

EVALUASI PEMBELAJARAN FIQIH MELALUI MEDIA MONOPOLI WIN OR CHALLENGE MTS DARUL ISTIQOMAH KETILENGSINGOLELO

Diah Hestina Pratiwi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

E-mail: hestinadiah@gmail.com

Ahmad Saefudin, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara

E-mail: ahmadsaefudin@unisnu.ac.id

Abstrak

Evaluasi merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan pembelajaran akan terlihat secara akurat. Proses evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Fiqih di MTS Darul Istiqomah adalah hanya menggunakan tes tertulis saja. Dengan demikian, Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memodifikasi media permainan Monopoli Win or Challenge sebagai sarana evaluasi pembelajaran Fiqih yang lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan di MTS Darul Istiqomah Ketilengsingolelo. Berdasarkan banyaknya penelitian terkait monopoli sebagai media pembelajaran, peneliti tertarik memodifikasi Monopoli Win or Challenge yang dirancang sebagai media evaluasi pembelajaran, agar kegiatan evaluasi lebih menarik dan peserta didik mampu berpikir lebih luas. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media Monopoli Win or Challenge layak digunakan dengan rerata skor keseluruhan mencapai 0,80 yang mengindikasikan bahwa media ini sangat layak digunakan. Implementasi media ini dalam evaluasi pembelajaran Fiqih menunjukkan peningkatan kualitas dan keterlibatan peserta didik.

Kata Kunci: *Evaluasi Pembelajaran, media Monopoli Win or Challenge, Pembelajaran Fiqih, Penelitian dan Pengembangan (R&D), Model ADDIE*

Abstract

Evaluation is a very important component in the learning process because it can measure the level of achievement of learning objectives by students. So that with the evaluation, the learning objectives will be seen accurately. The learning evaluation process that has been carried out by Fiqh subject teachers at MTS Darul Istiqomah is only using written tests and also

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

practical tests. Thus, this study aims to develop and modify the Monopoly Win or Challenge game media as a means of evaluating Fiqh learning that is more interesting, communicative, and fun at MTs Darul Istiqomah Ketilengsingolelo. Based on the many studies related to monopoly as a learning media, researchers are interested in modifying Monopoly Win or Challenge designed as a learning evaluation media, so that evaluation activities are more interesting and students are able to think more broadly. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validity test results show that the Monopoly Win or Challenge media is feasible to use with an average overall score of 0.80 which indicates that this media is very feasible to use. The implementation of this media in the evaluation of Fiqh learning shows an increase in the quality and involvement of students.

Keywords: Learning Evaluation, Monopoly Win or Challenge media, Fiqh Learning, Research and Development (R&D), ADDIE Model

Pendahuluan

Evaluasi dalam pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran. Bila proses pembelajaran dipandang sebagai proses perubahan perilaku peserta didik, maka peranan evaluasi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Evaluasi merupakan suatu proses pengumpulan, analisis, dan penafsiran informasi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik (Mtd, Butarbutar, Sinulingga, Marpaung, & Harahap, 2023).

Evaluasi dianggap sebagai pengumpulan, analisis dan penafsiran informasi untuk menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah oleh peserta didik, karena

dengan adanya evaluasi terhadap hasil belajar, maka akan diketahui peserta didik yang berkemampuan tinggi dan peserta didik yang berkemampuan rendah (Ayunda, Rahayu, & Sopyan, 2024). Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses sistematis untuk menentukan sampai mana kemampuan peserta didik setelah dilaksanakan pembelajaran serta sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik.

Salah satu strategi evaluasi yang biasanya diadakan oleh lembaga pendidikan atau sekolah adalah dengan bentuk tes (Nursinta, Ayubi, & Khairunnisa, 2024). Evaluasi pembelajaran sebagai suatu proses yang mempengaruhi pengambilan keputusan tentang hasil kerja suatu program pembelajaran yang

berkelanjutan (Saiful Bahri, 2023). Suatu hal yang sangat dibutuhkan di dunia Pendidikan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik, salah satunya adalah kegiatan evaluasi. Tidak hanya di dunia Pendidikan saja. Namun, evaluasi juga sering digunakan sebagai alat penilaian terhadap suatu faktor tertentu. Keterkaitannya dengan suatu pengumpulan, penganalisaan dan penginterpretasian informasi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan suatu pembelajaran di sekolah oleh peserta didik juga sangat membutuhkan evaluasi. Karena, dengan adanya evaluasi terhadap hasil belajar, maka selanjutnya akan diketahui tingkat kemampuan pada peserta didik (Ayunda et al., 2024). Evaluasi juga berperan dalam menilai relevansi materi dan pengalaman belajar dengan tujuan pendidikan (Fuadiy, 2021). Sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan pembelajaran akan terlihat secara akurat (Fatzuarni, 2022).

Media pembelajaran berbasis permainan Monopoli efektif digunakan dalam evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli dapat menciptakan kegiatan evaluasi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, hidup, dan rileks (Tawakal, Ihsan, Islam, & Palopo, 2024). Dengan menggunakan Monopoli sebagai media evaluasi pembelajaran akan menciptakan suasana kelas yang

menyenangkan serta peserta didik tidak merasa jenuh dengan adanya kegiatan yang dilaksanakan (Dewinta, Santosa, & Nugroho, 2022).

Alasan digunakannya permainan monopoli adalah karena permainan monopoli merupakan permainan yang rata-rata peserta didik sudah mengetahui cara bermainnya (Kusuma, Tahir, & Sobri³, 2024). Dengan penggunaan media monopoli peserta didik akan lebih banyak beraktivitas serta pengolahan pikir yang tajam (Latif, Retnoingsih, Dialektika, & Pgsd, 2020). Sehingga permainan monopoli dapat memudahkan dalam membantu kegiatan evaluasi pembelajaran di kelas (Linda Fibriya Hardiyanti, Rian Damariswara, & Susi Damayanti, 2023).

Media permainan monopoli merupakan media permainan yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, hidup, menyenangkan dan rileks serta membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan (Fajriah et al., n.d.). Media monopoli dipandang cukup efektif dalam mengemas evaluasi pembelajaran yang menarik (Septia, Rizki, Pertiwi, & Kiromi, 2023). Dengan adanya kegiatan evaluasi pembelajaran yang baik akan mampu memberikan motivasi kepada peserta didik untuk selalu meningkatkan kemampuannya dalam belajar (Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, & Raafiza Putri, 2020).

