang siapa tidak menyayangi manusia, maka Allah tidak akan menyayanginya.” (HR. al-Bukhari, No. 6013; Muslim, No. 2319.³⁹)

Hadis ini menegaskan bahwa kasih sayang kepada sesama manusia merupakan nilai universal yang menjadi pondasi penting dalam ajaran Islam. Rasulullah ﷺ tidak membatasi kasih sayang hanya kepada sesama Muslim,

³⁹ Muhammad bin Ismail al-Bukhari, *Shahih al-Bukhari (Tahqiq: Muhammad Zuhair bin Nasir)* (Beirut: Dar Tawq al-Najah)No 6013; bin al-Hajjaj, *Shahih al-Bukhari (Tahqiq: Muhammad Zuhair bin Nasir)*No 2319.

melainkan mencakup seluruh umat manusia sebagai makhluk ciptaan Allah. Ini menunjukkan bahwa Islam adalah agama yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dan keadilan sosial. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, prinsip ukhuwah insaniyah ini sangat relevan untuk memperkuat rasa persaudaraan antarwarga negara Indonesia yang majemuk, baik dari segi agama, etnis, maupun budaya.

Nilai ini sejalan dengan semangat toleransi dan saling menghormati yang tercermin dalam budaya lokal, seperti *ammuntuliolo tau* dalam masyarakat Bugis, yaitu membimbing dan memperlakukan orang lain dengan penuh kasih sayang tanpa memandang latar belakang mereka. Oleh karena itu, menanamkan nilai ukhuwah insaniyah kepada peserta didik tidak hanya mendukung pembentukan akhlak mulia, tetapi juga membentuk karakter kebangsaan yang inklusif dan harmonis.

2. Berteman Tanpa Membedakan Agama

Rasulullah saw. mengajarkan sikap mulia dalam berteman tanpa membeda-bedakan agama. Salah satu teladan beliau adalah kisahnya dengan seorang pengemis Yahudi buta di pasar Madinah. Pengemis itu sering menjelekkkan Rasulullah saw. tanpa menyadari bahwa orang yang setiap hari memberinya makanan adalah beliau sendiri. Rasulullah saw. terus menyuapinya dengan penuh kasih sayang hingga wafat. Setelah beliau meninggal, tidak ada lagi yang merawat pengemis.

Setelah Rasulullah saw. wafat, Abu Bakar Ash-Shiddiq ra. ingin meneruskan kebiasaan beliau. Aisyah ra. memberitahunya bahwa Rasulullah saw.

selalu memberi makan seorang pengemis Yahudi buta di pasar. Ketika Abu Bakar ra. mencoba menyuapinya, pengemis itu marah karena merasa orang yang menyuapinya berbeda. Abu Bakar ra. kemudian menjelaskan bahwa orang yang biasa menyuapinya telah wafat, yaitu Rasulullah saw. Mendengar itu, pengemis tersebut menangis dan akhirnya masuk Islam karena terharu oleh kebaikan Rasulullah saw. Kisah ini mengajarkan untuk berbuat baik kepada siapa saja, tanpa membeda-bedakan agama atau latar belakang mereka.

Pelajaran dari Kisah Rasulullah saw. dan Pengemis Yahudi Buta

- a) Tolong Menolong kepada Siapa Saja, menolong sesama adalah perbuatan yang dicintai Allah. Seorang muslim harus membantu siapa saja yang membutuhkan tanpa membeda-bedakan agama, sebagaimana Rasulullah saw. yang selalu menolong semua orang dengan akhlak yang baik.
- b) Tidak Membedakan Teman, dalam berteman, kita tidak boleh menjauhi atau memusuhi orang hanya karena perbedaan agama. Sebaliknya, kita harus berbuat baik kepada semua orang tanpa diskriminasi. Namun, penting untuk memilih teman yang berakhlak baik dan menjauhi yang dapat membawa pengaruh buruk.
- c) Berteman dengan baik kepada pemeluk agama lain merupakan ajaran Rasulullah saw. Beliau tidak pernah memaksa orang lain untuk masuk Islam. Sebaliknya, dengan kelembutan dan akhlak yang baik, banyak orang tertarik dan simpati terhadap Islam. Sikap ini menunjukkan bahwa dakwah dilakukan dengan kasih sayang, bukan paksaan. Sebagai umat Muslim, kita juga harus menunjukkan sifat ramah, santun, dan penuh kasih kepada semua orang.

3. Hikmah Berteman Tanpa Membedakan Agama

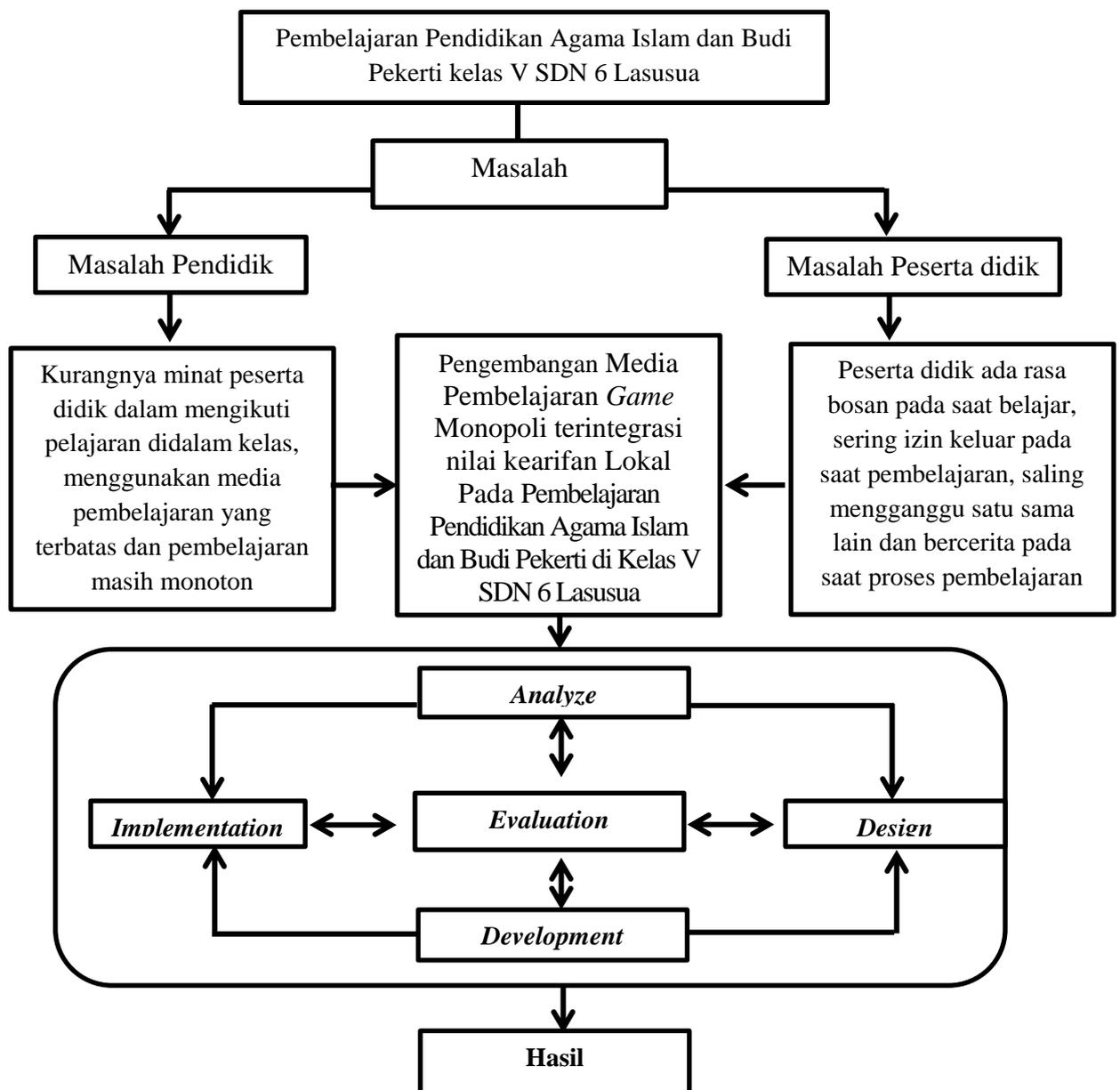
Setelah memahami pentingnya berteman tanpa membeda-bedakan Agama pastinya kita akan mendapatkan beberapa hikmah. Adapun beberapa hikmah yang akan didapatkan jika kita berteman tanpa membedakan Agama

- a) Menciptakan Perdamaian, Sikap saling menerima perbedaan antar sesama manusia dapat menciptakan perdamaian karena Islam adalah agama yang mencintai perdamaian dan umat muslim seharusnya menjadi contoh kepada pemeluk agama lain.
- b) Mempererat Tali Persaudaraan. Indonesia terbentang dari Sabang sampai Merauke memiliki beragam suku, agama, dan adat istiadat. Dengan sikap tidak memandang perbedaan-perbedaan tersebut akan mempererat tali persaudaraan.
- c) Dicintai oleh Allah swt.
- d) Disukai Banyak Orang
- e) Menjadikan Pribadi Rendah Hati

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran dikelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua terkendala oleh kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran didalam kelas dan dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas dan pembelajaran masih monoton sehingga memunculkan dampak dimana peserta didik merasa bosan, sering izin pada saat pembelajaran, saling mengganggu satu sama lain, dan munculnya perbincangan yang tidak terkait dengan materi pembelajaran. Maka peneliti ingin mengembangkan media

pembelajaran berupa game Monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal. Penelitian yang digunakan berupa model penelitian ADDIE yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluaton*. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti memberikan gambaran atas kerangka pikir pada bagan berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan, meliputi dalam bagian *Research and Development (R&D)*, yaitu jenis penelitian dengan tujuan untuk menciptakan produk baru serta mengevaluasi efektivitas. Metode yang diterapkan pada penelitian ini mengadopsi pendekatan ilmiah yang berfokus pada penelitian, perancangan, pembuatan, dan pengujian validitas produk yang dibuat.

Jenis penelitian ini mengacu pada contoh pengembangan ADDIE, yang artinya pendekatan pembelajaran interaktif yang sinkron dengan tahapan dasar yang efisien, efektif, serta bergerak maju dalam proses pembelajaran. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (penilaian), yg dijalankan secara sedikit demi sedikit. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan artinya game monopoli yang terintegrasi menggunakan nilai-nilai kearifan lokal.

B. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, yang terletak di Jl. Produksi, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara, Provinsi Sulawesi Tenggara. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung di pertengahan semester genap (II) pada tahun ajaran 2024/2025 pada bulan Februari 2025-Maret 2025.

C. Subjek dan objek penelitian

Peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua menjadi subjek dalam penelitian ini, dengan sampel yang terdiri dari satu kelas berjumlah 20 siswa, yang terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan. Sementara itu, objek penelitian adalah media pembelajaran berupa *game* monopoli yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal, yang diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi senangnya Berteman

D. Prosedur Pengembangan

Teknik pengembangan penelitian ini dibagi menjadi beberapa bagian. Peneliti menggunakan model pengembangan ialah ADDIE, yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam studi pengembangan yaitu:

1. Tahap Analisis

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu penelitian pendahuluan, yang merujuk pada model pengembangan ADDIE, yaitu tahap analisis (*analyze*). Ini merupakan langkah awal yang penting untuk analisis berbagai kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan mengumpulkan informasi relevan terkait produk yang akan dibuat. Selama tahapan, peneliti melakukan serangkaian langkah untuk mengidentifikasi unsur-unsur yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran.⁴⁰ Penelitian pengembangan ini, tahapan analisis pada kebutuhan dilakukan dengan langkah mengidentifikasi masalah berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua. Analisis ini bertujuan untuk memahami kondisi yang ada di lapangan, khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dari hasil observasi tersebut, ditemukan bahwa salah satu masalah utama adalah perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik.

b. Analisis media yang pembelajaran

Peneliti menganalisis media pembelajaran yang diterapkan yang diterapkan pada pembelajaran kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua. Berlandas hasil observasi peneliti di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, ditemukan media pembelajaran yang digunakan seperti gambar atau poster dan juga buku cetak agar peserta didik merasa bosan dan kurang rasaa dalam motivasi belajar. Hasil analisis ini digunakan sebagai pokok dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Tahap Perancangan/Desain

Adapun yang dilakukan pada langkah perancangan dalam pengembangan, mengawali dengan mengumpulkan sumber yang sesuai dengan media yang akan dikembangkan, merancang dan membuat desain, mengumpulkan bahan *game*

⁴⁰Siti Muti'ah Muti dan Makmur Makmur, "Development of Teaching Modules Based on the Independent Learning Curriculum in Islamic Religious Education Subjects in Elementary Schools," *Educational Journal of Learning Technology* 2, no. 2 (30 Januari 2025): 136, <https://doi.org/10.58230/edutech.v2i2.40>.

monopoli berupa papan *game* monopoli yang dimodifikasi mirip dengan papan catur, badik, dadu, kartu kesempatan dan dana umum diubah menjadi kartu pertanyaan ganjil genap, yang kartu tersebut terbuat dari daun lontar yang memiliki ciri khas sebagai kearifan lokal yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan juga memiliki desain sesuai karakteristik kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, serta menyediakan bahan sebagai materi dan latihan soal dalam media pembelajaran yang akan dibuat.

Pada langkah ini, peneliti juga merancang instrumen yang akan digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Penyusunan instrumen dilakukan dengan memperhatikan berbagai indikator serta aspek-aspek penilaian yang relevan, guna memastikan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur kualitas media secara komprehensif

3. Tahap Pengembangan

Tahap selanjutnya dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap validasi, yang termasuk dalam fase *development* (pengembangan). Pada tahap ini, media pembelajaran telah dirancang akan dikembangkan lebih lanjut. Setelah media tersebut selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan validasi oleh para ahli yang memiliki kompetensi di bidangnya. Para ahli ini akan menilai media pembelajaran tersebut dengan tujuan memberikan saran dan masukan yang berguna sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk yang sedang dikembangkan.

Dalam penelitian ini, angket validasi dibagi menjadi tiga bagian, yaitu angket untuk validasi media pembelajaran, yang melibatkan tiga validator:

seorang dosen dari IAIN Palopo yang berkompeten di bidang media materi dan bahasa. Proses validasi ini terus dilaksanakan hingga produk tersebut dinyatakan valid dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Usai media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal dinyatakan selesai, maka media siap untuk di uji cobakan. Pengujian dilakukan guna memperoleh informasi mengenai media tersebut layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Pengujian dikerjakan peneliti dengan sampel peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua dengan maksud untuk memperoleh respon dari peserta didik melalui angket yang dibagikan.

5. Tahap Evaluasi

Dalam model pengembangan ADDIE, evaluasi merupakan tahap akhir dari pengembangan produk. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dua jenis evaluasi. Evaluasi formatif dilakukan sepanjang setiap tahapan untuk mendapatkan data yang dipakai dalam perbaikan dan penyempurnaan produk. Sementara itu, evaluasi sumatif dilaksanakan setelah tahap pengujian validasi produk untuk menilai hasil akhir dari pengembangan yang telah dilakukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah hal yang berperan karena memiliki pengaruh terhadap penelitian. Dengan pengumpulan data dapat menjadi acuan dalam melihat kelengkapan atau kualitas data sehingga ditemukan suatu masalah

dan solusi. Adapun teknik yang dilakukan oleh peneliti ada tiga cara mencakup observasi, wawancara, dan angket.

1. Observasi

Observasi dilakukan sebelum memulai penelitian dengan mengunjungi sekolah yang menjadi subjek yang diteliti yakni Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua dan selama penelitian berlangsung dengan tujuan agar mengetahui kondisi atau gambaran awal mengenai lokasi penelitian dan juga permasalahan dihadapi. Peneliti menemukan masalah di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua. Pendidik mengalami kendala kurangnya minat peserta didik pada pembelajaran yang disebabkan oleh peserta didik merasa bosan. Salah satu faktor yang menjadi penyebabnya yaitu sumber belajar yang kurang memadai seperti dalam penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Peneliti menemukan masalah ini dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yakni dari segi metode, media dan bahan materi yang diajarkan.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik atau cara mendapatkan data dengan langsung melakukan interaksi kepada pendidik dan peserta didik yang bersangkutan dengan tatap muka secara langsung dengan tujuan agar dapat mengetahui permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi oleh pendidik atau peserta didik pada saat kegiatan belajar.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif. Validasi dilakukan oleh validator yang memenuhi kriteria, menggunakan lembar validasi

yang disusun oleh peneliti untuk menilai kevalidan media pembelajaran *game monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal. Validator yang terlibat terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

a. Angket Validasi Media

Validasi ahli media/desain dilakukan kepada 1 orang dosen yang ahli dibagian pengembangan media pembelajaran Institut Agama Islam Negeri Palopo yang bertujuan untuk menilai kemenarikan desain instrumen.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Media⁴¹

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal
1.	Tampilan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
2.	Penggunaan	10, 11, 12, 13, 14, 15

Tabel 3.2 Kriteria Instrumen Ahli Media

Nilai	Kriteria
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat baik

b. Angket Validasi Materi

Angket validasi ahli materi berisi beberapa aspek pokok yang disajikan untuk digunakan dalam mendapatkan data tentang layaknya produk yang dilihat dari nilai kebenaran rancangan yang digunakan dan kebenaran dalam penggunaan bahasa bugis.