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

Proses evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Fiqih di MTs Darul Istiqomah adalah dengan menggunakan tes tertulis dan juga tes praktik. Untuk evaluasi pembelajaran, guru belum pernah menggunakan media inovatif. Alangkah tetapi guru pernah menggunakan media dalam kegiatan mengajar dengan respon peserta didik sangat baik. Dibandingkan ketika guru hanya menggunakan media ceramah saja hanya akan membuat peserta didik jenuh dan bosan. Sedangkan ketika menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat semakin aktif dan semangat dalam pembelajaran. Jika media digunakan dalam evaluasi pembelajaran maka kemungkinan besar peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti evaluasi.

Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di MTs Darul Istiqomah Ketilengsingolelo berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 10 Oktober 2024 kepada guru Fiqih. Peneliti menemukan beberapa problem akademik yang sering dialami pada saat evaluasi pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru, kurangnya kesiapan peserta didik karena belum belajar dengan maksimal sehingga pada saat evaluasi pembelajaran dimulai, mereka akan kesulitan dalam menyelesaikan tes, evaluasi pembelajaran yang guru

berikan hanya menggunakan metode tes tertulis saja. Sehingga membuat peserta didik cenderung bosan dan tegang.

Sejauh ini pelaksanaan evaluasi pembelajaran mata pelajaran Fiqih dirasa belum ideal. Evaluasi sering dianggap sebagai salah satu dari beberapa hal yang menakutkan bagi peserta didik, karena memang melalui kegiatan ini dapat ditentukan kemajuan peserta didik dalam pembelajaran selanjutnya, anggapan ini harus diluruskan. Bahwa kegiatan evaluasi harus dipandang sebagai hal yang wajar, yaitu sebagai sesuatu aspek pada proses pembelajaran (Suardipa & Primayana, 2023). Selain itu seringkali penilaian hasil belajar peserta didik yang diambil hanya dari aspek kognitif saja. Sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai dengan baik (Arahab, 2024).

Modifikasi proses evaluasi pembelajaran perlu dilakukan agar dapat menciptakan kegiatan evaluasi pembelajaran yang lebih aktif. Media merupakan salah satu komponen yang penting bagi pendidik dalam mewujudkan efektivitas kegiatan dalam kelas, utamanya pada evaluasi pembelajaran (Fikry, Arsyad, & Sunuyeko, 2024). Pada penelitian lain, dijelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran monopoli dapat memberikan beberapa pengaruh, diantaranya: Hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat, peningkatan

terhadap partisipasi dan prestasi belajar pada peserta didik, peningkatan motivasi belajar pada peserta didik (Kurniawan, 2020).

Dari penelusuran peneliti terhadap studi tentang penggunaan media monopoli *win or challenge* dalam pembelajaran terdapat 4 Klasifikasi penelitian. Pertama, topik media monopoli dikaitkan dengan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Adilah & Minsih, 2022; Almada, I Gede Suwiwa, & Hafidz Almada, 2020; Fatih & Alfi, 2021; Lestari, Dewi, & Hasanah, 2021; Wardhana & Alawiyah, 2021). Pada klasifikasi ini peneliti mengembangkan media monopoli agar peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

Kedua, media monopoli berkaitan erat dengan pengembangan alat peraga edukatif dalam pembelajaran (Nurhasanudin & Syah, 2022; Parsianti, Rosiyanti, & Muthmainnah, 2020; Putri Amelia, Suryani, & Kurniasih, 2023; Salsabila & Ariyanto, 2022). Dalam hal ini peneliti berinovasi dalam mengembangkan alat peraga berupa monopoli agar dapat membantu dalam proses pembelajaran. Ketiga, media monopoli dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Al Arif Hidayatullah, Wayan Widana, & Ketut Suar Adnyana, 2022; Aslam, Ninawati, & Noviani, 2021; Choirunnisa & Arini, 2023; S. Handayani, Imswatama, & Agustiani,

2021; Kismiati, 2020; Kurniawati, 2021; Maqfiroh, Khutobah, & Budyawati, 2020; Marini & Silalahi, 2022).

Pada klasifikasi ketiga ini, peneliti mengembangkan media monopoli yang berfokus dalam meningkatkan minat belajar peserta didik agar dapat mencapai hasil belajar yang signifikan. Keempat, media monopoli dapat mendorong potensi berpikir pada peserta didik (Adilah & Minsih, 2022; Ningtyas, 2023; Putra, Valen, & Ekok, 2020; Rahmadani, Ariyanto, Shofia Rohmah, Maftuhah Hidayati, & Desstya, 2023; Sari, Fantiro, & Utami, 2024).

Klasifikasi yang terakhir, peneliti mengembangkan media monopoli dengan tujuan agar dapat mendorong potensi berfikir pada peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Pada kesimpulannya, dari 4 klasifikasi yang ada memiliki fokus masing-masing yang berbeda, alangkah tetapi keempatnya memiliki kesamaan dalam tujuan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media monopoli.

Dari banyaknya klasifikasi tersebut, peneliti ingin mengembangkan media monopoli dengan menciptakan keterbaruan berupa kartu *Win* (menang) dan *Challenge* (tantangan). Pembahasan dalam artikel ini membahas kaitannya dengan pengembangan media Monopoli sebagai media evaluasi pembelajaran fiqih. Berdasarkan

banyaknya penelitian terkait Monopoli sebagai media pembelajaran, peneliti tertarik memodifikasi media Monopoli yang dirancang sebagai media evaluasi pembelajaran, agar kegiatan evaluasi lebih menarik dan peserta didik mampu berpikir lebih luas (Elsola & Nisa, 2023).

Media Monopoli ini akan diperbarui sehingga menjadi media permainan yang komunikatif serta menyenangkan untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran (Oktaviani & Mandasari, 2022). Ketika nantinya evaluasi pembelajaran dilaksanakan, kemudian peserta didik memperoleh nilai yang memuaskan, maka hal itu akan memberikan dampak berupa stimulus, memotivasi agar peserta didik mampu meningkatkan prestasi. Ketika peserta didik mendapatkan nilai yang belum memuaskan, maka mereka akan berusaha untuk meningkatkan kegiatan belajarnya. Dengan adanya media Monopoli pada evaluasi pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih giat belajar agar dapat menyusul teman yang telah mendapatkan nilai memuaskan serta mamicu rasa ingin menyelesaikan permainan dengan baik dan benar (Akmalia et al., 2023).

Penelitian ini memiliki keterbaruan dalam media evaluasi pembelajaran Monopoli, yaitu pada segi desain yang terdapat dua model kartu, terdiri dari kartu *Win* (menang) merupakan kartu yang harus diambil

oleh pemain yang telah menyelesaikan permainan dengan menyelesaikan soal dengan benar, dan kartu *Challenge* (tantangan) merupakan kartu yang harus diambil oleh pemain yang belum berhasil dalam permainan atau dapat dikatakan belum bisa menyelesaikan soal dengan benar.

Mengacu pada pembahasan di atas, maka artikel ini dirangkai dengan tujuan untuk mengembangkan dan memodifikasi media permainan Monopoli *Win or Challenge* sebagai sarana evaluasi pembelajaran Fiqih yang lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan di MTs Darul Istiqomah Ketilengsingolelo.

METODE PENELITIAN

Penulis dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode Penelitian RnD dengan model (ADDIE) Yang terdiri dari 1) *Analysis*, kegiatannya meliputi analisis peserta didik, analisis pembelajaran, analisis kurikulum. 2) *Design*, media monopoli *Win or Challenge* dibuat dengan acuan yang sesuai dengan materi serta kemampuan pada peserta didik. 3) *Development*, ini merupakan kegiatan pengembangan yang merupakan pewujudan desain menjadi bentuk nyata (*prototype*) media Monopoli *Win or Challenge*. 4) *Implementation*, Hasil pengembangan media Monopoli *Win or Challenge* diterapkan dalam evaluasi pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas

evaluasi pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi kegiatan evaluasi pembelajaran. 5) *Evaluation*, tahap terakhir adalah melakukan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruh media Monopoli *Win or Challenge* sebagai sarana yang lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan terhadap kegiatan evaluasi pembelajaran fiqih (Fayrus & Slamet, 2022).

Teknis yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan baik materi ataupun media yaitu menggunakan skala likert. Dengan ketentuan skor dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas

Nilai	Kriteria validitas	Ket
5	0,8-1	Sangat Layak
4	0,6-0,79	Layak
3	0,40-0,59	Cukup Layak
2	0,20-0,39	Kurang Layak
1	0,00-0,19	Sangat Kurang Layak

Dengan pengukuran validitas menggunakan teknik aiken's V. (Soesana et al., 2023)

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

S = R-Lo

V = Indeks aiken's

S = Sekor yang diberikan penilai – sekor terendah dalam kategori

R = Skor yang diberikan oleh penilai

Lo = Skor nilai terendah (1)

C = Skor nilai tertinggi (5)

N = Jumlah validator penilai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi Pembelajaran Fiqih di MTs Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

Evaluasi pembelajaran merupakan proses terpenting dari suatu kegiatan pembelajaran. Karena dari adanya evaluasi, akan diketahui seberapa jauh tingkat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dari adanya wawancara dan observasi, peneliti memperoleh hasil bahwa kegiatan evaluasi yang selama ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Fiqih hanya menggunakan tes tertulis konvensional dan tes praktik, yang mengakibatkan peserta didik merasa jenuh terhadap kegiatan evaluasi. Kurangnya antusiasme terhadap evaluasi pembelajaran Fiqih menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Fiqih di MTs Darul Istiqomah masih kurang efektif.

Pembelajaran Fiqih memiliki posisi yang sangat penting dalam kehidupan seorang Muslim. Karena Fiqih merupakan pedoman yang jelas tentang bagaimana setiap aktivitas keagamaan dilaksanakan sesuai dengan syariat. Sebagai contoh, dalam ibadah salat, fiqih mengajarkan tata cara yang

benar, mulai dari wudhu, pakaian yang harus dikenakan, hingga gerakan dan bacaan dalam salat (I. Handayani, Wahab, & Saparuddin, 2024). Tanpa pembelajaran Fiqih yang benar, seorang Muslim dapat saja melakukan ibadah tanpa memenuhi syarat-syarat sahnya. Oleh karena itu, Fiqih menjadi fondasi dalam menjalani kehidupan sehari-hari agar seorang Muslim tetap berada di jalur yang benar dalam beribadah (Mahrum, Fahrurrozi, & Ramdhani, 2023).

Salah satu materi yang paling dasar dalam Fiqih adalah Taharah (bersuci). Perintah untuk bersuci datang dari Nabi Muhammad SAW sebagai bagian dari ajaran agama Islam yang sangat penting. Taharah adalah langkah awal yang harus dilakukan sebelum seseorang melaksanakan ibadah, khususnya salat. Nabi Muhammad SAW menekankan pentingnya menjaga kesucian tubuh, pakaian, dan tempat untuk memastikan bahwa ibadah yang dilakukan sah di mata Allah. Konsep bersuci ini mencakup berbagai hal, seperti wudhu, mandi, dan cara membersihkan diri dari najis. Taharah bukan hanya soal kebersihan fisik, tetapi juga mencerminkan kebersihan spiritual seorang Muslim. Ini mengajarkan bahwa dalam Islam, kebersihan adalah sebagian dari iman. Untuk itu, setiap Muslim harus benar-benar memahami cara bersuci yang benar sesuai ajaran Nabi Muhammad SAW (Abidin, 2023).

Evaluasi dalam pembelajaran Fiqih sangat penting untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Evaluasi yang baik dapat memastikan bahwa peserta didik tidak hanya mengerti secara teori tentang hukum Fiqih, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka. Dengan adanya evaluasi, penting mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dalam praktik ibadah sehari-hari.

Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli *Win or Challenge*

Media Monopoli *Win or Challenge* adalah sebuah variasi dari media permainan monopoli yang menggabungkan elemen kartu *Win* (menang) dan juga *Challenge* (tantangan). Dalam permainan, media ini tidak hanya berfokus pada permainan dadu, tetapi juga harus menghadapi tantangan atau pertanyaan yang berkaitan dengan materi Fiqih. Media monopoli *win or challenge* dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang inovatif. Dengan cara ini, guru dapat menilai pemahaman peserta didik terhadap materi secara langsung dan menyenangkan, menghindari kesan formal yang biasanya ada dalam evaluasi konvensional. Tahapan dalam pengembangan media Monopoli *Win or Challenge* yaitu; *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

Tahap pertama merupakan kegiatan *Analysis*. Tahap analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam pengembangan media evaluasi yang efektif disesuaikan dengan konsep yang diperlukan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran (Mariana, Relita, & Marganingsih, 2024). Beberapa analisis yang dilakukan peneliti yaitu: a) Analisis peserta didik, hal ini dilakukan untuk melihat karakteristik peserta didik pada saat evaluasi pembelajaran berlangsung. Langkah yang dilakukan adalah dengan wawancara dan observasi terkait evaluasi pembelajaran yang selama ini diterapkan.