⁴¹Zahrah Fathinnisa Putri, Arief Aulia Rahman, dan Andini Fitri Tanjung, "Penerapan Model Problem Based Learning Terintegrasi Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (26 Agustus 2024): 4, <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1869>.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Materi⁴²

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal
1.	Kesesuaian Materi	1, 2, 3
2.	Daya Tarik dan Motivasi	4, 5
3.	Kelengkapan dan Struktur Materi	6, 7
4.	Kejelasan dan Kemudahan Pemahaman	8, 9
5.	Evaluasi Pembelajaran	10, 11

Tabel 3.4 Kriteria Instrumen Ahli Materi

Nilai	Kriteria
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat baik

c. Angket Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa bertujuan untuk menilai hasil materi dalam produk pengembangan.⁴³ Survei ini dilakukan oleh ahli bahasa dan spesialis materi.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Bahasa⁴⁴

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal
1.	Kesesuaian Bahasa dengan Standar Pembelajaran	1, 2,3
2.	Kejelasan dan Keterbacaan	4, 5
3.	Komunikatif dan interaktif	6, 7
4.	Kaidah Bahasa yang Benar	8,9
5.	Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik	10

⁴²Mohamad Fatih dan Cindya Alfi, "Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 5, no. 1 (31 Januari 2021): 55, https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315.

⁴³Hasma Husna, Muhammad Guntur, dan Sukmawaty Sukmawaty, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 2 (2023): 117, <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/290>.

⁴⁴Mohamad Fatih dan Cindya Alfi, "Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar," *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 5, no. 1 (31 Januari 2021): 56, https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315.

Tabel 3.6 Kriteria Instrumen Ahli Bahasa

Nilai	Kriteria
1	Kurang baik
2	Cukup baik
3	Baik
4	Sangat baik

4. Angket Praktikalitas

Angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan tidak sulit digunakan, dipahami, dan diterapkan oleh pengguna, baik pendidik maupun peserta didik. Angket ini disusun dalam bentuk skala Likert dengan beberapa indikator. Adapun angket dibagikan kepada pendidik dan peserta didik.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Angket Praktikalitas Pendidik

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal
1.	Tampilan	1, 2, 3, 4
2.	Materi	5, 6, 7, 8
3.	Manfaat	9, 10, 11, 12

Tabel 3.8 Kriteria Instrumen Praktikalitas

Nilai	Kriteria
1	Kurang praktis
2	Cukup praktis
3	Praktis
4	Sangat praktis

5. Angket Efektivitas

Efektivitas media pembelajaran game Monopoli terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal diukur dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar, berupa

pretest dan *posttest*. Tujuan dari pemberian *pretest* adalah untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik terhadap materi Senangnya Berteman, sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan *posttest* diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung, untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media. Tes ini disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal dengan indikator yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.9 Instrumen *pretest* dan *posttest*

No	Indikator	Butir Soal
1	Pemahaman ukhuwah Islamiyah, Wathaniyah, Basyariyah	1, 2 , 3
2	Sikap berteman tanpa membeda latar belakang agama	4, 5
3	Hikmah berteman yang dicontohkan oleh Rasulullah saw.	6, 7
4	Nilai kearifan lokal (Sipakatau, Sipakalebbi, Sipakainge) dalam sosial peserta didik	8, 9 dan 10

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran game monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi Senangnya Berteman.

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, serta tanggapan deskriptif dari validator dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data kualitatif dalam penelitian ini bersumber dari:

- a. Observasi langsung terhadap perilaku peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung menggunakan media.
- b. Wawancara terhadap pendidik
- c. Komentar terbuka dari lembar validasi ahli, baik dari sisi materi, bahasa, maupun media.

Analisis kualitatif dilakukan dengan menelaah narasi hasil observasi dan wawancara, kemudian disimpulkan berdasarkan pola dan makna yang muncul. Proses ini mengacu pada prinsip analisis tematik dalam pendekatan deskriptif naturalistik sebagaimana dijelaskan oleh Creswell (2016), di mana peneliti berusaha menginterpretasikan makna dari pengalaman peserta didik selama menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

2. Analisis Data kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui angket validasi media, angket kepraktisan, serta hasil pretest dan posttest peserta didik. Angket validasi diisi oleh tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.

a. Rumus Menghitung Angket Validasi dan Praktikalitas Media Pembelajaran

Data yang dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala likert yaitu poin 1-4. Jenis analisisnya adalah menghitung hasil yang telah disurvei dalam bentuk persentase. Skor dari pernyataan ini dijumlahkan dan dirata-ratakan, lalu kemudian diubah menjadi persentase dengan menggunakan rumus Arikunto sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Ket:

P = Hasil presentase

f = Jumlah perolehan skor

n = Jumlah keseluruhan skor⁴⁵

Hasil angka dari penelitian ini kemudian diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor sebagai berikut.

Tabel 3.10 Kriteria Ketercapaian Uji Validasi Media, Materi dan Bahasa⁴⁶

Rata-rata skor	Kategori
81-100 %	Sangat Valid
61-80 %	Valid
41-60%	Cukup Valid
21-40%	Kurang Valid
0-20%	Tidak Valid

Tabel 3.11 Kriteria Ketercapaian Uji Praktikalitas Media⁴⁷

Rata-rata skor	Kategori
81-100 %	Sangat Praktis
61-80 %	Praktis
41-60%	Cukup Praktis
21-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

⁴⁵Nina Mariana, Dessy Triana Relita, dan Anna Marganingsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Panca Setya 1 Sintang," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 9, no. 1 (9 April 2024): 103, <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3302>.

⁴⁶Nurul Anniza, Edhy Rustan, dan Salmilah Salmilah, "Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Sumber Daya Alam Berbasis Kearifan Lokal Di Kelas IV SDN 100 Singgasari Walendrang Kecamatan Lamasi Timur," *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 (1 Februari 2024): 137, <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/354>.

⁴⁷Ervi Rahmadani, Rahmawati Rahmawati, dan Nasaruddin Nasaruddin, "Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar | Indo-MathEdu Intellectuals Journal," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 4, no. 2 (10 November 2023): 947, <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.296>.

b. Rumus Menghitung Efektivitas Media

Media pembelajaran yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran diperlukan sebuah pendekatan untuk menghitung tingkat efektivitas media pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan untuk membandingkan nilai yang dihasilkan pada *pretest* serta *posttest* yang didapat peserta didik, kemudian dilakukan Uji N-Gain. Rumus N-Gain sebagai berikut:

$$NGain = \frac{Skor\ Post\ Test - Skor\ Pre\ Test}{Skor\ Ideal - Skor\ Pre\ Test}$$

Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi N Gain⁴⁸

No	Rata-rata skor	Kategori
1.	N-gain $\geq 0,7$	Tinggi
2.	$0,3 \leq N - gain < 0,7$	Sedang
3.	N-gain $< 0,3$	Rendah

Tabel 3.13 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan⁴⁹

No	Rata-rata skor	Kategori
1.	<40	Tidak Efektif
2.	40-55	Kurang Efektif
3.	56-75	Cukup Efektif
4.	> 76	Efektif

⁴⁸Meila Noor Santi, Noviana Dini Rahmawati, dan Effendi Isnuryantono, "Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Journal on Education* 06, no. 03 (2024): 16149.

⁴⁹Najwa Rachmani Qouri dan Zulherman Zulherman, "Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9624, diakses 8 April 2025, <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/2591>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Singkat Lokasi Penelitian

Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua didirikan pada tanggal 1 Juli 1984 dengan nama awal Sekolah Dasar Negeri 1 Totallang. Pada saat itu, sekolah ini berada di wilayah administratif Kabupaten Kolaka. Seiring dengan pemekaran wilayah pada tahun 2003, lokasi sekolah ini menjadi bagian dari Kabupaten Kolaka Utara. Memasuki tahun 2021, SD Negeri 1 Totallang resmi berganti nama menjadi SD Negeri 6 Lasusua.

Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua merupakan jenjang Sekolah Dasar dibawah naungan Pendidikan Dasar dan Menengah yang berlokasi di Desa Puncak Monapa, Kec. Lasusua, Kab. Kolaka Utara, Prov. Sulawesi Tenggara. Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua didirikan pada tanggal 7 Januari 1984 dengan Nomor SK Pendirian 00/00/000 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah ini telah memperoleh akreditasi B berdasarkan SK No. 40/BAP-SM/SULTRA/X/2017 yang dikeluarkan pada 30 Oktober 2017. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, SDN 6 Lasusua telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka.

Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua telah dipimpin oleh beberapa kepala sekolah, yaitu Daniel Palajukan yang menjabat dari tahun 1984 hingga 2003, dilanjutkan oleh Saing, A.Ma.Pd dari tahun 2003 hingga 2009, dan kemudian oleh M. Asmil, A.Ma.Pd. dari tahun 2009 sampai dengan 2020. Pada periode 2020

hingga 2024, pengelolaan sekolah dilakukan langsung oleh pihak Dinas Pendidikan, dengan pengawasan melalui pemeriksaan rutin setiap minggu. Pada tahun 2024, kepemimpinan sekolah dilanjutkan oleh Asra Usman, S.Pd, dan saat ini SD Negeri 6 Lasusua dipimpin oleh Mansur, S.Pd sebagai Pejabat Sementara (PJS)

2. Proses pengembangan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal.

Media pembelajaran berbasis permainan edukatif berupa *game* monopoli yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal, guna menunjang proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SD Negeri 6 Lasusua. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) sebagai pendekatan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Adapun tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan adalah proses mengumpulkan dan menganalisis informasi untuk memahami kebutuhan atau masalah yang dihadapi oleh kelompok tertentu.⁵⁰ Tahap ini juga merupakan tahap yang perlu dalam pengembangan produk karena menganalisis masalah atau kebutuhan sehingga

⁵⁰Alfian Syahril dkk., "Pengembangan Materi Ajar Manusia Dan Lingkungan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Di Kelas V MI Al-Falah DDI Angkona," *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 2 (2022): 69.

diperlukan untuk melakukan suatu pengembangan.⁵¹ Peneliti dalam tahapan *analysis* (analisis) dalam pengembangan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal untuk menganalisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan yang digunakan berupa wawancara kepada Ibu Muliati S.Ag selaku Pendidik mata pelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa:

“Rendahnya minat belajar peserta didik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan monoton, serta suasana kelas yang kurang interaktif. Hal ini berdampak pada kurangnya partisipasi peserta didik dan menurunnya kualitas pembelajaran. Adapun kurikulum yang digunakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua ialah Kurikulum Merdeka.”

Hasil analisis menunjukkan bahwa kebutuhan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan motivasi belajar dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual agar materi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, media pembelajaran juga perlu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, seperti visual. Pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *game* monopoli yang terintegrasi dengan nilai kearifan lokal dinilai dapat menjawab kebutuhan tersebut. Media ini memungkinkan penyampaian materi secara menyenangkan, memperkuat pemahaman konsep secara bermakna, serta mengaitkan pembelajaran dengan budaya dan kehidupan nyata peserta didik.

Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi yang relevan untuk dikembangkan dalam media pembelajaran adalah Senangnya Berteman, yang

⁵¹Marinu Waruwu, “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan,” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024): 1227, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Materi ini terdapat pada elemen Akhlak Terpuji, dan memuat tujuan agar peserta didik mampu memahami pentingnya memiliki sikap baik dalam pergaulan, seperti jujur, saling menghormati, dan tolong-menolong.

Pengembangan media pembelajaran interaktif berupa game monopoli yang terintegrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal Bugis seperti *Sipakatau* (saling memanusiaikan), *Sipakalebbi* (saling menghormati), *Sipakainge* (saling mengingatkan dalam kebaikan), *Tudang Sipulung* (musyawarah mufakat/berdiskusi), *Reso Temmangingi* (kerja keras yang pantang menyerah), dan *Ammuntuliolo Tau* (berbudi pekerti luhur). Nilai-nilai tersebut selaras dengan karakter yang ingin dibentuk melalui materi "Senangnya Berteman", serta memberikan penguatan budaya lokal yang kontekstual dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

b. Tahap *Design* (Perencanaan)

Setelah memahami kebutuhan peserta didik dan arah kurikulum, peneliti mulai merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media yang dipilih adalah permainan edukatif *game* monopoli, karena bentuknya interaktif, menyenangkan, dan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Dalam tahap ini, peneliti menentukan komponen-komponen permainan yang mencakup papan permainan berbentuk papan catur, dadu, Bidak, kartu tantangan dan kartu hikmah dan juga karu lontara sebagai penanda poin.

1) Penyusunan materi

Materi pelajaran berdasarkan kurikulum merdeka yang digunakan kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua dengan materi senangya berteman dengan capaian pembelajaran (CP) peserta didik memahami makna persaudaraan dalam Islam dan menghargai keberagaman, serta meneladani akhlak Rasulullah saw. dalam bergaul dengan sesama manusia termasuk non Muslim. Tujuan pembelajaran (TP) yaitu pertama, menjelaskan makna persaudaraan dalam Islam dan macam-macamnya. Kedua, menjelaskan pentingnya berteman tanpa membeda-bedakan agama. Ketiga, mengambil hikmah dari kisah Rasulullah saw. dalam berteman. Keempat, mempraktikkan sikap berteman yang baik dan toleran melalui permainan edukatif

Materi senangya berteman disusun dalam bentuk soal dan tantangan yang akan dijawab oleh peserta didik selama bermain, sehingga pembelajaran berlangsung secara alami dan tidak membosankan. Peneliti juga mengintegrasikan unsur kearifan lokal seperti nilai *sipakatau*, *sipakainge*, *sipakalebbi*, *tudang sipulung*, *Reso Temmangingi* dan *Ammuntuliolo Tau* ke dalam visual *game* monopoli, sehingga peserta didik tidak hanya belajar materi agama, tetapi juga karakter dan budaya lokal. Materi Senangnya Berteman dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti bertujuan menanamkan nilai-nilai seperti persaudaraan, tolong-menolong, tidak membeda-bedakan teman, serta menjalin hubungan sosial yang harmonis dengan sesama.

Nilai-nilai agama menjadi lebih kontekstual, konkret, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Misalnya, nilai *Sipakatau* yang berarti saling memanusikan,

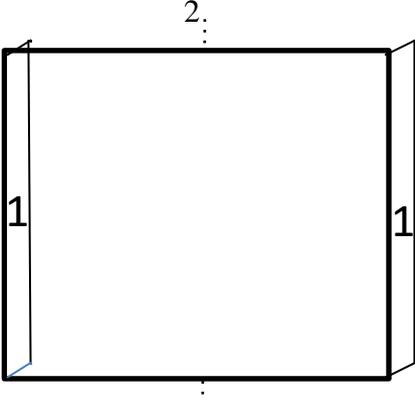
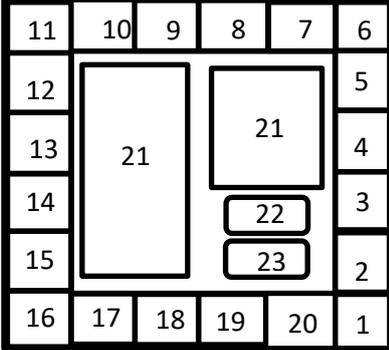
sangat erat kaitannya dengan ajaran Islam tentang menghormati sesama tanpa memandang latar belakang. *Sipakalebbi* atau saling memuliakan, mendukung sikap Islam yang menganjurkan penghormatan terhadap teman dan membangun hubungan yang baik. *Sipakainge*, yang berarti saling mengingatkan dalam kebaikan, sejalan dengan perintah Islam untuk saling menasihati dalam kebenaran. Demikian pula, *tudang sipulung* yang berarti musyawarah atau kebersamaan, memperkuat nilai ukhuwah Islamiyah dan kerja sama sosial. Nilai *resotemmangingi* menanamkan semangat pantang menyerah dan kerja keras dalam belajar dan berteman, sementara *ammuntuliolo tau* mengajarkan pentingnya membimbing teman ke arah yang lebih baik.

Melalui integrasi ini, peserta didik tidak hanya memahami nilai-nilai keislaman secara teoritis, tetapi juga dapat melihat aplikasinya dalam kehidupan nyata melalui nilai-nilai budaya yang mereka kenal. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena menghubungkan ajaran agama dengan konteks sosial budaya peserta didik, serta mendukung pembentukan karakter yang berlandaskan nilai-nilai lokal dan ajaran Islam.

2) Merancang Media

Desain visual permainan dirancang menarik dan ilustrasi yang sesuai dengan usia anak-anak serta disusun pula aturan main yang mudah dipahami. Adapun *storyboard* media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.1 *Storyboard*

Visual	Keterangan
	<p>Tampak depan dan Samping</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul media 2. Engsel
	<p>Tampak depan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ikon <i>start</i> 2. Ikon silaturahmi 3. Ikon <i>sipakatau</i> 4. Ikon tantangan <i>siri na pacce</i> 5. Ikon tidak membedakan 6. Ikon <i>siri na pacce</i> 7. Ikon <i>sipakalebbi</i> 8. Ikon bonus pahala 9. Ikon tolong menolong 10. Ikon <i>sipakainge</i> 11. Ikon berbuat kesalahan 12. Ikon hindari ghibah 13. Ikon <i>siri</i> yang terkikis 14. Ikon <i>tudang sipulung</i> 15. Ikon saling mengingatkan 16. Ikon uji persahabatan 17. Ikon <i>reso temmangingi</i> 18. Ikon <i>siri' na pacce</i> 19. Ikon <i>ammuntuliolo tau</i> 20. Ikon <i>finish</i> 21. Aturan permainan 22. Letak kartu tantangan 23. Letak kartu hikmah

Setelah merancang *storyboard*, dilanjutkan untuk mempersiapkan alat dan bahan. Alat yang digunakan yaitu palu, gergaji, meter, pensil, penggaris, gunting,

cutter, amplas, printer. Adapun bahan yang digunakan yaitu kayu, paku, lem kayu, cat kayu, engsel, daun lontar, kertas stiker, masking tape, dan selotip.

3. Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian harus memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, artinya valid dan reliabel, serta memiliki norma yang jelas dan mudah digunakan dalam praktik pengumpulan data.⁵² Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi, lembar praktikalitas, dan lembar efektivitas. Validasi dilakukan oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, yang telah memperoleh persetujuan dari Bapak Muhammad Yamin. Rincian mengenai kisi-kisi untuk masing-masing lembar validasi dapat ditemukan dalam tabel yang sesuai, yakni: tabel 3.3 untuk ahli media, tabel 3.5 untuk ahli materi, dan tabel 3.7 untuk ahli bahasa. Sementara itu, kisi-kisi lembar praktikalitas dapat dilihat pada tabel 3.9, dan untuk mengukur efektivitas media, digunakan metode pre-test dan post-test.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi rancangan pembelajaran menjadi produk yang siap digunakan.⁵³ Tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal yang telah dirancang menjadi bentuk nyata. Kemudian dilakukan validasi oleh tiga validator ahli yakni validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang bertujuan untuk menilai

⁵²Rusydi A. Siroj dkk., "Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data," *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (29 Juli 2024): 11288, <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.32467>.

⁵³Ulyatul Avipa dkk., "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa," *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023): 367, <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5649>.

kevalidan media. Setelah dilakukan penilaian, para ahli memberikan saran serta masukan perbaikan. Hasil dari tahap ini digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal sebelum dilanjutkan ke tahap *implementation* (penerapan).

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal sebagai berikut:

- 1) Membuat papan permainan.
- 2) Membuat pola di papan permainan menggunakan pensil dan penggaris berbentuk kotak disesuaikan dengan jumlah kotak yang telah didesain kemudian tempelkan *masking tape* sebagai garis pembatas kotak-kotak permainan di papan kayu.
- 3) Tempelkan gambar kotak-kotak permainan yang telah dicetak di masing-masing bagian papan
- 4) Tempelkan juga pada bagian tengah papan yang berisi aturan permainan serta letak kartu tantangan dan kartu hikmah.
- 5) Kemudian buat kartu tantangan dan kartu hikmah serta kartu lontara dengan menggunting daun lontara sesuai ukuran yang diinginkan, kemudian tempel materi yang telah dibuat dalam bentuk soal maupun tantangan dan terakhir tempel selotip di sekeliling kartu yang telah dibuat agar tidak mudah rusak.
- 6) Kemudian untuk membuat dadu dan bidak dibuat menggunakan bahan kayu. Buat dadu berbentuk dadu kemudian haluskan dengan amplas, lalu buat bulatan dengan kertas stiker menggunakan perforator (pelubang kertas).

Kemudian untuk bidak dibuat dengan pola sederhana secara manual dan juga dihaluskan menggunakan amplas.

- 7) Media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal telah siap divalidasi dan digunakan

d. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap *Implementation* adalah proses menerapkan hasil rancangan atau desain ke dalam bentuk nyata dan operasional untuk diuji atau digunakan sesuai dengan tujuan pengembangan.⁵⁴ Tahap ini dilakukan setelah media pembelajaran yang dikembangkan telah selesai untuk menguji sejauh mana produk yang dikembangkan dapat digunakan secara praktis oleh pengguna serta memberikan dampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. *Game* Monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi senangya berteman diuji cobakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua untuk memperoleh data mengenai tingkat praktikalitas dan efektivitas penggunaannya.

Adapun langkah-langkah dalam penerapan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal sebagai berikut:

1. Langkah awal yang dilakukan adalah menyusun perencanaan pembelajaran yang mencakup integrasi nilai-nilai kearifan lokal, antara lain *tudang sipulung* (musyawarah), *sipakatau* (saling memanusiaikan), *sipakainge* (saling mengingatkan), *sipakalebbi* (saling menghargai), *reso temmangingi* (keteguhan prinsip), dan *ammuntuliolo tau* (mengutamakan orang lain). Nilai-nilai tersebut disisipkan dalam elemen permainan seperti papan, kartu

⁵⁴Mike Nurmala Sari dkk., *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas dan Research and Developmet*, I (Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka, 2024), 104.

tantangan, dan peraturan bermain. Pendidik yang merancang permainan ini mampu mengaitkan materi pelajaran dengan nilai-nilai tersebut secara konkret, sehingga peserta didik dapat memahami makna lokal secara kontekstual.⁵⁵

2. Pengenalan *Game* dan nilai budaya, sebelum bermain, pendidik memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal yang akan ditemukan dalam permainan. Diskusi tentang makna *tudang sipulung* (musyawarah untuk mufakat) dalam artian melaksanakan kegiatan *tudang sipulung* dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari juga dilakukan sebagai pengantar.
3. Pembagian kelompok dan aturan bermain, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil. Pendidik menjelaskan aturan main dan mekanisme permainan, termasuk bagaimana nilai-nilai seperti sipakainge (saling mengingatkan) dan sipakalebbi (saling menghormati) harus tercermin dalam interaksi pemain.
4. Pelaksanaan permainan, *Game Monopoli* dimainkan secara interaktif. Dalam setiap langkah permainan, peserta didik menghadapi situasi yang mendorong penerapan nilai-nilai seperti *reso temmangingi* (keteguhan dalam memegang prinsip) dan *ammuntuliolo tau* (mendahulukan orang lain). Skenario-skenario tersebut telah dirancang dalam kartu-kartu permainan dan papan Monopoli yang dimodifikasi.

⁵⁵Hasnida Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, I (Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2014), 30.

5. Refleksi dan diskusi nilai, setelah permainan selesai, guru memfasilitasi refleksi. Peserta didik diminta menceritakan pengalaman mereka selama bermain dan mengidentifikasi nilai-nilai yang telah mereka praktikkan.
6. Penilaian dan tindak lanjut, pendidikan menilai tidak hanya dari pemahaman materi, tetapi juga dari keterlibatan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai budaya.

Penilaian praktikalitas dilakukan melalui angket yang diberikan kepada pendidik dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi aspek tampilan, aspek materi dan aspek manfaat. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media ini tergolong praktis karena dapat dioperasikan tanpa membutuhkan pelatihan khusus, dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta partisipatif. Penilaian efektivitas difokuskan pada sejauh mana media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi senangnya berteman serta menanamkan nilai-nilai kearifan lokal. Efektivitas diukur melalui perbandingan hasil belajar menggunakan (pretest-posttest) sebelum dan sesudah penggunaan media, serta tanggapan peserta didik terhadap integrasi nilai-nilai lokal dalam permainan.

Berdasarkan analisis data, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar setelah pembelajaran dengan menggunakan media ini, yang menunjukkan bahwa *game* Monopoli ini efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Tahap implementasi membuktikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga dapat

diimplementasikan secara nyata di kelas dengan hasil yang positif, baik dari segi praktikalitas maupun efektivitasnya.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam proses penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menilai kualitas akhir dari produk yang telah melalui tahap validasi, revisi, dan implementasi.⁵⁶ Evaluasi dilakukan secara menyeluruh guna mengetahui keberhasilan media pembelajaran yang dikembangkan, baik dari sisi kelayakan, keterpakaian, maupun dampaknya terhadap pembelajaran.

Pada tahap ini, evaluasi difokuskan pada dua aspek utama yaitu praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran. Praktikalitas dievaluasi melalui hasil angket pendidik serta peserta didik yang telah menggunakan *game* Monopoli dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil tersebut, diperoleh gambaran bahwa media ini mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan interaksi serta keikutsertaan peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Efektivitas dinilai berdasarkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Data yang didapatkan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi serta internalisasi nilai-nilai kearifan lokal, khususnya nilai-nilai *sipakatau*, *sipakalebby*, *sipakainge*, *tudang sipulung*, *reso temmangingi* dan *ammuntuliolo tau* yang menjadi inti dari permainan. Selain itu, respon positif dari peserta didik juga menjadi indikator

⁵⁶Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)," 1227.

bahwa media ini tidak hanya membantu dalam pencapaian kompetensi dasar, tetapi juga mampu membangun karakter dan nilai-nilai budaya lokal yang relevan.

Hasil evaluasi ini menjadi dasar bahwa media pembelajaran berbasis *game* Monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis. Evaluasi juga memberikan masukan untuk pengembangan lebih lanjut, terutama dalam penyempurnaan desain dan konten agar media semakin adaptif terhadap kebutuhan dan kondisi pembelajaran di berbagai satuan pendidikan.

3. Hasil Validitas Media Pembelajaran *Game* Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal

Media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal yang dibuat divalidasi oleh tiga validator ahli yaitu validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa. Lembar angket yang telah divalidasi oleh validator instrumen penelitian digunakan untuk validasi sesuai bidang keahliannya. Hasil analisis dari validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dijelaskan sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan pada hari Rabu, 26 Februari 2025 oleh Ibu Dr. Salmilah, MT., dosen IAIN Palopo yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal. Hasil validasi diperoleh skor dengan total 48 dari 2 aspek yang dinilai dengan jumlah 15 butir pernyataan. Sehingga

diperoleh nilai kevalidan sebanyak 80% dengan kriteria valid. Adapun analisis data penilaian ahli media disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal	Skor yang diperoleh	Keseluruhan Skor
1.	Tampilan	9	30	36
2.	Penggunaan	6	18	24
	Jumlah	15	48	60
	Persentase			80%
	Kriteria ketercapaian			Valid

Adapun validasi ahli media dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$= \frac{48}{60} \times 100$$

$$= 80\%$$

Adapun revisi dan saran dari validator serta perbaikan yang telah dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Saran dan Perbaikan Media

No	Komentar dan Saran	Hasil Perbaikan	Keterangan
1	Buatkan box untuk kartu materi dan lain-lain	Sebelum Revisi 	Telah dibuatkan box

Sesudah Revisi



2. Buatlah pelindung untuk papan permainan agar lebih awet dan aman

Sebelum Revisi



Telah melakukan perbaikan menggunakan riben bening sebagai pelindung papan

Sesudah Revisi



b) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan pada hari Kamis, 27 Februari 2025 oleh Bapak Dr. Makmur, S.Pd.I.,M.Pd., dosen IAIN Palopo yang ahli dalam bidang materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Materi yang dikembangkan berdasarkan pada kurikulum yang digunakan di kelas V pada Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, pada Bab VIII “Senangnya Berteman”. Hasil validasi diperoleh skor dengan total 42 dari 5 aspek yang dinilai dengan jumlah 11

butir pernyataan. Sehingga diperoleh nilai kevalidan sebanyak 95,45% dengan kriteria sangat valid. Adapun analisis data penilaian ahli materi disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal	Skor yang diperoleh	Keseluruhan Skor
1.	Kesesuaian materi	3	11	12
2.	Daya tarik dan motivasi	2	8	8
3.	Kelengkapan dan struktur materi	2	7	8
4.	Kejelasan dan kemudahan pemahaman	2	8	8
5.	Evaluasi pembelajaran	2	8	8
Jumlah		11	42	44
Persentase Kriteria ketercapaian				95,45% Sangat Valid

Adapun validasi ahli materi dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$= \frac{42}{44} \times 100$$

$$= 95,45\%$$

c) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Februari 2025 oleh Ibu Sukmawaty, S.Pd.,M.Pd., dosen IAIN Palopo yang ahli dalam bidang bahasa. Hasil validasi diperoleh skor dengan total 35 dari 5 aspek yang dinilai dengan jumlah 10 butir pernyataan. Sehingga diperoleh nilai kevalidan sebanyak 87,5%

dengan kriteria sangat valid. Adapun analisis data penilaian ahli media disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal	Skor yang diperoleh	Keseluruhan Skor
1.	Kesesuaian bahasa dengan standar pembelajaran	3	12	12
2.	Kejelasan dan keterbacaan	2	6	8
3.	Komunikatif dan interaktif	2	7	8
4.	Kaidah bahasa yang benar	2	6	8
5.	Kesesuaian dengan karakteristik	1	4	4
Jumlah		10	35	40
Persentase				87,5%
Kriteria ketercapaian				Sangat Valid

Adapun validasi ahli Bahasa dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

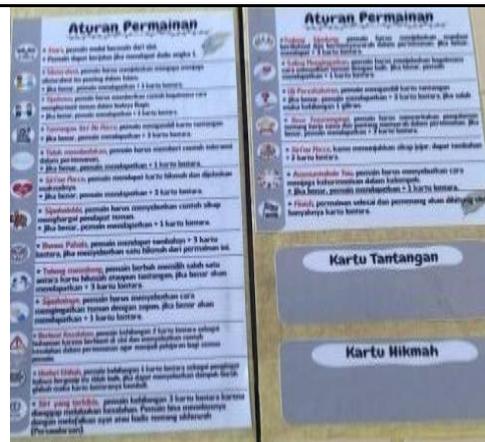
$$= \frac{35}{40} \times 100$$

$$= 87,5\%$$

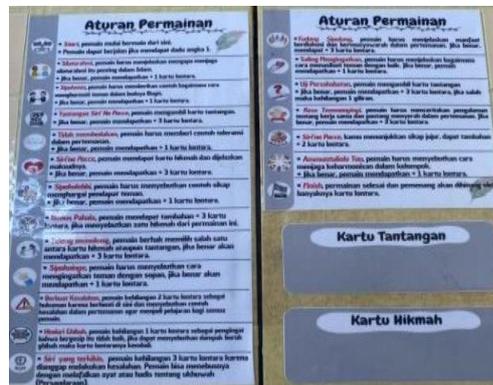
Adapun revisi dan saran dari validator serta perbaikan yang telah dilakukan peneliti dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Saran dan Perbaikan Bahasa

No	Komentar dan Saran	Hasil Perbaikan	Keterangan
1	<i>Italic</i> asing pada aturan permainan, kartu tantangan maupun kartu hikmah	Sebelum Revisi	Telah melakukan perbaikan



Setelah Revisi



4. Praktikalitas dan Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal

a) Praktikalitas Media *Game* Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal

Praktikalitas media pembelajaran *game* Monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal diisi oleh guru Pendidikan Agama Islam Ibu Muliati S.Ag., dan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua. Hasil praktikalitas oleh pendidik yang dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Maret 2025 diperoleh skor dengan jumlah 43 dari 3 aspek penilaian dengan 12 butir pernyataan. Adapun analisis data penilaian praktikalitas pendidik disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Praktikalitas Pendidik

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal	Skor yang diperoleh	Keseluruhan Skor
1.	Aspek tampilan	4	15	16
2.	Aspek materi	4	15	16
3.	Aspek manfaat	4	13	16
Jumlah		12	43	48
Persentase				89,58%
Kriteria ketercapaian				Sangat praktis

Adapun praktikalitas pendidik dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$= \frac{43}{48} \times 100$$

$$= 89,58\%$$

Hasil praktikalitas peserta didik yang diisi oleh 20 orang kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua diperoleh jumlah skor sebanyak

Tabel 4.8 Hasil Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Butir Soal	Jumlah peserta didik	Skor yang diperoleh	Keseluruhan Skor
1.	Aspek tampilan	4		282	320
2.	Aspek materi	4	20	290	320
3.	Aspek manfaat	6		426	480
Jumlah		14		998	1120
Persentase					89,1%
Kriteria ketercapaian					Sangat praktis

Adapun praktikalitas peserta didik dihitung berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

$$= \frac{998}{1120} \times 100$$

$$= 89,1\%$$

b) Efektivitas *Game* Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal

Efektivitas media diukur menggunakan *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis *pre-test* dan *post-test* bertujuan sebagai bahan evaluasi terhadap media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Pretest* dan *posttest* dilaksanakan pada hari Jumat, 13 Maret 2025 di kelas V dengan peserta didik yang berjumlah 20 orang. Data hasil analisis *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Hasil Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test*

No	Nama Peserta didik	Pre-test	Post-test	Skor N-Gain
1	Stewar Leonard Patang	40	80	0,66
2	Muh. Shye Yusuf	30	90	0,85
3	Raidah Fahira	60	90	0,75
4	Fajria Salsabila	50	100	1
5	Naifa Azzahra	40	100	1
6	Afifah Fatiah	50	90	0,8
7	Azalea Khaliqa Rais	50	90	0,8
8	Muh. Irham	30	90	0,85
9	Nur Azima	30	100	1
10	Muh. Fajar Resky	30	100	1

11	Abidzar Alghi Fari P	60	100	1
12	Hasrul	50	90	0,8
13	Nuraliyah	50	100	1
14	Marwa	50	90	0,8
15	Nurul Hikmah	40	90	0,83
16	Apriliani Wahid	30	90	0,85
17	Husna	40	80	0,66
18	Anita Handayani	30	80	0,71
19	Muh. Alif	40	90	0,83
20	Aisyah Nurabiyyah	60	100	1
Jumlah Keseluruhan		860	1670	17,19
Rata-rata skor		43	83,5	0,85

Hasil data perbandingan *pretest* dan *posttest* berdasar pada tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai *pretest* memperoleh jumlah keseluruhan 860 dengan rata-rata skor 43. nilai *posttest* memperoleh jumlah keseluruhan 1670 dengan rata-rata skor 83,5. Adapun jumlah keseluruhan skor N-Gain yang diperoleh 17,19 dengan rata-rata 0,85 dengan intepretasi kategori tinggi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua. Pengembangan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman dan

lingkungan sosial budaya.⁵⁷ Pembelajaran tidak hanya bersifat kognitif tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik peserta didik.