“Selama ini ketika pelaksanaan evaluasi pembelajaran belum pernah menggunakan media, tetapi pernah menggunakan media pada saat kegiatan pembelajaran”. Ujar bu Aspuriyah selaku guru mata pelajaran Fiqih.

Pada kegiatan evaluasi yang selama ini dilakukan oleh guru Fiqih Mts Darul Istiqomah yaitu belum pernah menggunakan media inovatif seperti monopoli. Tetapi ia mengungkapkan pernah menggunakan media inovatif ketika kegiatan pembelajaran.

Tambahnya, “Peserta didik yang belum menguasai materi, merasa kesulitan dalam kegiatan evaluasi, peserta didik juga cenderung bosan dan tegang dengan hanya menggunakan media konvensional”. Guru Fiqih

mengungkapkan lagi bahwa peserta didik yang belum menguasai materi merasa kesulitan saat dilaksanakannya kegiatan evaluasi. Ia juga mengungkapkan jika kegiatan evaluasi hanya menggunakan media konvensional, membuat siswa merasa bosan dan tegang.

Hasil dari observasi yang peneliti lakukan tidak jauh dari pernyataan selama wawancara. Hasilnya menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan evaluasi hanya dengan mengerjakan soal yang ada pada buku siswa, peserta didik lebih bersikap acuh terhadap kegiatan evaluasi, terutama pada peserta didik laki-laki. Mereka merasa bosan dengan media yang hanya menggunakan buku siswa, serta peserta didik merasa pasrah dengan apapun hasil yang akan mereka dapat nantinya.

Kurangnya antusiasme terhadap evaluasi pembelajaran Fiqih menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran yang selama ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Fiqih di MTs Darul Istiqomah masih kurang efektif. Maka dari itu dibutuhkan solusi berupa Monopoli *Win or Challenge* sebagai sarana evaluasi pembelajaran Fiqih yang lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan. b) Analisis pembelajaran pada kegiatan ini, peneliti menganalisis terlebih terkait materi, metode, serta media yang digunakan saat kegiatan evaluasi

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

pembelajaran Fiqih berlangsung. Peneliti kali ini mengkaji materi Fiqih dengan fokus pada relevansi pembelajaran yang diajarkan.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan media buku siswa sebagai alat evaluasi. Metode ceramah cenderung satu arah, yang dapat membatasi interaksi dan keterlibatan peserta didik. Sementara itu, penggunaan buku siswa sebagai sumber utama evaluasi dapat membuat proses pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik.

Dengan adanya analisis ini menunjukkan perlunya variasi dalam metode dan media dalam kegiatan evaluasi agar pembelajaran fiqih menjadi lebih dinamis dan efektif. Pendekatan yang lebih interaktif dan kreatif dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap kegiatan evaluasi pembelajaran fiqih. c.) Analisis Kurikulum, MTs Darul Istiqomah menerapkan Kurikulum 2013 untuk kelas 8 dan 9 yang berfokus pada pengembangan kompetensi siswa melalui pendekatan tematik dan integratif. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang aktif, kolaboratif, serta penilaian yang berorientasi pada proses dan hasil. Sementara itu, kelas 7 menggunakan Kurikulum Merdeka, yang memberikan kebebasan lebih dalam pengembangan pembelajaran. Kurikulum ini memungkinkan guru untuk

menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa, mendorong eksplorasi dan inovasi dalam proses belajar mengajar.

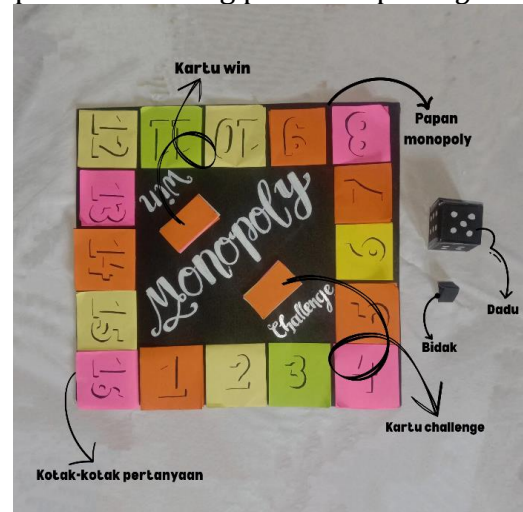
Tahap kedua, yaitu *Design*. Tujuan dari tahap desain yaitu untuk menyiapkan perangkat media yang akan dikembangkan (Station, 2022). Tahap *Design* (perencanaan) dimulai dari merancang media Monopoli *win or challenge*, menyiapkan materi, menyiapkan instrumen penilaian dan mengumpulkan bahan-bahan pendukung. Bentuk perancangan media Monopoli *win or challenge* terdiri dari beberapa : 1. Papan Permainan. Papan permainan ini terbuat dari kardus yang di atasnya terdiri dari beberapa kotak yang pada setiap kotaknya terdapat soal yang berbeda-beda, 2. Dadu. Dadu disini fungsinya sebagai awal darimulainya permainan. Untuk pemain bisa memutar dadu sehingga mendapatkan jumlah titik-titik yang kemudian dapat menjalankan bidak-bidaknya sesuai jumlah titik yang didapat pada dadu, 3. Bidak-Bidak. Bidak-bidak ini merupakan pelaku dalam permainan yang mewakili pemain sesungguhnya. 4. Kartu *Win*. Untuk pemain yang dapat menjawab soal akan diperkenankan mengambil kartu *Win* (Menang) yang berisikan point sebagai bukti bahwa pemain tersebut berhasil memainkan permainan dengan baik. 5. Kartu *Challenge*. Pada kartu *Challenge* (Tantangan) ini berisi sebuah

tantangan yang harus dilaksanakan bagi pemain yang gagal dalam menjawab soal.