1. Proses pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dan berkesan. Media yang dirancang dengan pendekatan inovatif dan relevan dengan konteks dapat mendorong peningkatan motivasi belajar peserta didik sekaligus membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih mendalam. Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, penguatan karakter peserta didik menjadi fokus utama, yang tidak hanya dapat diperoleh melalui ajaran agama, tetapi juga dapat diperkuat dengan nilai-nilai kearifan lokal yang berkembang di lingkungan masyarakat.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *game* monopoli yang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk kelas V di SD Negeri 6 Lasusua. Proses pengembangan media ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan dukungan data yang menunjukkan validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dihasilkan.

Tahap awal dalam peneliti ialah menganalisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara pendidik yang menemukan beberapa permasalahan yang mencakup rendahnya minat belajar, suasana kelas kurang interaktif dan masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas. Peneliti juga menganalisis

⁵⁷Atiyyah Maulaya dkk., "Membentuk Jiwa Seni Siswa SD Melalui Pembelajaran Contextual Teaching and Learning," *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 3, no. 1 (2 Januari 2025): 226, <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.559>.

kurikulum yang digunakan di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua agar sesuai dapat menjadi acuan dalam pemilihan materi serta mengintegrasikan ke dalam nilai-nilai kearifan lokal seperti *sipakatau*, *sipakainge*, *sipakalebby*, *tudang sipulung*, *reso temmangingi*, dan *ammuntuliolo tau* diharapkan mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata peserta didik. Pendekatan seperti ini sejalan dengan paradigma konstruktivisme yang menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung.⁵⁸

Setelah analisis kebutuhan selesai, tahap selanjutnya adalah perancangan desain media. Pada tahapan design, peneliti merumuskan konsep media pembelajaran berupa *game* monopoli. Pemilihan *game* monopoli didasari oleh keunggulannya yang interaktif, menyenangkan, dan mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis. Proses perencanaan meliputi penyusunan komponen permainan mencakup pembuatan permainan berbentuk yang menyerupai papan catur, penggunaan dadu, bidak kartu tantangan, kartu hikmah dan kartu lontara sebagai penanda poin. Kemudian mengintegrasikan nilai kearifan lokal dalam elemen visual *game monopoli* yang dikembangkan.

Terakhir, Pembuatan *storyboard* sebagai panduan perancangan media dilakukan dengan teliti. Desain visual harus menarik dan disesuaikan dengan usia peserta didik kelas V, sehingga aturan permainan yang disusun mudah dipahami. Tabel storyboard terdapat pada Tabel 4.1 yang disusun menggambarkan tampilan depan dan samping media, ikon-ikon simbolik, serta penempatan aturan

⁵⁸Putri Wahidah Luthfiyani dan Khairunnas Rajab, "Pendekatan Konstruktifisme dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam" 6, no. 1 (2025): 24, <https://doi.org/10.37985/hq.v6i1.469>.

permainan secara sistematis. Tahap design ini sejalan dengan prinsip-prinsip perancangan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual, sehingga mampu menjawab kebutuhan peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.⁵⁹

Pada tahap *development*, media yang telah dirancang diwujudkan dalam bentuk fisik. Proses pengembangan meliputi pembuatan papan permainan dari bahan kayu, pencetakan gambar kotak-kotak permainan, serta pemasangan elemen seperti masking tape untuk garis pembatas dan aturan permainan. Proses pengembangan media yang melibatkan bahan fisik dan kreativitas dalam mendesain elemen permainan ini sangat menunjang keaslian dan fungsi media sebagai alat bantu pembelajaran.

Tahap *implementation* dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam kelas. Penerapan dilakukan pada kelas V di Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua dengan mengintegrasikan game monopoli ke dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, khususnya pada materi Senangnya Berteman.

Pelaksanaan permainan di kelas, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil dan masing-masing kelompok diberikan kesempatan untuk bermain sambil mengikuti panduan yang telah disusun. Penggunaan angket praktikalitas: pendidik dan peserta didik mengisi angket untuk menilai aspek tampilan media, kelengkapan materi, dan manfaat penggunaan *game* monopoli dalam pembelajaran. Tahap evaluasi merupakan langkah akhir untuk menilai kualitas

⁵⁹Siti Nurhaliza Hertiani dkk., "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Jenjang Kelas 5 SD" 3, no. 1 (2025): 123.

dan efektivitas media pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu validitas media dan efektivitas media.

2. Validitas Media Pembelajaran

Media yang dikembangkan diuji validitasnya melalui penilaian oleh tiga validator ahli, yakni validator ahli media, validator ahli materi, dan validator ahli bahasa. Validator ahli media menilai aspek tampilan dan penggunaan media, menghasilkan skor total sebesar 80%, yang mengindikasikan bahwa secara teknis media ini telah memenuhi standar kevalidan. Penilaian ini selaras dengan teori penelitian yang dilakukan oleh Hikmah, Kuswidyanko, dan H. M. Lubis dengan judul “Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar” dinyatakan valid apabila mencapai presentase skor diantara 61%-80% dengan kategori valid.⁶⁰

Sementara itu, penilaian dari validator ahli materi yang mencakup aspek kesesuaian materi, daya tarik, kelengkapan, kejelasan, dan evaluasi pembelajaran memperoleh skor 95,45%, menegaskan bahwa materi yang disajikan sangat valid dan telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Eka Nurjannah, Syahrul Ayub, Aris Doyan dan Haerunisyah Sahidu dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Berbantu Media PhET untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Keterampilan Generik Sains Fisika Peserta Didik” yang

⁶⁰Nur Hikmah, Arief Kuswidyanko, dan Patricia H. M. Lubis, “Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar,” *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (30 November 2022): 142, <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>.

menggunakan teori Arikunto bahwa media pembelajaran dengan skor validasi di atas 81-100% dinyatakan sangat valid.⁶¹

Evaluasi oleh validator ahli bahasa, yang difokuskan pada kesesuaian bahasa, keterbacaan, dan kaidah bahasa, menghasilkan skor sebesar 87,5%, kategori valid, sehingga menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan sudah komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Harahap, Mujib, dan Nasution yang berjudul “Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar” dengan teori Sugiono kategori kriteria penilaian kevalidan media pembelajaran presentase 81-100% dikategorikan sangat Valid.⁶²

3. Praktikalitas dan efektivitas Media Pembelajaran

Praktikalitas media yang dikembangkan dinilai sangat praktis oleh pendidik dan peserta didik. Mengacu pada hasil angket memperlihatkan bahwa media ini dianggap sangat praktis dengan persentase praktikalitas mencapai 89,58% dari pendidik dan 89,1% dari peserta didik. Pendidik menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan tanpa pelatihan khusus dan mampu menciptakan suasana kelas yang interaktif. Peserta didik pun menunjukkan respon positif dengan tingkat kepuasan yang tinggi, karena media ini tidak khusus menyajikan materi pembelajaran tetapi menghadirkan pengalaman belajar dan menyenangkan serta

⁶¹Eka Nurjannah dkk., “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Berbantu Media PhET Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Keterampilan Generik Sains Fisika Peserta Didik,” *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)* 2, no. 1 (2 Agustus 2021): 23, <https://doi.org/10.29303/goescienceedu.v2i1.127>.

⁶²Maymuna Harahap, Abdul Mujib, dan Amanda Syahri Nasution, “Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar,” *AFoSJ-LAS* 2, no. 1 (2022): 213.

bermakna. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan dan Sunanah “Pengembangan Media Pembelajaran PACAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang hasil uji efektivitas dilihat dari skor *pretest* dan *posttest*. Kemudian dihitung N-Gain dengan hasil 0,76 dalam kategori “tinggi”.⁶³

Pengukuran efektivitas media dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test kepada peserta didik. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, ditandai dengan kenaikan rata-rata nilai peserta didik dari 43 pada saat *pre-test* menjadi 83,5 setelah pelaksanaan *post-test*. Perhitungan skor N-Gain rata-rata mencapai 0,85, yang menunjukkan peningkatan pemahaman materi yang substansial. Hal ini mencerminkan bahwa media pembelajaran *game* monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan penanaman nilai karakter, terutama nilai-nilai kearifan lokal seperti *sipakatau*, *sipakainge*, *sipakalebbi*, *tudang sipulung*, *reso temmangungi* dan *ammuntuliolo tau*.

Secara umum, hasil evaluasi mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki validitas dan tingkat kepraktisan yang tinggi, sekaligus terbukti efektif dalam mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media ini juga berhasil menanamkan nilai-nilai kearifan lokal yang berperan penting dalam mendukung proses pembentukan sifat peserta didik.

⁶³Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan, dan Sunanah Sunanah, “Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (11 Oktober 2023), <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan ini merangkum temuan-temuan penting yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung.

1. Pengembangan media pembelajaran seperti *game* Monopoli yang mengintegrasikan nilai kearifan lokal dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Model ini mencakup lima langkah utama, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap langkah dirancang dan dilaksanakan secara berurutan serta terstruktur guna memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar memenuhi kebutuhan belajar peserta didik serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
2. Media pembelajaran berupa *game* Monopoli yang telah dikembangkan memperoleh penilaian validitas yang sangat tinggi dari para ahli. Penilaian ini didasarkan pada hasil validasi, di mana ahli pada media memberikan nilai sebesar 80%, ahli pada materi memberikan skor 95,45%, dan ahli pada bahasa menilai sebesar 87,5%. Persentase tersebut menjadi bukti bahwa media ini memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan belajar.
3. Praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil yang memuaskan. Dari sisi kepraktisan, media dinilai sangat praktis oleh pendidik (89,58%) dan peserta didik (89,1%). Sementara itu, dari segi efektivitas,

media pembelajaran game Monopoli yang digabungkan dengan kearifan lokal menunjukkan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata pre-test yang semula sebesar 43 meningkat menjadi 83,5 pada saat post-test. Peningkatan ini tercermin pula dari perolehan skor N-Gain sebesar 0,85, yang dikategorikan dalam tingkat tinggi. Temuan ini menguatkan bahwa penggunaan media tersebut tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi nyata terhadap pencapaian hasil belajar mereka.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran game Monopoli yang diintegrasikan dengan nilai-nilai kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua, terdapat sejumlah implikasi penting yang dapat disimpulkan:

1. Penelitian ini berkontribusi pada penguatan teori pembelajaran kontekstual, dengan memperlihatkan bahwa penggabungan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam media pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar. Hasil ini mempertegas pandangan bahwa pembelajaran yang dikaitkan dengan latar budaya peserta didik dapat memperdalam pemahaman sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Dari sisi praktis, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan yang mengandung unsur-unsur kearifan lokal berpotensi besar dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar

peserta didik. Dengan demikian, pendidik dianjurkan untuk mengadopsi pendekatan serupa, yakni mengembangkan media yang disesuaikan dengan budaya lokal, agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, relevan, dan efektif.

C. Saran

Setelah seluruh rangkaian penelitian, penulis menyadari adanya ruang untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Peneliti memberikan beberapa masukan yang diharapkan dapat memberikan partisipasi positif bagi peserta didik, pendidik, dan peneliti selanjutnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penelitian di masa mendatang.

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan menjadi aktif memanfaatkan media pembelajaran dan meningkatkan partisipasi pada setiap sesi permainan untuk menginternalisasi nilai-nilai kearifan lokal.

2. Bagi Pendidik

Pendidik disarankan untuk terus mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif dan melakukan penyesuaian sesuai karakteristik kelas, serta rutin mengevaluasi penggunaan media untuk mendapatkan masukan perbaikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dianjurkan untuk melibatkan sampel yang lebih besar, menggunakan pendekatan campuran, dan mengintegrasikan teknologi terkini guna mengembangkan inovasi media pembelajaran terintegrasi kearifan lokal secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Octavia, Shilphy. *Profesionalisme Guru Dalam Memahami Perkembangan Peserta Didik*. 2021 ed. Deepublish, 2021.
- Agama RI, Kementrian. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Anniza, Nurul, Edhy Rustan, dan Salmilah Salmilah. "Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Sumber Daya Alam Berbasis Kearifan Lokal Di Kelas IV SDN 100 Singgasari Walendrang Kecamatan Lamasi Timur." *Jurnal Konsepsi* 12, no. 4 (1 Februari 2024). <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/354>.
- Arijumiati, Rosi, Siti Istiningasih, dan Heri Setiawan. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Pada Masa Pandemi Di SDN 1 Lajut Lombok Tengah." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6, no. 4 (29 Desember 2021). <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>.
- Ashari, Mauliza, M. Jaya Adi Putra, dan Eva Astuti Mulyani. "Analisis Kemampuan Komunikasi Verbal Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Media Permainan Monopoli." *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (1 Januari 2024). <https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1661>.
- Avipa, Ulyatul, Siti Istiningasih, Muhammad Erfan, dan Setiani Novitasari. "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasambo untuk Siswa." *Journal of Classroom Action Research* 5, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i4.5649>.
- Bintang, Abdul Rahman, Makruf Makruf, Aqbil Daffa Siahaan, dan Gusmanelli Gusmanelli. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah." *Journal of Mandalika Social Science* 2, no. 1 (2024). <https://doi.org/10.59613/jomss.v1i2.49>.
- Casriati, Casriati, dan Syukeri Gazali. "Peran Teknologi Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam." *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan* 14, no. 1 (2023). <http://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/124>.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. "Konsep dasar media pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023). <https://ejournal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/993>.
- Defa, Defa, Ida Bagus Putrayasa, dan I. Nyoman Sudana. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas VI Sekolah Dasar." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 2, no. 12 (2022). <http://journal3.um.ac.id/index.php/fip/article/view/3041>.
- Fardani, Much Arsyad. "Model Teams Game Tournament Bermediakan Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksara Jawa Siswa Sekolah Dasar." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 2 (25 Juli 2023). <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.396>.

- Fatih, Mohamad, dan Cindya Alfi. "Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar." *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual* 5, no. 1 (31 Januari 2021). https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315.
- Gama, Gama Victorya Al Aziiz, Devy Habibi Muhammad, dan Nazah Ulinnuha. "Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Berkebutuhan Khusus Di SLB Sinar Harapan 1 Kota Probolinggo." *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies* 2, no. 1 (2023). <https://lectures.pdfaii.org/index.php/i/article/view/23>.
- Hajjaj, Muslim bin al-. *Shahih al-Bukhari (Tahqiq: Muhammad Zuhair bin Nasir)*. Beirut: Dar Ihya' al-Turats al-'Arabi, 2000.
- Hamid, Mustofa Abi, R. Ramadhani, M. Masrul, J. Juliana, M. Safitri, M. Munsarif, J. Jamaludin, J. Simarmata, dan T. Limbong. "Media Pembelajaran." yayasan kita menulis, 2020.
- Harahap, Maymuna, Abdul Mujib, dan Amanda Syahri Nasution. "Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar." *AFoSJ-LAS* 2, no. 1 (2022).
- Hariyanto, Bambang. "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Siswa Dan Berhubungan Dengan Kualitas Mutu Pendidikan." Preprint. Open Science Framework, 3 Mei 2023. <https://doi.org/10.31219/osf.io/rmhvc>.
- Hartati, Tatat, Istikhoroh Nurzaman, Budi Febriyanto, Indra Suhendra, Yuliawati Yuliawati, Nurul Fatonah, Sri Wulan Anggraeni, dan Asep Nurhuda. *Panduan Berpikir Kritis dan Kreatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru*. Cahaya Smart Nusantara, 2023.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrim, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, dan I. Indra. "Media pembelajaran." Tahta media group, 2021. <http://eprints.unm.ac.id/20720>.
- Hasnida, Hasnida. *Media Pembelajaran Kreatif*. I. Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2014.
- Hasriadi, Hasriadi, St Marwiyah, Muhammad Ihsan, Arifuddin Arifuddin, Muh Yamin, Muh Zuljalal Al-Hamdany, dan Dewi Mustika Putri. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023). <https://doi.org/10.53696/27214834.426>.
- Hertiani, Siti Nurhaliza, Mora Alifia Defahmi, Kamal Bagus Hutomo, Linailil Anam, dan Abdul Fadhil. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Jenjang Kelas 5 SD" 3, no. 1 (2025).
- Hikmah, Nur, Arief Kuswidyanarko, dan Patricia H. M. Lubis. "Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 15, no. 2 (30 November 2022). <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.137-148>.
- Husna, Hasma, Muhammad Guntur, dan Sukmawaty Sukmawaty. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Tema Organ Tubuh