Bagi pemain yang tidak berhasil menjawab soal harus mengambil kartu ini dan juga melaksanakan tantangan yang ada pada kartu tersebut. Cara Bermain: Pemain melempar dadu sampai muncul jumlah titik yang ia dapat, selanjutnya pemain memainkan bidak-bidaknya sesuai dengan jumlah titik yang telah didapat, kemudian ketika bidaknya berhenti pada satu kotak dan pemain harus menjawab soal yang ada pada kotak sesuai letak bidaknya, ketika pemain bisa menjawab maka dia lolos pada permainan, Namun ketika pemain tidak dapat menjawab maka pemain diwajibkan mengambil tantangan. Setelah melaksanakan tantangan maka peserta didik diwajibkan membuka buku untuk kemudian mencari jawaban dari soal yang tadinya gagal dijawab.

Tahap ketiga yaitu tahap *Development* (pengembangan). Tahap ini merupakan tahap pengembangan media setelah desain awal, agar media layak digunakan dalam proses pembelajaran, seorang pendidik harus dapat berinovasi untuk mengembangkan media agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Andriyani, Saraswati, Melasari, Putri, & Sumardani, 2020). Pada tahap pengembangan, peneliti merealisasikan beberapa tahapan dalam pembuatan *Monopoli Win or Challenge*. Pada

tahap ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai desain yang telah peneliti rancang pada tahap *Design*.



Gambar 1. Prototype Desain Media Monopoli *Win or Challenge*

Pada tahapan ini peneliti juga melaksanakan uji validitas butir soal materi fiqih dan media *Monopoli Win or Challenge* yang akan peneliti rancang sebagai bahan praktik. Setelah peneliti melakukan uji validitas yang berupa kuesioner terhadap ahli butir soal dan ahli media maka muncul hasil validitas sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil validitas butir soal pada media *Monopoli Win Or Challenge*

Butir	Ahli	S	$\sum s$	$n (c-1)$	V	Ket
Butir 1-10	45	3 5	3 5	40	0, 87	Sangat layak

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

Hasil validitas terhadap butir soal evaluasi pembelajaran Fiqih menunjukkan bahwa semua soal telah memenuhi kriteria yang diperlukan. Penilaian menunjukkan bahwa kualitas dan relevansi soal sudah sangat baik, sehingga butir soal dinyatakan layak dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Tabel 3. Hasil validitas ahli media terhadap media Monopoli *Win Or Challenge*

Butir	Ahli		S1	S2	Σs	n (c-1)	V	Ket
	1	2						
Butir 1-15	62	59	48	45	93	112	0,83	Sangat Layak

Uji validitas media ini dilakukan oleh dua ahli media. Ahli media pertama berfokus pada penyempurnaan konten dan desain. Pertama, penambahan judul yang jelas untuk media yang peneliti buat dengan tujuan agar peserta didik dapat dengan cepat mengenali dan memahami topik yang sedang dipelajari. Selanjutnya, peningkatan daya tarik visual media dilakukan melalui desain yang lebih kreatif dan penggunaan warna yang menarik, yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar. Selain itu, variasi soal disediakan dengan tingkat kesulitan yang beragam, mulai dari yang mudah

hingga soal Higher Order Thinking Skills (HOTS). Hal ini bertujuan untuk mendorong peserta didik berpikir kritis dan analitis, serta melatih kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan yang lebih kompleks.

Ahli Media kedua menekankan pada aspek keterbacaan dan estetika media. Salah satu perbaikan yang dilakukan adalah memperbesar ukuran tulisan pada soal. Langkah ini diambil untuk memastikan bahwa semua siswa, termasuk yang mungkin mengalami kesulitan dalam membaca, dapat membaca dengan nyaman tanpa kesulitan. Selain itu, tampilan media juga diperbaiki agar lebih menarik dan ramah pengguna, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

Hasil validitas terhadap media Monopoli *Win or Challenge* menunjukkan bahwa secara umum media tersebut layak untuk digunakan. Namun, terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas dan ketepatan media. Dengan hasil validitas layak dan dapat digunakan dengan perbaikan. Dengan perbaikan ini, diharapkan kegiatan evaluasi pembelajaran Fiqih bisa lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan untuk peserta didik. Setelah peneliti memperbaiki media yang telah divalidasi oleh ahli media, maka munculah desain dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan perbaikan desain setelah melaksanakan validasi oleh ahli media

Implementasi Monopoli *Win or Challenge* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Fiqih

Tahap keempat yaitu tahap *implementation* (implementasi). Pada tahap implementasi peneliti mulai mempraktikkan media yang telah dikembangkan dengan tetap memperhatikan umpan balik untuk penyesuaian di masa mendatang. Dimana monopoli sebagai media yang efektif serta membantu peserta didik dalam proses pembelajaran (Fikry et al., 2024). Pada tahapan ini, peneliti melakukan uji coba lapangan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media Monopoli *Win or Challenge* pada mata pelajaran Fiqih materi Taharah.

Pada implementasi kegiatan evaluasi pembelajaran fiqih di MTs Darul Istiqomah. Peneliti mengambil sampel dengan total 30 peserta didik yang diambil secara acak dari kelas 7 hingga kelas 9. Dengan hasil yang menunjukkan antusiasme dan semangat tinggi peserta didik dalam mengikuti sesi evaluasi yang berbeda dari biasanya. Dengan menggunakan media permainan Monopoli yang telah dimodifikasi, dan peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Begitu permainan dimulai, suasana langsung menjadi hidup. Seluruh peserta didik saling memberi dukungan, dan berdiskusi dengan penuh semangat untuk menjawab pertanyaan yang muncul di setiap petak permainan. Mereka tidak hanya fokus pada pengumpulan kartu *Win*, tetapi juga berusaha memahami pertanyaan-pertanyaan secara lebih mendalam.

Tantangan dalam permainan, seperti menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal tertentu, membuat peserta didik berpikir kritis dan berusaha keras. Suasana penuh tawa dan keceriaan menjadikan evaluasi bukan sekadar kegiatan formal, tetapi juga momen belajar yang menyenangkan. Pengalaman ini memperkuat ikatan antar peserta didik dan meningkatkan rasa percaya diri mereka. Seluruh peserta didik yang mengikuti praktik kali ini terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan menggunakan media Monopoli *Win or*

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

Challenge, evaluasi pembelajaran Fiqih menjadi kegiatan yang sangat dinantikan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi seluruh peserta didik di MTs Darul Istiqomah.