- Manusia Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman pada Siswa Kelas 5 SDN 18 Maroangin.” *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 2 (2023). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/290>.
- Ibrahim, Fahmi, Budi Hendrawan, dan Sunanah Sunanah. “Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Law, Education and Business* 1, no. 2 (11 Oktober 2023). <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.
- Ismail al-Bukhari, Muhammad bin. *Shahih al-Bukhari (Tahqiq: Muhammad Zuhair bin Nasir)*. Beirut: Dar Tawq al-Najah, t.t.
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, dan Nabilla Agustia L. “Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran.” *Akademika : Jurnal Teknologi Pendidikan* 10, no. 02 (10 Desember 2021): 291–99. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>.
- Luthfiyani, Putri Wahidah, dan Khairunnas Rajab. “Pendekatan Konstruktifisme dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam” 6, no. 1 (2025). <https://doi.org/10.37985/hq.v6i1.469>.
- Mariana, Nina, Dessy Triana Relita, dan Anna Marganingsih. “Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Panca Setya 1 Sintang.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)* 9, no. 1 (9 April 2024): 99–109. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3302>.
- Marwiyah, St. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Pertama. Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2015.
- Maulaya, Atiyyah, Desryan Awalia Putri, Qoriatul Hikmah, dan Muhammad Nofan Zulfahmi. “Membentuk Jiwa Seni Siswa SD Melalui Pembelajaran Contextual Teaching and Learning.” *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 3, no. 1 (2 Januari 2025): 225–34. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.559>.
- “Monopoli (permainan).” Dalam *Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas*, 16 Maret 2024. [https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_\(permainan\)&oldid=25441565](https://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Monopoli_(permainan)&oldid=25441565).
- Muhammad Alu asy-syaikh, Shalih, Muhammad Ashim, dan Izzudin Karimi. *Tafsir Muyassar Jilid 2 Memahami Al-Qur'an dengan Terjemahan dan Penafsiran Paling Mudah*. Darul Haq. Jakarta, t.t.
- Mustafa, Mustafa, Nur Alisa, dan Andi Arif Pamessangi. “Pengembangan Media Interaktif Digital Bahasa Arab Dengan Media Smart Apps Creator Kelas X Di SMA Negeri 7 Luwu Timur.” *Jurnal Sinestesia* 13, no. 1 (5 April 2023). <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/319>.
- Muti, Siti Muti'ah, dan Makmur Makmur. “Development of Teaching Modules Based on the Independent Learning Curriculum in Islamic Religious Education Subjects in Elementary Schools.” *Educational Journal of Learning Technology* 2, no. 2 (30 Januari 2025). <https://doi.org/10.58230/edutech.v2i2.40>.
- Nabila, Shella, Idul Adha, dan Riduan Febriandi. “Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran

- tematik di sekolah dasar.” *Jurnal basicedu* 5, no. 5 (2021). <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>.
- Nabila, Siti Aulia, Suroso Mukti Leksono, dan Vica Dian Aprelia Resti. “Pengembangan Media Pembelajaran Low Carbon Poly Berbasis Science Edutainment Pada Tema Jejak Si Karbon.” *Pendipa Journal of science education* 6, no. 3 (2022). <https://ejournal.unib.ac.id/pendipa/article/view/21197>.
- Nurfadhillah, Septy, dan 4C PGSD. *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. 1 ed. Jawa Barat: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- Nurjannah, Eka, Syahrial Ayub, Aris Doyan, dan Haerunisyah Sahidu. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Inkuiri Terbimbing Berbantu Media PhET Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Keterampilan Generik Sains Fisika Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)* 2, no. 1 (2 Agustus 2021). <https://doi.org/10.29303/goescienceedu.v2i1>.
- Nurmala Sari, Mike, Saringatun Mudrikah, Yosep belen Keban, dan Apdoluddin Apdoluddin. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas dan Research and Developmet*. I. Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka, 2024.
- Putri, Zahrah Fathinnisa, Arief Aulia Rahman, dan Andini Fitri Tanjung. “Penerapan Model Problem Based Learning Terintegrasi Pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.” *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 2 (26 Agustus 2024): 933–42. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i2.1869>.
- Qouri, Najwa Rachmani, dan Zulherman Zulherman. “Pengembangan E-Book Berbantuan Heyzine Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Diakses 8 April 2025. <https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/2591>.
- Rahim, Bulkia. *Media Pendidikan*. Depok: PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers, 2023.
- Rahmadani, Ervi, Rahmawati Rahmawati, dan Nasaruddin Nasaruddin. “Pengembangan Media Papan Hitung Pada Materi Konsep Operasi Hitung Bagi Siswa Sekolah Dasar | Indo-MathEdu Intellectuals Journal.” *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 4, no. 2 (10 November 2023). <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i2.296>.
- Rahmatih, Aisa Nikmah, Mohammad Archi Maulyda, dan Muhammad Syazali. “Refleksi nilai kearifan lokal (local wisdom) dalam pembelajaran sains sekolah dasar: Literature review.” *Jurnal Pijar Mipa* 15, no. 2 (2020).
- Redaksi BIP, Tim. *Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. 1 ed. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, 2017.
- Ripki, Ahmad Jauhari Hamid. “Peran Manajemen Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Era Globalisasi” 07, no. 02 (2025).
- Santi, Meila Noor, Noviana Dini Rahmawati, dan Effendi Isnuryantono. “Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 06, no. 03 (2024).

- Sari, Destia Anjelina, dan Rusnilawati Rusnilawati. "The Effect Of Teaching Games For Understanding (TGFU) Model with Mathematics Monopoli Media on Learning Motivation and Mathematics Learning Outcomes Of Elementary School Class I Student." *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (31 Januari 2024). <https://doi.org/10.31000/prima.v8i1.9408>.
- Seneru, Wistina, Ni Desak Made Santi Diwyarhi, Firman Yasa Utama Utama, Marthen Semry Eknoe, Rosita Wondal, Umalihatayati Umalihatayati, Sri Subekti, Rina Sardiana Sari, Idrus Idrus, dan Nurhamsa Mahmud. *Eksplorasi dalam Penilaian Belajar*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri, 2024.
- Sihotang, Nurhasanah. "Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." *SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 1 (11 September 2022). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/senkim/article/view/11309>.
- Siroj, Rusydi A., Win Afgani, Fatimah Fatimah, Dian Septaria, dan Gebriella Zahira Salsabila. "Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah Untuk Analisis Data." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 7, no. 3 (29 Juli 2024). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.32467>.
- Syafrin, Yulia, Muhiddinur Kamal, Arifmiboy Arifmiboy, dan Arman Husni. "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (12 Januari 2023). <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.111>.
- Syahrial, Alfian, Nursyamsi Nursyamsi, Lilis Suryani, dan Erwatul Efendi. "Pengembangan Materi Ajar Manusia Dan Lingkungan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Di Kelas V MI Al-Falah DDI Angkona." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 11, no. 2 (2022): 63–70.
- Taufiq, Moh. "Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN Sidotopo 148." *Fashluna* 4, no. 2 (18 November 2023): 151–66. <https://doi.org/10.47625/fashluna.v4i2.522>.
- Tawakal, Gazali, Muhaemin Muhaemin, dan Muhammad Ihsan. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTsN Palopo." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 13, no. 1 (2 Mei 2024). <https://p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/330>.
- Waruwu, Marinu. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (17 Mei 2024). <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.
- Wijaya, Agi Ma'ruf, Ilfiana Firzaq Arifin, dan Mohamad Il Badri. "Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah." *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya* 2, no. 2 (4 November 2021). <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>.
- Wulan, Sinar, Fauziah Zainuddin, Muhammad Yamin, Selviana Selviana, M. Arief R, dan Ervi Rahmadani. "Pengembangan Media Pembelajaran Smart Card Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Di MI 01 Bonepute." *Jurnal Pendidikan Refleksi* 12, no. 4 (1 Februari 2024). <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/299>.

LAMPIRAN

Lampiran 2: Kunci Jawaban Soal Pada Media

1. Jelaskan hubungan antara Siri' na Pacce dengan sikap adil terhadap teman!

Jawaban:

Siri' na Pacce mengajarkan untuk menjaga harga diri dan rasa empati. Bersikap adil terhadap teman berarti memperlakukan semua teman dengan setara tanpa pilih kasih, sesuai dengan nilai empati (Pacce) dan penghormatan terhadap sesama (Siri').

2. Bagaimana cara menerapkan nilai Sipakatau dalam berteman?

Jawaban:

Dengan saling menghormati, berbicara sopan, tidak merendahkan teman, dan menerima perbedaan dalam pertemanan.

3. Apa yang dimaksud dengan ukhuwah Islamiyah, ukhuwah Wathaniyah, dan ukhuwah Insaniyyah? Berikan contohnya!

Jawaban:

Ukhuwah Islamiyah ialah persaudaraan sesama muslim. Contohnya menjenguk teman muslim yang sakit. Ukhuwah Wathaniyah ialah persaudaraan sebangsa dan setanah air. Contohnya bekerja sama dalam kegiatan 17 Agustus. Ukhuwah Insaniyah ialah Persaudaraan sesama manusia. Contohnya menolong teman walau berbeda agama.

4. Bagaimana cara menunjukkan sikap Ammuntuliolo Tau dalam kehidupan sehari-hari?

Jawaban:

Dengan menghargai dan menghormati orang lain, tidak sombong, serta mendengarkan pendapat teman.

5. Apa yang akan terjadi jika seseorang selalu membeda-bedakan teman berdasarkan agamanya?

Jawaban:

Akan muncul perpecahan, permusuhan, dan hilangnya rasa persaudaraan dalam pertemanan.

6. Bagaimana contoh nyata Reso Temmangingi dalam membangun persahabatan yang kuat?

Jawaban:

Rajin belajar dan bekerja keras bersama teman untuk mencapai tujuan bersama, misalnya belajar kelompok agar semua berhasil.

7. Jika ada teman yang membicarakan keburukan orang lain, bagaimana cara kamu menerapkan nilai Sipakainge?

Jawaban:

Menasihati teman dengan cara yang baik agar tidak bergosip dan mengingatkan pentingnya menjaga lisan.

8. Mengapa kita harus berteman tanpa membedakan agama? Jelaskan dengan alasan yang kuat!

Jawaban:

Karena semua manusia diciptakan sama oleh Tuhan, dan berteman tanpa membedakan agama mencerminkan sikap toleransi dan persatuan.

9. Sebutkan tiga manfaat dari berteman dengan siapa saja tanpa membedakan!

Jawaban: Menumbuhkan sikap toleransi, menambah wawasan tentang perbedaan dan menciptakan lingkungan yang damai.

10. Mengapa Tudang Sipulung penting dalam menyelesaikan masalah dengan teman?

Jawaban:

Karena dengan musyawarah atau diskusi bersama, masalah dapat diselesaikan secara adil dan damai tanpa pertengkaran.

11. Berikan pujian tulus kepada satu temanmu yang telah berbuat baik!

Jawaban (contoh):

“Terima kasih, kamu sangat baik hati karena mau berbagi bekal tadi.”

12. Ceritakan pengalamanmu saat bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang!

Jawaban (contoh): Saat lomba kelas, saya bekerja sama dengan teman yang beda suku. Kami saling membantu dan berhasil menang lomba.

13. Bacakan sebuah doa agar semua temanmu diberikan keberkahan dalam pertemanan!

Jawaban:

“Ya Allah, berkahilah pertemanan kami, jauhkan kami dari perselisihan, dan jadikan kami sahabat yang saling menguatkan dalam kebaikan.”

14. Cari satu teman yang berbeda agama denganmu dan tanyakan tentang hari raya keagamaannya!

Jawaban (contoh):

Saya bertanya kepada teman Kristen tentang Natal. Ia bercerita tentang ibadah dan berbagi kasih sayang.

15. Bentuk kelompok kecil dan diskusikan satu cara untuk menciptakan persahabatan yang lebih erat!

Jawaban (contoh):

Kami sepakat untuk saling membantu dan tidak mengejek teman saat kesulitan.

16. Sampaikan satu kalimat motivasi kepada teman di sekitarmu!

Jawaban:

“Jangan menyerah, kamu pasti bisa melewati semuanya!”

17. Jabat tangan dan ucapkan sesuatu yang baik kepada teman di sebelah kananmu!

Jawaban (contoh): “

Senang bisa jadi temanmu, semoga harimu menyenangkan.”

18. Buat janji dengan satu teman untuk saling membantu dalam belajar!

Jawaban (contoh):

“Aku janji akan membantumu belajar matematika, dan kamu bantu aku bahasa Indonesia.”

19. Tunjukkan sikap rendah hati dengan berbagi sesuatu kepada temanmu!

Jawaban (contoh):

Memberikan alat tulis atau bekal kepada teman yang tidak membawa.

20. Bantu salah satu temanmu dalam tugas sekolah atau kegiatan hari ini!

Jawaban (contoh): Membantu mengerjakan tugas kelompok atau merapikan kelas bersama.

Lampiran 3: Rincian Biaya Alat dan Bahan Pembuatan Media Pembelajaran

No	Nama Alat	Harga
1	Palu	Rp. -
2	Gergaji	Rp. -
3	Meteran	Rp. -
4	Pensil	Rp. 2.000
5	Penggaris	Rp. 5.000
6	Gunting	Rp. -
7	Cutter	Rp. -
8	Amplas	Rp. -
9	Printer	Rp. -
Jumlah		Rp.7.000

No	Nama Bahan	Harga
1	Kayu	Rp. 100.000
2	Paku (5 cm)	Rp. 10.000
3	Lem Kayu	Rp. 5.000
3	Cat Kayu	Rp. 10.000
4	Engsel 2	Rp. 10.000
5	Daun Lontar	Rp. -
6	Kertas Stiker	Rp. 40.000
7	Masking Tipe	Rp. -
8	Selotip	Rp. 13.000
9	Riben	Rp. 40.000
Jumlah		Rp. 228.000

Jadi total keseluruhan biaya yang digunakan untuk membuat media pembelajaran *game* Monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal sebesar **Rp. 235.000**

MODUL AJAR

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

BAB VIII SENANGNYA BERTEMAN



KELAS

V

OLEH : HARNI

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SD KELAS V (LIMA)

INFORMASI UMUM MODUL

A. INFORMASI UMUM

Penyusun	: Harni
Instansi/Sekolah	: SD Negeri 6 Lasusua
Tahun Penyusun	: Tahun 2025
Jenjang	: SD
Fase/Kelas/ Semeseter	: C/V/II (Genap)
Bab 8	: Senangnya Berteman

B. KOMPETENSI AWAL

Capaian Pembelajaran Fase C

Peserta didik memahami makna persaudaraan dalam Islam dan menghargai keberagaman, serta meneladani akhlak Rasulullah saw. dalam bergaul dengan sesama manusia termasuk non Muslim

Fase C Berdasarkan Elemen

Elemen	Deskripsi
Akhlak	Peserta didik mengenal dialog antar agama dan kepercayaan dan menyadari peluang dan tantangan yang bisa muncul dari keragaman di Indonesia. Peserta didik memahami arti ideologi secara sederhana dan pandangan hidup dan memahami pentingnya menjaga kesatuan atas keberagaman. Peserta didik juga memahami pentingnya introspeksi diri untuk menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya. Peserta didik memahami pentingnya pendapat yang logis, menerima perbedaan pendapat, dan menemukan titik kesamaan (kalimah sawa') untuk mewujudkan persatuan dan kerukunan. Peserta didik memahami peran manusia sebagai khalifah Allah di bumi



untuk menebarkan kasih sayang dan tidak membuat kerusakan di muka bumi

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia
- Berkebhinekaan Global
- Mandiri
- Bernalar
- Kritis
- Kreatif

D. KATA KUNCI

- Ukhuwah, Wathaniyah, Persaudaraan, Berteman, Integrasi Nilai Kearifan Lokal (*Tudang Sipulung, Sipakatau, Sipakainge, sipakalebbi, Reso Temmangingi, Ammuntuliolo Tau*)

E. TARGET PESERTA DIDIK

- 20 peserta didik terdiri dari 7 orang berjenis kelamin laki-laki dan 13 orang berjenis kelamin perempuan

F. MODEL & METODE PEMBELAJARAN

- Tatap muka
- Diskusi
- Ceramah
- Tanya Jawab
- Penugasan
- Game Based Learning

G. MEDIA PEMBELAJARAN

- Poster/Mading Bergambar
- *Game* Monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal



H. SUB MATERI PEMBELAJARAN

1. Persaudaraan dalam Islam
2. Berteman Tanpa Membedakan Agama
3. Hikmah Berteman Tanpa Membedakan Agama

H. SUMBER BELAJAR

a. Sumber belajar Utama

- Buku Pendidikan Agama Islam Kelas V Kemendibud RI tahun 2021
- al-Qur'an dan terjemahan Kementerian Agama RI

b. Sumber belajar lain

- Hadis tentang Persaudaraan dalam Islam dan Berteman Tanpa Membedakan Agama
- Integrasi dengan nilai-nilai kearifan lokal (Bugis)

KOMOPETENSI INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Tujuan Pembelajaran

1. Meyakini makna persaudaraan dalam Islam dengan benar.
2. Membiasakan berperilaku terpuji saling bersaudara sesuai dengan Islam dengan benar dan integrasi dengan nilai *sipakatau*, *sipakainge* dan *sipakalebbi* sebagai nilai kearifan lokal dalam budaya bugis
3. Menjelaskan makna persaudaraan dalam Islam dengan benar dengan cara *tudang sipulung* sebagai integrasi nilai kearifan lokal dalam budaya bugis.
4. Menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar
5. Menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan benar



6. Meneladani Rasulullah saw. dalam berinteraksi dengan pemeluk agama lain dengan benar dan integrasi nilai ammuntuliolo tau.
7. Mempraktikan perilaku bersaudara sesuai dengan Islam dengan benar salah satunya bekerja sama dan pantang menyerah sesuai dengan nilai *reso temmangingi*

Alur Tujuan Pembelajaran pada Subbab:

- **Pertemuan ke-1**

Peserta didik mampu menjelaskan makna persaudaraan dalam Islam dan macam-macam persaudaraan dalam Islam dan integrasinya dengan nilai-nilai kearifan lokal

- **Pertemuan ke-2**

1. Menjelaskan tentang berteman tanpa membedakan agama dengan benar.
2. Menceritakan kisah Rasulullah saw. dengan pengemis Yahudi buta.
3. Mengambil pelajaran dari kisah Rasulullah tersebut dengan benar.