Gambar 3. Saat implementasi kegiatan evaluasi menggunakan media monopoli *Win or Challenge*



Gambar 4. Setelah implementasi kegiatan evaluasi menggunakan media monopoli *Win or Challenge*

Sebelum penerapan media Monopoli *Win or Challenge*, peserta didik MTs Darul Istiqomah menunjukkan antusiasme yang sangat rendah. Mereka sering kali tampak lesu dan kurang bersemangat dalam mengikuti sesi evaluasi, sehingga

suasana kelas menjadi kurang interaktif. Namun, keadaan ini berubah saat media Monopoli *Win or Challenge* diperkenalkan. Media ini tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga menciptakan suasana yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dalam permainan ini, mereka ditantang untuk dapat menjawab soal dengan benar serta berpikir kritis. Elemen permainan membuat mereka lebih bersemangat, dan terlihat jelas bagaimana keterlibatan mereka meningkat.

Tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi). Evaluasi merupakan hal paling penting dalam tahapan pengembangan ini. Evaluasi dapat peneliti lakukan dengan melihat hasil respon peserta didik dari instrumen yang telah diberikan (Renggani & Priyanto, 2023). Tahap evaluasi ini merupakan tahapan terakhir pengembangan model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti membagikan kuesioner kepada peserta didik untuk mengukur seberapa besar Pengaruh media Monopoli *Win or Challenge* terhadap pandangan mereka mengenai proses evaluasi pembelajaran Fiqih. Kuesioner ini dirancang untuk menggali persepsi peserta didik tentang efektivitas media tersebut dalam meningkatkan daya tarik, komunikatif, serta efek menyenangkan bagi peserta didik dalam evaluasi pembelajaran fiqih.

Dengan menggunakan kuesioner, peneliti dapat mengumpulkan data kuantitatif maupun kualitatif yang memberikan gambaran tentang sejauh mana media tersebut mempengaruhi pengalaman belajar mereka. Hasil dari evaluasi ini akan memberikan wawasan yang berharga bagi peneliti dalam menilai keberhasilan media Monopoli *Win or Challenge* dalam konteks evaluasi pembelajaran fiqih.

Tabel 4. Hasil Angket peserta didik terkait pengaruh penggunaan media Monopoli *Win or Challenge*

Butir	Siswa	Σs	n (c-1)	V	Ket
Butir 1-15	Siswa 1-30	12	180	0,6	Layak
		25	0	8	

Hasil angket yang melibatkan 30 peserta didik dengan pengambilan secara acak dari kelas 7 hingga 9 dengan perhitungan rerata 0,68. Meskipun nilai tersebut sedikit lebih rendah dari penilaian ahli, namun hasil telah menunjukkan bahwa Monopoli *Win or Challenge* layak digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran Fiqih.

Beberapa aspek yang dievaluasi dalam angket meliputi kemenarikan, efisiensi media, dan kesesuaian dengan materi ajar, menunjukkan bahwa Monopoli *Win or Challenge* dapat berfungsi dengan baik dalam mengukur pencapaian pembelajaran peserta didik. Media ini menawarkan pendekatan yang inovatif dalam

evaluasi, yang tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi antar peserta didik.

Berdasarkan rerata penilaian dari ahli butir soal, ahli media dan angket peserta didik dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Rerata Nilai Keseluruhan dari Ahli butir soal, ahli media, dan angket peserta didik

Σs	n (c-1)	V	rerata	ket
135		2,3		Sangat
3	1952	9	0,80	Layak

Angka rerata 0,80 yang diperoleh menggambarkan tingkat penerimaan yang cukup baik dari ahli butir soal, media serta peserta didik terhadap media Peserta Monopoli *Win or Challenge* ini. Dalam konteks penilaian angket, nilai rerata tersebut menunjukkan bahwa media ini efektif dan sesuai untuk digunakan dalam evaluasi pembelajaran Fiqih. Angka 0,80 telah menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria dasar untuk diterapkan dalam proses evaluasi, di mana media tersebut mampu mengukur pemahaman dan keterlibatan peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Media merupakan elemen yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Kemampuan menguasai media termasuk dalam kompetensi pedagogik, yang mencakup

kemampuan guru dalam mengelola, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran, serta mengembangkan potensi peserta didik agar dapat mengaktualisasikan berbagai kemampuannya. Sehubungan dengan hal tersebut, ini menunjukkan bahwa media memiliki tujuan, peran, dan keuntungan tertentu yang mendukung keberhasilan belajar peserta didik (Fadilah, Nurzakiyah, Kanya, Hidayat, & Setiawan, 2023).

Berikut beberapa klasifikasi yang telah peneliti kumpulkan dari beberapa literature mengenai media monopoli: Dalam klasifikasi pertama, artikel terdahulu menghubungkan penggunaan media monopoli dengan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sangat selaras dengan hal tersebut, karena Monopoli *Win or Challenge* dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik, yang secara langsung berpotensi meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan adanya elemen permainan yang melibatkan kartu *Win* (Menang) dan *Challenge* (Tantangan), media ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merasa tertantang dan berkompeterisi, yang dapat merangsang semangat mereka untuk lebih aktif dalam proses evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, pembelajaran Fiqih tidak lagi terasa membosankan atau monoton, tetapi menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Kemudian pada klasifikasi kedua, yang membahas keterkaitan antara media monopoli dan pengembangan alat edukatif dalam pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan bahwa Monopoli *Win or Challenge* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi tetapi juga sebagai alat peraga yang edukatif. Penggunaan permainan dalam bentuk kartu *Win* dan *Challenge* menjadikan materi Fiqih dapat dipelajari dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik. Elemen permainan ini mengharuskan siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memilih langkah atau strategi untuk memenangkan permainan, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Fiqih. Media ini berfungsi ganda, sebagai sarana evaluasi sekaligus alat peraga yang mengedukasi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Klasifikasi ketiga, yang menyebutkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara signifikan, hasil penelitian ini juga menunjukkan kesesuaian yang kuat. Salah satu tujuan utama pengembangan Monopoli *Win or Challenge* adalah untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Dengan menggabungkan aspek permainan yang kompetitif, media ini mampu menarik minat peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif. Lebih dari itu, elemen-elemen

yang ada dalam permainan ini, seperti kartu *Win* dan *Challenge* memotivasi siswa untuk terus belajar dan menguasai materi Fiqih demi meraih kemenangan dalam permainan. Proses belajar yang terintegrasi dengan permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Terakhir, klasifikasi keempat, yang berbicara tentang bagaimana media monopoli dapat mendorong potensi berpikir peserta didik, juga ditemukan dalam hasil penelitian. Media Monopoli *Win or Challenge* tidak hanya berfungsi sebagai alat yang menghibur, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir strategis dan kritis. Dalam permainan ini, peserta didik dihadapkan pada situasi yang membutuhkan pemikiran logis dan keputusan yang tepat untuk mengatasi tantangan yang diberikan. Penggunaan kartu *Challenge* mengharuskan peserta didik untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan, yang merangsang mereka untuk berpikir secara analitis.