- **Pertemuan ke-3**

Peserta didik mampu menemukan hikmah berteman tanpa membedakan agama dengan tepat.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Menjelaskan integrasi nilai kearifan lokal melalui media pembelajaran *Game Monopoli* yang mengajarkan kerjasama dan persaudaraan dan sikap saling merangkul

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Persaudaraan dalam Islam

- Tahukah kalian, negara kita kaya akan aneka ragam budaya, agama dan adat istiadat? Apakah perbedaan tersebut menjadikan kita saling berperang? Tidak kan? Lantas, apakah yang mempersatukan kita dengan berbagai perbedaan dimasyarakat?



Guru dapat memanfaatkan kalimat-kalimat pemantik yang ada pada buku siswa dan mengembangkan sesuai dengan materi.

2. Berteman Tanpa Membedakan Agama

- Apakah kalian senang memiliki banyak teman? Apakah kalian juga berteman dengan orang yang berbeda agama? Bagaimana perasaan kalian berteman dengan orang yang berbeda agama? Tentunya kalian senang jika memiliki banyak teman.

Guru dapat memanfaatkan kalimat-kalimat pemantik yang ada pada buku siswa dan mengembangkan sesuai dengan materi?

3. Hikmah Berteman Tanpa Membedakan Agama

- Apakah kalian pernah melihat di TV adanya konflik antar umat beragama? Menurut kalian, mengapa hal tersebut bisa terjadi? Apakah kita bisa mencegah terjadinya perpecahan tersebut? Tentunya kita semua menginginkan hidup damai dan rukun, bukan? Kalimat pemantik dapat direnungi pada buku siswa dan dapat dikembangkan sesuai kondisi faktual.

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1” Persaudaraan dalam Islam” (Waktu 1x 4 JP)

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa poster dan juga buku cetak.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur’an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing

Apersepsi

- Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus AlQur'an dan berdoa. Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk menjelaskan konsep hubungan sosial manusia.

Kegiatan Inti

- Guru meminta peserta didik secara individu untuk membaca materi yang terdapat pada buku siswa tentang persaudaraan dalam Islam.
- Peserta didik diminta untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dalam materi tersebut.
- Guru meminta peserta didik yang lain untuk menjawab pertanyaan tersebut.
- Guru memberikan jawaban dan kesimpulan.
- Sebagai alternatif guru bisa menjelaskan materi dengan menggunakan beberapa gambar sebagai contoh yang dibuat sendiri oleh guru.
- Kemudian guru meminta peserta didik untuk menuliskan hal-hal penting dari penjelasan guru.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah

PERTEMUAN KE-2" Berteman Tanpa Membedakan Agama" (Waktu 1x 4 JP)

Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa poster dan juga buku cetak.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing

Apersepsi

- Guru memandu kegiatan awal pembelajaran dengan tadarus AlQur'an dan berdoa. Guru melakukan apersepsi dengan meminta peserta didik untuk menjelaskan konsep hubungan sosial manusia dan mengaitkan persaudaraan dalam Islam dan berteman tanpa membedakan Agama dan nilai-nilai kearifan lokal yang berkaitan.

Kegiatan Inti

- Guru membuka pembelajaran seperti kebiasaan yang Guru membagi dalam beberapa kelompok dengan memperhatikan karakteristik peserta didik.
- Guru meminta peserta didik untuk membaca kisah Rasulullah dan Pengemis Yahudi Buta.
- Guru meminta setiap kelompok berdiskusi untuk menemukan pelajaran/hikmah yang didapatkan dari cerita tersebut.
- Guru meminta setiap kelompok untuk tampil ke depan untuk menyampaikan hasil diskusinya.
- Guru meminta kelompok lain untuk menanggapi jawaban kelompok.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan dalam satu pembelajaran.
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
- Guru melakukan evaluasi hasil belajar terhadap materi yang telah disampaikan kepada peserta didik
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah



Kegiatan Pembuka

- Mempersiapkan media/alat peraga/bahan berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal.
- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa, pembacaan al-Qur'an surah/ayat pilihan, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.
- Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian.
- Mengkondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing

Apersepsi

Guru bertanya kepada peserta didik tentang materi yang lalu. Meminta kepada beberapa peserta didik untuk menjelaskan persaudaraan dalam Islam dan Berteman tanpa membedakan Agama dan integrasinya terhadap nilai kearifan lokal. Guru menjelaskan beberapa hikmah yang dapat diambil ketika berteman tidak memandang suku, ras maupun Agama

Kegiatan Inti

Guru membuka pembelajaran seperti kebiasaan yang berlangsung di sekolah, bisa dimulai dengan salam dan berdoa dipandu salah seorang peserta didik kemudian bersama-sama membaca alQur'an surah/ayat pilihan, mengecek kehadiran, kerapihan pakaian, posisi, dan tempat duduk peserta didik.

Guru membangun minat dan motivasi belajar peserta didik melalui motivasi atau permainan (ice breaking) sederhana. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang lalu, menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran hari ini, dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan.

- Guru menjelaskan hikmah berteman tanpa membedakan Agama menggunakan gambar dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk membaca materi
- Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami dari materi
- Guru dan siswa berdiskusi



- Guru menggunakan metode pembelajaran *Game Based Learning* dan membagi dalam 4 kelompok dengan *game* monopoli yang terintegrasi nilai kearifan lokal yang telah dibuat. Dan memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menjawab pertanyaan dari permainan *game* monopoli dan menentukan kelompok yang menjadi pemenang dan kompak.

Kegiatan Penutup

- Guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari materi yang disampaikan
- Tanya jawab tentang materi yang telah dipelajari untuk mengetahui hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran
- Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan melakukan hening sejenak dan berdoa
- Guru dan peserta didik bersama-sama mengucapkan hamdalah

E. ASESMEN/PENILAIAN

Pelaksanaan Asesmen

Sikap

- ✍ Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
- ✍ Melakukan penilaian antarteman.
- ✍ Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

- 📖 Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

Keterampilan

- 📖 Presentasi
- 📖 Proyek
- 📖 Portofolio

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan:

- 📖 Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik

Remedial

- 📖 Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum



yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).

📖 Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.

📖 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

tuntas.

📖 Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.

📖 Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

Kriteria Penilaian :

- **Penilaian proses:** berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
- **Penilaian Akhir:** Skor nilai 10-100

1. Penilaian Sikap :

Penilaian Sikap Spiritual dan sosial

No	Uraian	Sangat Sering	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1	Aku berteman dengan siapa saja				
2	Aku menolong siapapun yang membutuhkan bantuan				
3	Aku sudah merasakan hikmah berteman dengan siapa pun				
4	Aku menciptakan perdamaian di masyarakat dengan sikap saling menghargai				



	perbedaan				
5	Aku ingin negaraku tercinta tetap aman dan damai				

No	Hari Tanggal	Nama Siswa	Catatan	Perilaku yang diamati

2. Penilaian Pengetahuan

Berilah Tanda Silang (X) Pada huruf a,b,c dan d pada jawaban yang Benar!

1. Persaudaraan dalam Islam mengajarkan kita untuk...
 - a. Berteman hanya dengan sesama Muslim
 - b. Saling menghormati dan menyayangi tanpa membedakan agama
 - c. Menjauhi orang yang berbeda keyakinan
 - d. Memaksakan ajaran Islam kepada orang lain
2. Sikap yang mencerminkan persaudaraan dalam Islam adalah...
 - a. Menghina perbedaan agama
 - b. Membantu siapa saja tanpa membedakan agama
 - c. Hanya menolong sesama Muslim
 - d. Menghindari teman berbeda keyakinan
3. Dalam Islam, teman yang baik itu seperti...
 - a. Udara, selalu ada tapi tidak terlihat
 - b. Cermin, karena bisa menunjukkan baik dan buruknya kita
 - c. Batu, kuat tetapi sulit berubah
 - d. Ombak, kadang mendukung, kadang menjatuhkan
4. Allah SWT melarang kita untuk saling mengejek dan mencela teman. Apa alasannya?
 - a. Agar teman kita takut pada kita
 - b. Dapat menyakiti hati orang lain dan menimbulkan permusuhan
 - c. Tidak masalah jika dilakukan dengan bercanda
 - d. Supaya kita lebih kuat dibandingkan teman-teman lain
5. Jika ada teman yang kesulitan membawa banyak buku, sikap terbaik yang sesuai dengan Islam dan budaya Bugis adalah...



- a. Langsung membantu tanpa diminta
 - b. Menunggu sampai dia meminta bantuan
 - c. Berpura-pura tidak melihat
 - d. Malah menambah beban dengan bercanda
6. Kamu melihat temanmu sedang sedih karena diejek oleh orang lain. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
 - a. Menghiburnya dan memberinya dukungan
 - b. Ikut mengejek agar dia lebih kuat
 - c. Membiarkannya sendiri karena nanti juga lupa
 - d. Menghindari dia agar tidak ikut terkena ejekan
 7. Cara menjaga hubungan baik dengan teman beda agama adalah...
 - a. Menghormati dan saling membantu
 - b. Menjauhi mereka
 - c. Memaksa mereka ikut ajaran kita
 - d. Menghindari interaksi
 8. Hikmah berteman tanpa membedakan agama adalah...
 - a. Meningkatkan persatuan dan toleransi
 - b. Mempermudah urusan pribadi
 - c. Menarik simpati orang lain
 - d. Supaya terlihat baik
 9. Contoh persaudaraan dalam Islam adalah...
 - a. Membantu tetangga tanpa melihat agamanya
 - b. Menghindari teman beda agama
 - c. Hanya bergaul dengan Muslim
 - d. Tidak peduli dengan perbedaan
 10. cara menerapkan nilai "Sipakalebbi" dalam berteman adalah...
 - a. Menghormati teman meskipun berbeda pendapat
 - b. Hanya bersikap baik kepada teman dekat
 - c. Menghindari teman untuk menghindari konflik
 - d. Membela teman meskipun berbuat salah

Bagian A			
1	B	6	A
2	B	7	A
3	B	8	A
4	B	9	A
5	A	10	A

3. Penilaian Keterampilan

a. Keterampilan produk

Membuat quote tentang berteman dengan pemeluk agama lain.

Dibuat secara individu pada kertas



Contoh quote



Contoh Rubrik

No	Nama	Penilaian					
		Ketepatan			Kerapihan		
		3	2	1	3	2	1

Keterangan:

Ketepatan

- Nilai 3 : sangat tepat sesuai materi dan tersusun kata yang indah
- Nilai 2 : tepat sesuai materi dan tersusun kata-kata yang indah
- Nilai 1 : tepat sesuai dengan materi namun kata-kata kurang tersusun secara rapi

Kerapihan

- Nilai 3 : dihiasi dengan warna-warni indah yang indah, sangat menarik dan *full colour*
- Nilai 2 : dihiasi dengan warna-warni indah, menarik, sebagian berwarna.
- Nilai 1 : dihiasi sebagain warna-warni.

Pedoman penyekoran: $\frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100 = \dots$

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran relevan dengan upaya pencapaian tujuan pembelajaran?	
2	Apakah model pembelajaran yang digunakan mampu mencapai tujuan pembelajaran?	
3	Apakah kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat mengembangkan kompetensi sikap spiritual peserta didik?	
4	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	



5	Apakah pelaksanaan pembelajaran dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	
---	---	--

Refleksi Peserta Didik:

 **Refleksi**

Tuliskanlah hal-hal baru yang akan kamu lakukan setelah mempelajari materi di atas.

Lasusua, 11 Maret 2025

Mahasiswa



Harni

NIM. 2102010053

Mengetahui

Guru PAI



Muliati S.Ag
NIP.

Kepala Sekolah



Mansur, S.Pd

NIP.197902032006041005

Lampiran 5: Hasil Wawancara oleh Guru Mapel PAI

Hari/Tanggal : Kamis, 11 Juni 2024

Narasumber : Ibu Muliati, S.Ag

Pertanyaan	Jawaban
Kurikulum apa yang digunakan di sekolah ini Bu?	Kurikulum Merdeka
Apa kendala yang ibu alami pada saat pembelajaran?	Kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas
Apa saja metode atau model pembelajaran yang telah digunakan dalam proses pembelajaran?	Ceramah, observasi dan Tanya jawab
Media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran	Gambar atau poster
Bagaimana cara yang dilakukan pada saat mengevaluasi peserta didik	Tes tulisan, lisan, dan praktek
Suku apa yang mayoritas di sekolah ini ibu?	Suku Bugis

Lampiran 6: Daftar Nilai Peserta Didik

**REKAPITULASI NILAI SEMESTER
SDN 6 LASUSUA**

Nama Pelajaran : PAI

Kelas/Semester : V/ I (Ganjil)

Tahun Ajaran : 2024/2025

KKTP : 75

No	Nama Siswa	Nilai Siswa
1	Stewar Leonard Patang	69
2	Muh. Shye Yusuf	70
3	Raidah Fahira	87
4	Fajria Salsabila	70
5	Naifa Azzahra	74
6	Afifah Fatiah	72
7	Azalea Khaliqa Rais	79
8	Muh. Irham	70
9	Nur Azima	69
10	Muh. Fajar Resky	85
11	Abidzar Alghi Fari P	89
12	Hasrul	70
13	Nuraliyah	75
14	Marwa	70
15	Nurul Hikmah	69
16	Apriliani Wahid	78
17	Husna	73
18	Anita Handayani	77
19	Muh. Alif	76
20	Aisyah Nurabiyah	70

Lampiran 7: Validasi Instrumen Angket

INSTRIMEN VALIDASI ANGKET

Judul Media : Media Pembelajaran *Game Monopoli* Terintegrasi Nilai-nilai Kearifan Lokal

Nama Mahasiswa : Harni

Nama Validator : Muh-yarun

Bidang Keahlian :

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket validasi media yang dikembangkan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

- 1: Tidak Baik, 3: Baik,
2: Cukup Baik, 4: Sangat Baik

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada kolom baris yang telah disediakan.

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan			
		1	2	3	4
1.	Kejelasan				
	a. Judul lembar angket disajikan dengan jelas				✓
	b. Butir pertanyaan disajikan dengan jelas			✓	
	c. Petunjuk pengisian angket disajikan dengan jelas				✓
B.	Ketepatan Isi				
	a. Ketepatan pernyataan dengan jawaban yang diharapkan				✓
C.	Relevansi				
	a. Pernyataan pada angket berkaitan dengan tujuan penelitian				✓

Lampiran 8: Lembar Angket Validasi Media, Materi dan Bahasa

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME MONOPOLI*
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., MT
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan :
Hari/tanggal : Rabu, 26 Februari 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Monopoli* Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua”, Peneliti menggunakan instrumen lembar validasi media, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi senangya Berteman sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Untuk tabel tentang **Aspek yang Dinilai**, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan keterangan skala penelitian:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 - 3 = Setuju/Baik
 - 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media visual* berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal materi senangya Berteman
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MONOPOLI
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL**

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
TAMPILAN					
1	Komunikatif (Mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif)			✓	
2	Kreatif dan inovatif (Baru, menarik, cerdas dan unik)			✓	
3	Sederhana			✓	
4	Tata letak dan susunan huruf			✓	
5	Keterbacaan teks				✓
6	Tampilan gambar				✓
7	Kemenarikan desain			✓	
8	Kerapian desain			✓	
9	Pemilihan gambar dan warna yang sesuai				✓
PENGGUNAAN					
10	Keefektifan dalam penggunaan			✓	
11	Keefesienan dalam pengembangan			✓	
12	Mudah digunakan			✓	
13	Ketepatan memilih media			✓	
14	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓	
15	Variasi alat permainan			✓	

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MONOPOLI
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL**

C. KESIMPULAN

Media visual berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai-nilai Kearifan lokal pada materi senangnya Berteman dinyatakan:

- Belum dapat digunakan
- Layak dengan revisi kecil
- Layak dengan revisi besar
- Layak tanpa dengan revisi

Komentar dan Saran

.....
- Buatlah box & kartu materi, dll
- Buatlah pelindung & papan permainan agar
lebih awet & aman.
.....
.....

Palopo, 26/2/2025

Ahli Media


S. S. S.

NIP.

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MONOPOLI
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL

Nama Validator : DR. MAEMUR, S.Pd.1, M.Pd.1
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan : DOSEN
Hari/tanggal : Kamis, 27/02/2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Monopoli* Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua”, Peneliti menggunakan instrumen lembar validasi materi, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *media* berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi senangnya berteman sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Untuk tabel tentang **Aspek yang Dinilai**, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan keterangan skala penelitian:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 - 3 = Setuju/Baik
 - 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media visual* berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi senangnya berteman.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.



**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME MONOPOLI
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL**

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
	Kesesuaian Materi				
1	Kesesuaian materi dengan KI, KD				✓
2	Kesesuaian materi dengan tujuan dan indikator				✓
3	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V			✓	
	Daya Tarik dan Motivasi				
4	Peminatan peserta didik dengan materi pembelajaran				✓
5	Materi menumbuhkan motivasi belajar				✓
	Kelengkapan dan Struktur Materi				
6	Materi diajarkan lengkap sesuai KI KD Indikator			✓	
7	Pengemasan materi tersusun rapi				✓
	Kejelasan dan Kemudahan Pemahaman				
8	Materi jelas dari segi konten dan bahasa				✓
9	Kemudahan pemahaman materi				✓
	Evaluasi Pembelajaran				
10	Kesesuaian evaluasi terhadap tujuan indikator				✓
11	Memberikan evaluasi kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik				✓

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME MONOPOLI*
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL**

Nama Validator : Sukmawaty, S-pd, M-pd
Instansi : IAIN PALOPO
Jabatan :
Hari/tanggal : Jumat, 23 Februari 2025

A. PETUNJUK PENGISIAN

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran *Game Monopoli* Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua**", Peneliti menggunakan instrumen lembar validasi bahasa, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *media* berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi senangnya berteman sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Untuk tabel tentang **Aspek yang Dinilai**, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan keterangan skala penelitian:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Kurang Baik
 - 3 = Setuju/Baik
 - 4 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/Ibu dimohon memberi tanda centang (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media visual* berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi senangnya berteman
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME MONOPOLI*
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL**

B. TABEL PERNYATAAN

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
	Kesesuaian bahasa dengan Standar Pembelajaran				
1	Kesesuaian bahasa dengan KI KD				✓
2	Kesesuaian bahasa dengan tujuan dan indikator				✓
3	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik kelas V				✓
	Kejelasan dan Keterbacaan				
4	Kalimat yang digunakan jelas dan lugas			✓	
5	Bahasa yang digunakan komunikatif			✓	
	Komunikatif dan Interaktif				
6	Bahasa yang digunakan dialogis dan interaktif				✓
7	Kalimat yang digunakan runtut dan padu			✓	
	Kaidah Bahasa yang Benar				
8	Istilah dan simbol yang digunakan sesuai kaidah bahasa			✓	
9	Ejaan dan tanda baca sesuai dengan EYD			✓	
	Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta Didik				
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter peserta didik				✓

**LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME MONOPOLI*
TERINTEGRASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL**

C. KESIMPULAN

Bahasa yang digunakan pada media visual berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai-nilai Kearifan lokal pada materi senangnya berteman dinyatakan:

- Belum dapat digunakan
- Layak dengan revisi kecil
- Layak dengan revisi besar
- Layak tanpa dengan revisi

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Palopo, 2023

Ahli Bahasa



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198803262020122011

Lampiran 9: Lembar Angket Praktikalitas Pendidik dan Peserta Didik

**LEMBAR PRAKTIKALITAS
UNTUK GURU MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN
BUDI PEKERTI**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Semester : V/Genap
Pokok Bahasan : Senangnya Berteman
Tanggal : Rabu, 12 Maret 2025

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Game Monopoli* Terintegrasi Nilai-nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua", peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai produk dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap *media* berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi senangnya berteman sesuai dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Untuk tabel tentang **Aspek yang Dinilai**, dimohon Bapak/Ibu memberi tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu dengan keterangan skala penelitian:
 - 1 = Sangat Tidak Praktis
 - 2 = Tidak Praktis
 - 3 = Praktis
 - 4 = Sangat Praktis
3. Apabila bapak/ibu menilai tidak setuju/kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.
5. Bapak/ Ibu dimohon memberi tanda ✓ terhadap hasil akhir penilaian penelitian pada pengembangan *media visual* berupa *Game Monopoli* terintegrasi nilai kearifan lokal pada materi senangnya berteman
6. Atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Tampilan media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal menarik perhatian				✓
2	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal menarik perhatian sehingga tidak membosankan			✓	
3	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal membantu dalam memahami materi senangnya berteman				✓
4	Kesesuaian gambar yang digunakan pada media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal				✓
Aspek Materi					
5	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran			✓	
6	Materi mudah dipahami				✓
7	Kesesuaian contoh soal dengan materi yang disajikan				✓
8	Kesesuaian evaluasi dengan materi yang disajikan				✓
Aspek Manfaat					
9	Mempermudah dalam penyampaian materi				✓
10	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓	
11	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal dapat digunakan dimana saja sesuai kebutuhan pendidik			✓	
12	Peserta didik lebih mudah belajar mandiri			✓	

13	Pendidik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal				✓
14	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal mengurangi dominasi peran pendidik				✓

Puncak Monapa, 12 / 03 / 2025

Guru,


MULIATI, S.Pd

**ANGKET PRAKTIKALITAS
UNTUK PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

Nama Peserta Didik : *irham*

No Absen :

Kelas : *V/5*

Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran *game monopoli* terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal materi senangnya berteman. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

- 1 = Sangat Tidak Praktis
- 2 = Tidak Praktis
- 3 = Praktis
- 4 = Sangat Praktis

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Tampilan media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal menarik perhatian.			✓	
2	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal menarik perhatian sehingga tidak membosankan.				✓
3	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal membantu dalam memahami materi senangnya berteman.			✓	
4	Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi sesuai dengan materi yang diajarkan.			✓	
Aspek Materi					
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	

6	Materi mudah dipahami.			✓	
7	Contoh soal yang diberikan sesuai dengan materi yang diajarkan.				✓
8	Evaluasi dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.			✓	
Aspek Manfaat					
9	Mempermudah dalam memahami materi.			✓	
10	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi belajar saya.			✓	
11	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal dapat digunakan dimana saja sesuai kebutuhan pendidik			✓	
12	Saya lebih mudah belajar secara mandiri dengan media pembelajaran ini.				✓
13	Saya merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat saat menggunakan media pembelajaran ini			✓	
14	Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dengan teman			✓	

**ANGKET PRAKTIKALITAS
UNTUK PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

Nama Peserta Didik : AZALEA KHALISA RAS

No Absen :

Kelas : 5/v

Petunjuk Pengisian

Berikut ini diberikan sejumlah pernyataan sehubungan dengan uji praktikalitas media pembelajaran *game monopoli* terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal materi senangnya berteman. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda. Terdapat beberapa alternatif pilihan jawaban, yaitu:

- 1 = Sangat Tidak Praktis
- 2 = Tidak Praktis
- 3 = Praktis
- 4 = Sangat Praktis

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		1	2	3	4
Aspek Tampilan					
1	Tampilan media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal menarik perhatian.			✓	
2	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal menarik perhatian sehingga tidak membosankan.				✓
3	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal membantu dalam memahami materi senangnya berteman.				✓
4	Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi sesuai dengan materi yang diajarkan.			✓	
Aspek Materi					
5	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓

6	Materi mudah dipahami.				✓
7	Contoh soal yang diberikan sesuai dengan materi yang diajarkan.				✓
8	Evaluasi dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan.			✓	
Aspek Manfaat					
9	Mempermudah dalam memahami materi.			✓	
10	Media pembelajaran ini meningkatkan motivasi belajar saya.				✓
11	Media pembelajaran <i>game monopoli</i> terintegrasi nilai-nilai kearifan lokal dapat digunakan dimana saja sesuai kebutuhan pendidik			✓	
12	Saya lebih mudah belajar secara mandiri dengan media pembelajaran ini.			✓	
13	Saya merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat saat menggunakan media pembelajaran ini				✓
14	Media pembelajaran ini membuat saya lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dengan teman				✓

SCAN ME



Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik

Lampiran 10: Lembar Pre-Test dan Post-Test

Soal Pre-test

Nama : APRIYANI WAHID
No Absen :
Kelas : 5 / v

Berilah Tanda Silang (X) Pada huruf a,b,c dan d pada jawaban yang Benar!

- Persaudaraan dalam Islam mengajarkan kita untuk...
 - Berteman hanya dengan sesama Muslim
 - Saling menghormati dan menyayangi tanpa membedakan agama
 - Menjauhi orang yang berbeda keyakinan
 - Memaksakan ajaran Islam kepada orang lain
- Sikap yang mencerminkan persaudaraan dalam Islam adalah...
 - Menghina perbedaan agama
 - Membantu siapa saja tanpa membedakan agama
 - Hanya menolong sesama Muslim
 - Menghindari teman berbeda keyakinan
- Dalam Islam, teman yang baik itu seperti...
 - Udara, selalu ada tapi tidak terlihat
 - Cermin, karena bisa menunjukkan baik dan buruknya kita
 - Batu, kuat tetapi sulit berubah
 - Ombak, kadang mendukung, kadang menjatuhkan
- Allah SWT melarang kita untuk saling mengejek dan mencela teman. Apa alasannya?
 - Agar teman kita takut pada kita
 - Dapat menyakiti hati orang lain dan menimbulkan permusuhan
 - Tidak masalah jika dilakukan dengan bercanda
 - Supaya kita lebih kuat dibandingkan teman-teman lain
- Jika ada teman yang kesulitan membawa banyak buku, sikap terbaik yang sesuai dengan Islam dan budaya Bugis adalah...
 - Langsung membantu tanpa diminta
 - Menunggu sampai dia meminta bantuan
 - Berpura-pura tidak melihat
 - Malah menambah beban dengan bercanda
- Kamu melihat temanmu sedang sedih karena diejek oleh orang lain. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
 - Menghiburnya dan memberinya dukungan
 - Ikut mengejek agar dia lebih kuat
 - Membiarkannya sendiri karena nanti juga lupa
 - Menghindari dia agar tidak ikut terkena ejekan
- Cara menjaga hubungan baik dengan teman beda agama adalah...
 - Menghormati dan saling membantu
 - Menjauhi mereka
 - Memaksa mereka ikut ajaran kita
 - Menghindari interaksi
- Hikmah berteman tanpa membedakan agama adalah...
 - Meningkatkan persatuan dan toleransi
 - Mempermudah urusan pribadi
 - Menarik simpati orang lain
 - Supaya terlihat baik
- Contoh persaudaraan dalam Islam adalah...
 - Membantu tetangga tanpa melihat agamanya
 - Menghindari teman beda agama
 - Hanya bergaul dengan Muslim
 - Tidak peduli dengan perbedaan
- cara menerapkan nilai "Sipakalebbi" dalam berteman adalah...
 - Menghormati teman meskipun berbeda pendapat
 - Hanya bersikap baik kepada teman dekat
 - Menghindari teman untuk menghindari konflik
 - Membela teman meskipun berbuat salah

7 Salah
3 Benar

30

Soal Pre-test

Nama : MUH. ZAFY YUSUF
No Absen :
Kelas : V / (5)

Berilah Tanda Silang (X) Pada huruf a,b,c dan d pada jawaban yang Benar!

1. Persaudaraan dalam Islam mengajarkan kita untuk...
 - a. Berteman hanya dengan sesama Muslim
 - b. Saling menghormati dan menyayangi tanpa membedakan agama
 - c. Menjauhi orang yang berbeda keyakinan
 - d. Memaksakan ajaran Islam kepada orang lain
2. Sikap yang mencerminkan persaudaraan dalam Islam adalah...
 - a. Menghina perbedaan agama
 - b. Membantu siapa saja tanpa membedakan agama
 - c. Hanya menolong sesama Muslim
 - d. Menghindari teman berbeda keyakinan
3. Dalam Islam, teman yang baik itu seperti...
 - a. Udara, selalu ada tapi tidak terlihat
 - b. Cermin, karena bisa menunjukkan baik dan buruknya kita
 - c. Batu, kuat tetapi sulit berubah
 - d. Ombak, kadang mendukung, kadang menjatuhkan
4. Allah SWT melarang kita untuk saling mengejek dan mencela teman. Apa alasannya?
 - a. Agar teman kita takut pada kita
 - b. Dapat menyakiti hati orang lain dan menimbulkan permusuhan
 - c. Tidak masalah jika dilakukan dengan bercanda
 - d. Supaya kita lebih kuat dibandingkan teman-teman lain
5. Jika ada teman yang kesulitan membawa banyak buku, sikap terbaik yang sesuai dengan Islam dan budaya Bugis adalah...
 - a. Langsung membantu tanpa diminta
 - b. Menunggu sampai dia meminta bantuan
 - c. Berpura-pura tidak melihat
 - d. Malah menambah beban dengan bercanda
6. Kamu melihat temanmu sedang sedih karena diejek oleh orang lain. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
 - a. Menghiburnya dan memberinya dukungan
 - b. Ikut mengejek agar dia lebih kuat
 - c. Membiarkannya sendiri karena nanti juga lupa
 - d. Menghindari dia agar tidak ikut terkena ejekan
7. Cara menjaga hubungan baik dengan teman beda agama adalah...
 - a. Menghormati dan saling membantu
 - b. Menjauhi mereka
 - c. Memaksa mereka ikut ajaran kita
 - d. Menghindari interaksi
8. Hikmah berteman tanpa membedakan agama adalah...
 - a. Meningkatkan persatuan dan toleransi
 - b. Mempermudah urusan pribadi
 - c. Menarik simpati orang lain
 - d. Supaya terlihat baik
9. Contoh persaudaraan dalam Islam adalah...
 - a. Membantu tetangga tanpa melihat agamanya
 - b. Menghindari teman beda agama
 - c. Hanya bergaul dengan Muslim
 - d. Tidak peduli dengan perbedaan
10. cara menerapkan nilai "Sipakalebbi" dalam berteman adalah...
 - a. Menghormati teman meskipun berbeda pendapat
 - b. Hanya bersikap baik kepada teman dekat
 - c. Menghindari teman untuk menghindari konflik
 - d. Membela teman meskipun berbuat salah

3 Benar

7 salah

30,



Soal Pre-test

Nama : Nur Aliya
No Absen :
Kelas : 5/V

Berilah Tanda Silang (X) Pada huruf a,b,c dan d pada jawaban yang Benar!

1. Persaudaraan dalam Islam mengajarkan kita untuk...
 - a. Berteman hanya dengan sesama Muslim
 - b. Saling menghormati dan menyayangi tanpa membedakan agama
 - c. Menjauhi orang yang berbeda keyakinan
 - d. Memaksakan ajaran Islam kepada orang lain
2. Sikap yang mencerminkan persaudaraan dalam Islam adalah...
 - a. Menghina perbedaan agama
 - b. Membantu siapa saja tanpa membedakan agama
 - c. Hanya menolong sesama Muslim
 - d. Menghindari teman berbeda keyakinan
3. Dalam Islam, teman yang baik itu seperti...
 - a. Udara, selalu ada tapi tidak terlihat
 - b. Cermin, karena bisa menunjukkan baik dan buruknya kita
 - c. Batu, kuat tetapi sulit berubah
 - d. Ombak, kadang mendukung, kadang menjatuhkan
4. Allah SWT melarang kita untuk saling mengejek dan mencela teman. Apa alasannya?
 - a. Agar teman kita takut pada kita
 - b. Dapat menyakiti hati orang lain dan menimbulkan permusuhan
 - c. Tidak masalah jika dilakukan dengan bercanda
 - d. Supaya kita lebih kuat dibandingkan teman-teman lain
5. Jika ada teman yang kesulitan membawa banyak buku, sikap terbaik yang sesuai dengan Islam dan budaya Bugis adalah...
 - a. Langsung membantu tanpa diminta
 - b. Menunggu sampai dia meminta bantuan
 - c. Bercanda-pura tidak melihat
 - d. Malah menambah beban dengan bercanda
6. Kamu melihat temanmu sedang sedih karena diejek oleh orang lain. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
 - a. Menghiburnya dan memberinya dukungan
 - b. Ikut mengejek agar dia lebih kuat
 - c. Membiarkannya sendiri karena nanti juga lupa
 - d. Menghindari dia agar tidak ikut terkena ejekan
7. Cara menjaga hubungan baik dengan teman beda agama adalah...
 - a. Menghormati dan saling membantu
 - b. Menjauhi mereka
 - c. Memaksa mereka ikut ajaran kita
 - d. Menghindari interaksi
8. Hikmah berteman tanpa membedakan agama adalah...
 - a. Meningkatkan persatuan dan toleransi
 - b. Mempermudah urusan pribadi
 - c. Menarik simpati orang lain
 - d. Supaya terlihat baik
9. Contoh persaudaraan dalam Islam adalah...
 - a. Membantu tetangga tanpa melihat agamanya
 - b. Menghindari teman beda agama
 - c. Hanya bergaul dengan Muslim
 - d. Tidak peduli dengan perbedaan
10. Cara menerapkan nilai "Sipakalebbi" dalam berteman adalah...
 - a. Menghormati teman meskipun berbeda pendapat
 - b. Hanya bersikap baik kepada teman dekat
 - c. Menghindari teman untuk menghindari konflik
 - d. Membela teman meskipun berbuat salah

50

SCAN ME



Hasil Pretest Jawaban Peserta Didik

Soal Post-test

Nama : NAFARAZZAHRA
No Absen : 5
Kelas : 5/5

Berilah Tanda Silang (X) Pada huruf a,b,c dan d pada jawaban yang Benar!