Media Monopoli *Win or Challenge* hadir sebagai penunjang dalam mencapai keberhasilan pada proses evaluasi pembelajaran Fiqih di MTs Darul Istiqomah Ketilengsingolelo. Proses evaluasi merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam mengelola dan melaksanakan pembelajaran bagi peserta didik. Sebagai bagian dari evaluasi pendidikan secara

keseluruhan, evaluasi pembelajaran merupakan tahap penting yang harus dilakukan oleh guru untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan dan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran.

Bagi guru, evaluasi bukan hanya untuk menilai hasil belajar peserta didik, tetapi juga untuk mengevaluasi efektivitas metode dan strategi pengajaran yang digunakan. Dengan hasil evaluasi, guru dapat memperbaiki proses pembelajaran, memberikan intervensi yang diperlukan, serta menyesuaikan pendekatan pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Evaluasi pembelajaran juga berfungsi untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta didik agar dapat merencanakan langkah-langkah perbaikan yang tepat untuk kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Phafiandita, Permadani, Pradani, & Wahyudi, 2022).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Monopoli *Win or Challenge* sebagai media evaluasi pembelajaran Fiqih sangat relevan dengan keempat klasifikasi yang telah dipaparkan sebelumnya. Kelebihan utama dari hasil penelitian ini adalah penggabungan elemen permainan yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan penuh tantangan. Dengan mengintegrasikan unsur kompetisi,

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

tantangan, dan strategi dalam permainan, media ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat peserta didik tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Fiqih. Inovasi yang dibawa oleh penggunaan kartu *Win* dan *Challenge* menjadikan media ini lebih menarik dan edukatif, memberikan pengalaman kegiatan evaluasi pembelajaran yang lebih mendalam. Tidak hanya dalam hal penguasaan materi, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan berpikir peserta didik.

SIMPULAN

Hasil uji validitas media Monopoli *Win or Challenge* Fiqih yang peneliti kembangkan menunjukkan bahwa media ini layak digunakan berdasarkan beberapa aspek yang telah diuji. Hasil rerata dari penilaian ahli media, butir soal, dan respon peserta didik yang mencapai angka 0,80 menunjukkan bahwa kualitas dari ketiga aspek tersebut berada pada kategori "sangat layak". Nilai ini menunjukkan bahwa media Monopoli *Win or Challenge* telah memenuhi standar yang ditetapkan dengan sangat baik. Hasil implementasi juga telah menunjukkan bahwa media Monopoli *Win or Challenge* telah mencapai tujuan yang diinginkan, yakni menjadi sarana evaluasi yang lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dengan demikian, media ini dapat digunakan secara efektif dalam proses evaluasi pembelajaran Fiqih di MTS Darul Istiqomah Ketilengsingolelo, untuk meningkatkan kualitas dan keterlibatan peserta didik dalam evaluasi pembelajaran Fiqih.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, A. Q. (2023). Korelasi Pemahaman Fiqih Taharah terhadap Kemampuan Praktik Taharah. *Prosiding Seminar Nasional Kefarmasian Ke-3, 2*, 75–80.
- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085. doi:10.31004/basicedu.v6i3.3026
- Akmalia, R., Oktapia, D., Hasibuan, E. E., Hasibuan, I. T., Azzahra, N., & Harahap, T. S. A. (2023). Pentingnya Evaluasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4089–4092. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11661/8945>
- Al Arif Hidayatullah, P., Wayan Widana, I., & Ketut Suar Adnyana, I. (2022). Pengembangan Media JESSTAR Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *Jurnal Pemikiran Dan*

- Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 74–87. doi:10.22219/jp2sd.v10i1.20476
- Almada, I. K. B. A., I Gede Suwiwa, & Hafidz Almada. (2020). Pengembangan Media Inovatif Board Game Monopoli Materi Kesehatan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 66–71. doi:10.36526/kejaora.v5i2.931
- Andriyani, F., Saraswati, R. R., Melasari, D., Putri, A., & Sumardani, D. (2020). Monopoly Learning Media: Education Media in Structure and Function of Plant Tissue Theory. *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, 6(1), 81–87. doi:10.36987/jpbn.v6i1.1559
- Arahab, N. E. (2024). Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) DI SMPN Satu Atap 2 Jatiagung. *Unisan Journal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 03(1), 639–648.
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. doi:10.15575/al-aulad.v4i1.10156
- Ayunda, Y., Rahayu, T. R., & Sopyan, A. (2024). Pentingnya Evaluasi Pembelajaran Untuk Siswa Di MIS Al-Iftiros Tanjungsiang, 1(2), 46–50.
- Choirunnisa, M., & Arini, N. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Polysoc (Monopoly Social) Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 788. doi:10.30998/rdje.v9i2.19232
- Dewinta, D. Y. P., Santosa, A. B., & Nugroho, W. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Proklamasi Kemerdekaan Sebagai Evaluasi Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 110–121. doi:10.55933/tjripd.v2i2.185
- Elsola, D. A. N., & Nisa, A. F. (2023). Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Media Monas Rumbel (Monopoli Nasionalisme Dan Rumah Belajar) untuk Mewujudkan Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 46–56.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

- Fajriah, N., Rahayu, B., Wulan, S., Dewi, G. K., Sidoarjo, S. P., Kemiri, J., & Sidoarjo, B. (n.d.). Pengembangan Media Politema (Moopoli Tematik) Pada Tema Tempat Tinggal Ku Di Kelas IV Sekola Dasar.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 5(1), 51. Retrieved from http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/315
- Fatzuarni, M. (2022). Pentingnya Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *OSF Preprints Jurnal*, 1–10. Retrieved from <https://osf.io/preprints/osf/g8h3p>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. (Rindra Risdiantoro, Ed.). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. Retrieved from <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembangan-RD.pdf>
- Fikry, M., Arsyad, M. N., & Sunuyeko, N. (2024). Pengembangan Media Monopoli dalam Meningkatkan Motivasi serta Minat pada Mata Pelajaran IPS Kelas 7 SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1574–1582. doi:10.51169/ideguru.v9i3.987
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. doi:10.58577/dimar.v3i1.83
- Handayani, I., Wahab, R., & Saparuddin. (2024). Strategi Kepala Madrasah Dalam Meningkatkan Pembelajaran Fiqih Peserta Didik Di MA Pondok Pesantren Al-Wahid. *REFERENSI | Kajian Manajemen Dan Pendidikan Corresponding Author*, 2(1), 1–10.
- Handayani, S., Imswatama, A., & Agustiani, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Monopoli Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(1), 31–35. doi:10.51179/asimetris.2.1.31-35
- Ina Magdalena, Hadana Nur Fauzi, & Raafiza Putri. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 249–261. doi:10.30640/dewantara.v2i1.72

- Kismiati, D. A. (2020). Pengembangan Media Evaluasi Hearsmon Berbasis SEL (Social Emotional Learning) dalam Pembelajaran IPA Materi Sistem Pendengaran Bagi Siswa SD. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 1. doi:10.30742/tpd.v2i01.848
- Kurniawan, D. A. (2020). Penggunaan Media Belajar Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 10–15. doi:10.31004/jrpp.v3i1.720
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. doi:10.56393/pedagogi.v1i1.74
- Kusuma, L. A. S., Tahir, M., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Engklek Monopoli Berbasis Etnopedagogi Sasak Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri 5 Banyumulek, 5(3).
- Latif, M., Retnoingsih, D. A. Y. U., Dialektika, J., & Pgsd, J. (2020). Kata kunci: *JURNAL DIALEKTIKA JURUSAN PGSD*, 10(2).
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275–282. doi:10.29303/jipp.v6i3.219
- Linda Fibriya Hardiyanti, Rian Damariswara, & Susi Damayanti. (2023). Pengembangan Media Mosi (Monopoli Puisi) Materi Isi dan Amanat Puisi Kelas IV SDN Ngasemlemahbang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4), 494–500. doi:10.54259/diajar.v2i4.2015
- Mahrum, M., Fahrurrozi, F., & Ramdhani, D. (2023). Implementasi Pembelajaran Fiqih Ibadah Dalam Meningkatkan Kesadaran Ibadah Shalat Fardu Peserta Didik (Studi Kasus Di MTs NW Ijobalit) Kecamatan Labuhan Haji Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 701–715. doi:10.58258/jime.v9i1.4764
- Maqfiroh, D. N. M., Khutobah, K., & Budyawati, L. P. I. (2020). Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) Dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence Pada Anak Tk Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(1), 65–74. doi:10.17509/cd.v11i1.24230
- Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). Pengembangan Media

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

- Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 99–109. doi:10.31932/jpe.v9i1.3302
- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di Sd. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(2), 159–167.
- Mtd, N. P., Butarbutar, M. I., Sinulingga, S. A. B., Marpaung, J. R., & Harahap, R. M. (2023). Pentingnya Evaluasi dalam Proses Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Masaliq*, 3(5), 810–823. doi:10.58578/masaliq.v3i5.1379
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. doi:10.30998/rdje.v9i2.19392
- Nurhasanudin, M. R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Media Monopoli Pada Karangan Deskripsi Di Kelas V SDN Cikupa 4 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1230–1239. Retrieved from <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4769>
- Nursinta, W. T., Ayubi, A. Al, & Khairunnisa, N. (2024). IJM : Indonesian Journal of Multidisciplinary Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Batik 1 Surakarta. *Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(1), 289–298. Retrieved from <https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/561/375>
- Oktaviani, Y., & Mandasari, N. (2022). Pengembangan Media Monopolitika Berbasis Active Learning Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Wukirsari. *Silampari Sains and Education*. Retrieved from <http://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/331>
- Parsianti, I., Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Aritmatika (Monika) Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(2), 133. doi:10.24853/fbc.6.2.133-140
- Phafiandita, A. N., Permadani, A., Pradani, A. S., & Wahyudi, M. I. (2022). Urgensi Evaluasi Pembelajaran di Kelas. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 3(2), 111–121. doi:10.47387/jira.v3i2.262
- Putra, M. R., Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Pengembangan Media Monopoly Game Pada

- Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1246–1256.
doi:10.31004/basicedu.v4i4.529
- Putri Amelia, P., Suryani, D. I., & Kurniasih, S. (2023). Pengembangan Media Monopoli Pada Tema Makananku Untuk Menumbuhkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII di SMP Cilegon. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(3), 386–392.
doi:10.33369/pendipa.7.3.386-392
- Rahmadani, A., Ariyanto, A., Shofia Rohmah, N. N., Maftuhah Hidayati, Y., & Desstya, A. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 127–141.
doi:10.38048/jipcb.v10i1.1415
- Renggani, S. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241.
doi:10.24269/dpp.v11i1.8115
- Saiful Bahri, M. (2023). Problematika Evaluasi Pembelajaran Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Di Masa Merdeka Belajar. *JIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2871–2880. Retrieved from <http://jiip.stkipyapisdempu.ac.id>
- Salsabila, I. A. V., & Ariyanto, R. D. (2022). Permainan MONIKA (Monopoli Efikasi Diri) sebagai Strategi Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP. *Semdikjar* 5, 681–689.
- Sari, E. P., Fantiro, F. A., & Utami, I. W. P. (2024). Pengembangan Media Smart Box Berbasis Permainan Monopoli Dalam Kalimat Transitif Dan Kalimat Intransitif Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Septia, T., Rizki, U., Pertiwi, E. K. C. A., & Kiromi, M. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Bernuansa Islami pada Materi Aljabar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 469–478.
doi:10.31980/plusminus.v3i3.1509
- Soesana, A., Subakti, H., Salamun, S., Tasrim, I. W., Karwanto, K., Falani, I., ... Pasaribu, A. N. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (A. Karim & D. D. Pratama, Eds.). Riau: Yayasan Kita Menulis. Retrieved from <https://repository.unugiri.ac.id:8443/4881/1/Anisa> Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif.pdf

Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli *Win or Challenge* Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo

- Station, P. (2022). Prosiding Seminar Nasional Sains Pengembangan Media Pembelajaran Monopoly Physic Station Pada Materi Pengukuran Untuk Siswa SMA / MA, 3(1), 127–132.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171.
doi:10.58569/ilma.v1i2.587
- Tawakal, G., Ihsan, M., Islam, A., & Palopo, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo Pendahuluan, 13(1), 125–134.
- Wardhana, L. A., & Alawiyah, Y. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Tematik Pada Tema 4 (Hidup Bersih Dan Sehat) Kelas Ii Sdn Sumpersuko Kabupaten Probolinggo. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 23–26. doi:10.51747/jp.v8i1.700