- Persaudaraan dalam Islam mengajarkan kita untuk...
 - Berteman hanya dengan sesama Muslim
 - Saling menghormati dan menyayangi tanpa membedakan agama
 - Menjauhi orang yang berbeda keyakinan
 - Memaksakan ajaran Islam kepada orang lain
- Sikap yang mencerminkan persaudaraan dalam Islam adalah...
 - Menghina perbedaan agama
 - Membantu siapa saja tanpa membedakan agama
 - Hanya menolong sesama Muslim
 - Menghindari teman berbeda keyakinan
- Dalam Islam, teman yang baik itu seperti...
 - Udara, selalu ada tapi tidak terlihat
 - Cermin, karena bisa menunjukkan baik dan buruknya kita
 - Batu, kuat tetapi sulit berubah
 - Ombak, kadang mendukung, kadang menjatuhkan
- Allah SWT melarang kita untuk saling mengejek dan mencela teman. Apa alasannya?
 - Agar teman kita takut pada kita
 - Dapat menyakiti hati orang lain dan menimbulkan permusuhan
 - Tidak masalah jika dilakukan dengan bercanda
 - Supaya kita lebih kuat dibandingkan teman-teman lain
- Jika ada teman yang kesulitan membawa banyak buku, sikap terbaik yang sesuai dengan Islam dan budaya Bugis adalah...
 - Langsung membantu tanpa diminta
 - Menunggu sampai dia meminta bantuan
 - Berpura-pura tidak melihat
 - Malah menambah beban dengan bercanda
- Kamu melihat temanmu sedang sedih karena diejek oleh orang lain. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
 - Menghiburnya dan memberinya dukungan
 - Ikut mengejek agar dia lebih kuat
 - Membiarkannya sendiri karena nanti juga lupa
 - Menghindari dia agar tidak ikut terkena ejekan
- Cara menjaga hubungan baik dengan teman beda agama adalah...
 - Menghormati dan saling membantu
 - Menjauhi mereka
 - Memaksa mereka ikut ajaran kita
 - Menghindari interaksi
- Hikmah berteman tanpa membedakan agama adalah...
 - Meningkatkan persatuan dan toleransi
 - Mempermudah urusan pribadi
 - Menarik simpati orang lain
 - Supaya terlihat baik
- Contoh persaudaraan dalam Islam adalah...
 - Membantu tetangga tanpa melihat agamanya
 - Menghindari teman beda agama
 - Hanya bergaul dengan Muslim
 - Tidak peduli dengan perbedaan
- Ceritakan pengalaman bermain game monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal! Dan apa bagian yang paling disukai dan pelajaran apa yang kamu dapatkan?

Jawaban :

Saya mendapatkan pelajaran, senangnya berteman, bagian yg saya paling sukai ialah aku dan kelompokku dibetikan pertanyaan dan aku dan kelompokku dapat menjawab pertanyaan yg dibetikan.

Soal Post-test

Nama : Abizar Alghifari Palajukan
No Absen : 11
Kelas : X/5 (Lima)

Berilah Tanda Silang (X) Pada huruf a,b,c dan d pada jawaban yang Benar!

- Persaudaraan dalam Islam mengajarkan kita untuk...
 - Berteman hanya dengan sesama Muslim
 - Saling menghormati dan menyayangi tanpa membedakan agama
 - Menjauhi orang yang berbeda keyakinan
 - Memaksakan ajaran Islam kepada orang lain
- Sikap yang mencerminkan persaudaraan dalam Islam adalah...
 - Menghina perbedaan agama
 - Membantu siapa saja tanpa membedakan agama
 - Hanya menolong sesama Muslim
 - Menghindari teman berbeda keyakinan
- Dalam Islam, teman yang baik itu seperti...
 - Udara, selalu ada tapi tidak terlihat
 - Cermin, karena bisa menunjukkan baik dan buruknya kita
 - Batu, kuat tetapi sulit berubah
 - Ombak, kadang mendukung, kadang menjatuhkan
- Allah SWT melarang kita untuk saling mengejek dan mencela teman. Apa alasannya?
 - Agar teman kita takut pada kita
 - Dapat menyakiti hati orang lain dan menimbulkan permusuhan
 - Tidak masalah jika dilakukan dengan bercanda
 - Supaya kita lebih kuat dibandingkan teman-teman lain
- Jika ada teman yang kesulitan membawa banyak buku, sikap terbaik yang sesuai dengan Islam dan budaya Bugis adalah...
 - Langsung membantu tanpa diminta
 - Menunggu sampai dia meminta bantuan
 - Berpura-pura tidak melihat
 - Malah menambah beban dengan bercanda
- Kamu melihat temanmu sedang sedih karena diejek oleh orang lain. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
 - Menghiburnya dan memberinya dukungan
 - Ikut mengejek agar dia lebih kuat
 - Membriarkannya sendiri karena nanti juga lupa
 - Menghindari dia agar tidak ikut terkena ejekan
- Cara menjaga hubungan baik dengan teman beda agama adalah...
 - Menghormati dan saling membantu
 - Menjauhi mereka
 - Memaksa mereka ikut ajaran kita
 - Menghindari interaksi
- Hikmah berteman tanpa membedakan agama adalah...
 - Meningkatkan persatuan dan toleransi
 - Mempermudah urusan pribadi
 - Menarik simpati orang lain
 - Supaya terlihat baik
- Contoh persaudaraan dalam Islam adalah...
 - Membantu tetangga tanpa melihat agamanya
 - Menghindari teman beda agama
 - Hanya bergaul dengan Muslim
 - Tidak peduli dengan perbedaan
- Ceritakan pengalaman bermain game monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal! Dan apa bagian yang paling disukai dan pelajaran apa yang kamu dapatkan?

Jawaban:
10. Pengalaman saya sangat menyenangkan untuk bermain monopoli yang terintegrasi dari nilai-nilai kearifan lokal. ~~dan~~ dan bagian yang paling saya sukai adalah memilih tantangan atau hikmah ~~dan~~ pelajaran yang bisa saya ambil dari permainan ini adalah kita harus kompak satu sama lain dan juga jangan mudah menyerah.

Soal Post-test

Nama : Max WA
No Absen :
Kelas : ✓✓

Berilah Tanda Silang (X) Pada huruf a,b,c dan d pada jawaban yang Benar!

- Persaudaraan dalam Islam mengajarkan kita untuk...
 - Berteman hanya dengan sesama Muslim
 - Saling menghormati dan menyayangi tanpa membedakan agama
 - Menjauhi orang yang berbeda keyakinan
 - Memaksakan ajaran Islam kepada orang lain
- Sikap yang mencerminkan persaudaraan dalam Islam adalah...
 - Menghina perbedaan agama
 - Membantu siapa saja tanpa membedakan agama
 - Hanya menolong sesama Muslim
 - Menghindari teman berbeda keyakinan
- Dalam Islam, teman yang baik itu seperti...
 - Udara, selalu ada tapi tidak terlihat
 - Cermin, karena bisa menunjukkan baik dan buruknya kita
 - Batu, kuat tetapi sulit berubah
 - Ombak, kadang mendukung, kadang menjatuhkan
- Allah SWT melarang kita untuk saling mengejek dan mencela teman. Apa alasannya?
 - Agar teman kita takut pada kita
 - Dapat menyakiti hati orang lain dan menimbulkan permusuhan
 - Tidak masalah jika dilakukan dengan bercanda
 - Supaya kita lebih kuat dibandingkan teman-teman lain
- Jika ada teman yang kesulitan membawa banyak buku, sikap terbaik yang sesuai dengan Islam dan budaya Bugis adalah...
 - Langsung membantu tanpa diminta
 - Menunggu sampai dia meminta bantuan
 - Berpura-pura tidak melihat
 - Malah menambah beban dengan bercanda
- Kamu melihat temanmu sedang sedih karena diejek oleh orang lain. Apa yang sebaiknya kamu lakukan?
 - Menghiburnya dan memberinya dukungan
 - Ikut mengejek agar dia lebih kuat
 - Membiarkannya sendiri karena nanti juga lupa
 - Menghindari dia agar tidak ikut terkena ejekan
- Cara menjaga hubungan baik dengan teman beda agama adalah...
 - Menghormati dan saling membantu
 - Menjauhi mereka
 - Memaksa mereka ikut ajaran kita
 - Menghindari interaksi
- Hikmah berteman tanpa membedakan agama adalah...
 - Meningkatkan persatuan dan toleransi
 - Mempermudah urusan pribadi
 - Menarik simpati orang lain
 - Supaya terlihat baik
- Contoh persaudaraan dalam Islam adalah...
 - Membantu tetangga tanpa melihat agamanya
 - Menghindari teman beda agama
 - Hanya bergaul dengan Muslim
 - Tidak peduli dengan perbedaan
- Ceritakan pengalaman bermain game monopoli terintegrasi nilai kearifan lokal! Dan apa bagian yang paling disukai dan pelajaran apa yang kamu dapatkan?

Jawaban
✓
Sat Bagus ketika kita Bermain
Moral: Li
teman? Ben Sama-sama
hikmah

90

SCAN ME



Hasil Posttest Jawaban Peserta Didik

Lampiran 11: Lembar Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Peserta Didik

No		Rekapitulasi Praktikalitas																																			
		Media Pembelajaran Game Monopoli Terintegrasi Nilai-nilai Kearifan Lokal																																			
		Aspek Tampilan										Aspek Materi										Aspek Manfaat															
Nama Peserta Didik		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14								
1	Stewar Leonard Patang	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3								
2	Muh. Shye Yusuf	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3								
3	Raidah Fahira	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3								
4	Fajria Salsabila	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3								
5	Naifa Azzahra	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4								
6	Afifah Fatiah	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4								
7	Azalea Khaliqa Rais	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4								
8	Muh. Iriham	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3								
9	Nur Azima	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4								
10	Muh. Fajar Resky	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3								
11	Abidzar Alghifari P	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3								
12	Hasrul	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4								
13	Nuradiyah	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3								
14	Marwa	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3								
15	Nurul Hikmah	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3								
16	Apriliani Wahid	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4								
17	Husna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
18	Anita Handayani	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3								
19	Muh. Alif	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4								
20	Aisyah Nurabiyah	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4								
Jumlah		68	68	77	69	70	75	80	65	71	71	70	76	69	69	71	71	71	70	76	70	70	71	71	70	76	69	69									
Total Peraspek Penilaian		282										290										426															
Jumlah Keseluruhan		998																																			

Lampiran 12: Lembar Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test

No	Nama Peserta didik	Pre-test	Post-test	Skor N-Gain
1	Stewar Leonard Patang	40	80	0,66
2	Muh. Shye Yusuf	30	90	0,85
3	Raidah Fahira	60	90	0,75
4	Fajria Salsabila	50	100	1
5	Naifa Azzahra	40	100	1
6	Afifah Fatiah	50	90	0,8
7	Azalea Khaliqa Rais	50	90	0,8
8	Muh. Irham	30	90	0,85
9	Nur Azima	30	100	1
10	Muh. Fajar Resky	30	100	1
11	Abidzar Alghi Fari P	60	100	1
12	Hasrul	50	90	0,8
13	Nuraliyah	50	100	1
14	Marwa	50	90	0,8
15	Nurul Hikmah	40	90	0,83
16	Apriliani Wahid	30	90	0,85
17	Husna	40	80	0,66
18	Anita Handayani	30	80	0,71
19	Muh. Alif	40	90	0,83
20	Aisyah Nurabiyyah	60	100	1
Jumlah Keseluruhan		860	1670	17,19
Rata-rata Skor		43	83,5	0,85

Lampiran 13: Surat keterangan Meneliti



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandai Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@ainpalopo.ac.id https://ftik-ainpalopo.ac.id

Nomor : B- 0067 /ln.19/FTIK/HM.01/01/2025 Palopo, 22 Januari 2025
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab Kolaka Utara
di Lasusua

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Harni
NIM : 2102010053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : VII (Tujuh)
Tahun Akademik : 2023/2024

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan
Lokal pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V
Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan
memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002

Lampiran 14: Surat Keterangan Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KOLAKA UTARA
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**
Kompleks Perkantoran Pemerintah Daerah Kolaka Utara, Lasusua 93912
Telp (0405) 2330133, <http://perizinan.kolutkab.go.id>, Email: dpmptsp.kolut@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN Nomor : 500.16.7.2/019.a/SKP/DPMPTSP/III/2025

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Surat Keterangan Penelitian, maka yang bertandatangan di bawah ini Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kolaka Utara memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada :

Nama	: Harni
NIM	: 2102010053
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Game Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua
Tujuan Penelitian	: Untuk mengetahui proses pengembangan, validasi media, dan Praktikalitas Media Pembelajaran Game Monopoli Terintegrasi Nilai Kerifan Lokal
Bidang penelitian	: Pendidikan
Status Penelitian	: -
Penanggung jawab/koordinator	: Dr. Andi Arif Pameessangi, S.Pd.I., M.Pd
Lokasi Penelitian	: SDN 6 Lasusua
Tanggal dan/atau lama penelitian	: Mulai dari 12 Maret 2025 sampai 12 April 2025
No. Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	: 400.14.5.4/18/2025

Dengan ketentuan pemegang Surat Keterangan Penelitian :

1. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
2. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan menghindahkan adat istiadat setempat.
3. Surat izin akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak menaati ketentuan tersebut di atas.
4. Surat Keterangan Penelitian ini berlaku paling lama 1 (satu) tahun sejak tanggal diterbitkan.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Lasusua
Pada tanggal : 11 Maret 2025

a.n BUPATI KOLAKA UTARA



Tembusan:

1. Bupati Kolaka Utara
2. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Kolaka Utara.



- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara.
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 : "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetakannya merupakan alat bukti hukum yang sah".

Lampiran 15: Surat Keterangan Telah Meneliti



PEMERINTAH KABUPATEN KOLAKA UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI 6 LASUSUA
Alamat : Jalan Produksi Desa Puncak Monapa Kec. Lasusua (93911)
Email : sdn1totallang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor: 425.3/061/III/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mansur, S.Pd.
NIP : 197902032006041005
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 6 Lasusua

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Harni
NIM : 2102010053
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran *Game Monopoli* Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua**
Lokasi Penelitian : SDN 6 Lasusua
Lamanya Penelitian : ± 1 bulan

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SDN 6 Lasusua sehubungan dengan penyusunan skripsi **Pengembangan Media Pembelajaran *Game Monopoli* Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal pada Pembelajaran pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Lasusua**”

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Puncak Monapa, 19 Maret 2025
Kepala Sekolah SDN 6 Lasusua

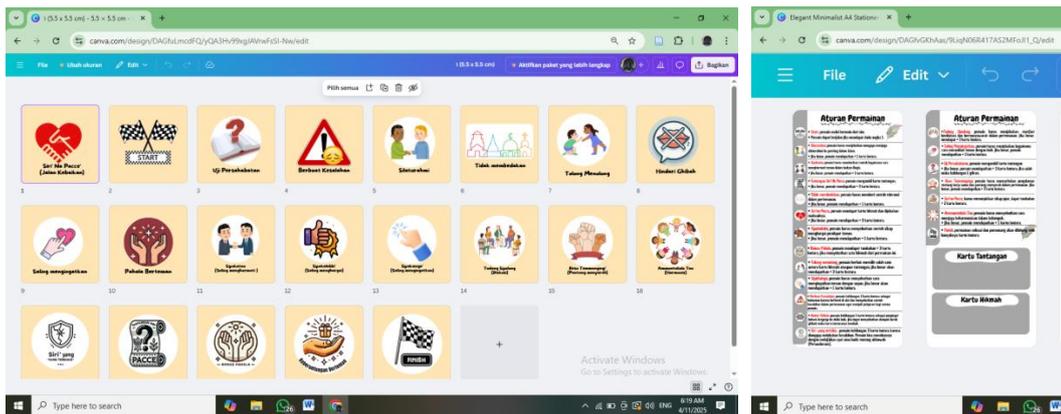
MANSUR, S.Pd.
NIP. 197902032006041005

Lampiran 16: Dokumentasi

1. Alat dan Bahan yang digunakan dalam pembuatan media.



2. Desain Gambar pada Kotak dan Aturan Permainan



3. Kartu Tantangan, Kartu Hikmah dan Kartu Lontara



4. Dadu dan Bidak dan Media Pembelajaran *game* Monopoli Terintegrasi Nilai Kearifan Lokal sebelum divalidasi



5. Foto Lokasi Penelitian



6. Penilaian Praktikalitas Media oleh Pendidik



7. Pelaksanaan *Pre-test*



8. Penggunaan Media



9. Pembagian Angket Praktikalitas Peserta Didik



10. Pelaksanaan *Post-test*





11. Foto Bersama



Lampiran 17: Daftar Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Harni, lahir di Keppe pada tanggal 27 November 2002. Penulis dibesarkan di Desa Puncak Monapa, Kecamatan Lasusua, Kabupaten Kolaka Utara. Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara, buah hati dari pasangan Bapak Marjani dan Ibu Hasmawati. Penulis mengawali pendidikan formal di TK Mawar Desa Puncak Monapa pada tahun 2007 hingga 2009. Selanjutnya, menempuh pendidikan dasar di SD Negeri 1 Totallang dari tahun 2009 hingga 2015. Pendidikan menengah pertama dilanjutkan di MTs Baitul Maqdis Totallang pada tahun 2015 hingga 2018, kemudian melanjutkan pendidikan menengah atas di MA Baitul Maqdis Totallang dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun yang sama, penulis diterima sebagai mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Selama menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, penulis aktif dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan yakni Himpunan Mahasiswa Program Studi (HMPS) Pendidikan Agama Islam sebagai Anggota Bidang Humas pada tahun 2023 dan Dewan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (DEMA-F) sebagai Anggota Menteri Komunikasi dan Informasi pada tahun 2024. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo. Penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Islam serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

contac person penulis: *harnikeppe@gmail.com*