

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI  
SHOLAT UNTUK MENINGKATKAN BELAJAR SHOLAT  
ANAK USIA DINI  
(Studi Kasus di Ra Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu)**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri  
Fatmawati Sukarno Bengkulu untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)



**OLEH:**

**NABILAH YUSRA  
NIM : 1711250077**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO  
(UINFAS) BENGKULU  
2022**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Patah Pagr Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdri. Nabilah Yusra  
 NIM : 1711250077

Kepada  
 Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu  
 Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku Dosen Pembimbing berpendapat bahwa Skripsi Sdri.

Nama : Nabilah Yusra  
 NIM : 1711250077  
 Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu)

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, ..... 2021

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Alfauzan Amin, M.Ag**  
 NIP. 197011110520021210

**Fatrica Syafril, M.Pd.I**  
 NIP. 198510202011012011



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU  
FAKULTAS TARBYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagr Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Dosen Pembimbing I dan Pembimbing II menyatakan Skripsi yang  
disusun oleh :

Nama : Nabilah Yusra  
NIM : 1711250077  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul: **“Pengembangan Media Permainan Monopoli  
Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus di  
Ra Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu)”**, ini sudah diperbaiki sesuai dengan saran  
Dosen Pembimbing, maka oleh karena itu Skripsi ini bisa dilanjutkan ke Sidang  
Munaqasyah Skripsi.

Bengkulu, ..... 2021  
Pembimbing I Pembimbing II

**Dr. Alfauzan Amin, M.Ag**  
NIP. 197011110520021210

**Fatrica Svafri, M.Pd.I**  
NIP. 198510202011012011



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO (UINFAS) BENGKULU**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736)51276, 51171 Fax: (0736) 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN PENGUJI**

Skripsi yang berjudul: **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Ra Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu)”** yang disusun oleh: **Nabilah Yusra, NIM.**

**1711250077** telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Kamis, 27 Januari 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua  
**Dr. Husnul Bahri, M.Pd**  
NIP. 196209051990021001

Sekretaris  
**Fatrica Syafri, M.Pd.I**  
NIP. 19851020201012011

Penguji I  
**Dr. Buyung Surahman, M.Pd**  
NIP. 196110151984031002

Penguji II  
**Fera Zsrianita, M.Pd**  
NIP. 197902172009122003

Bengkulu, 16 Februari 2022  
Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



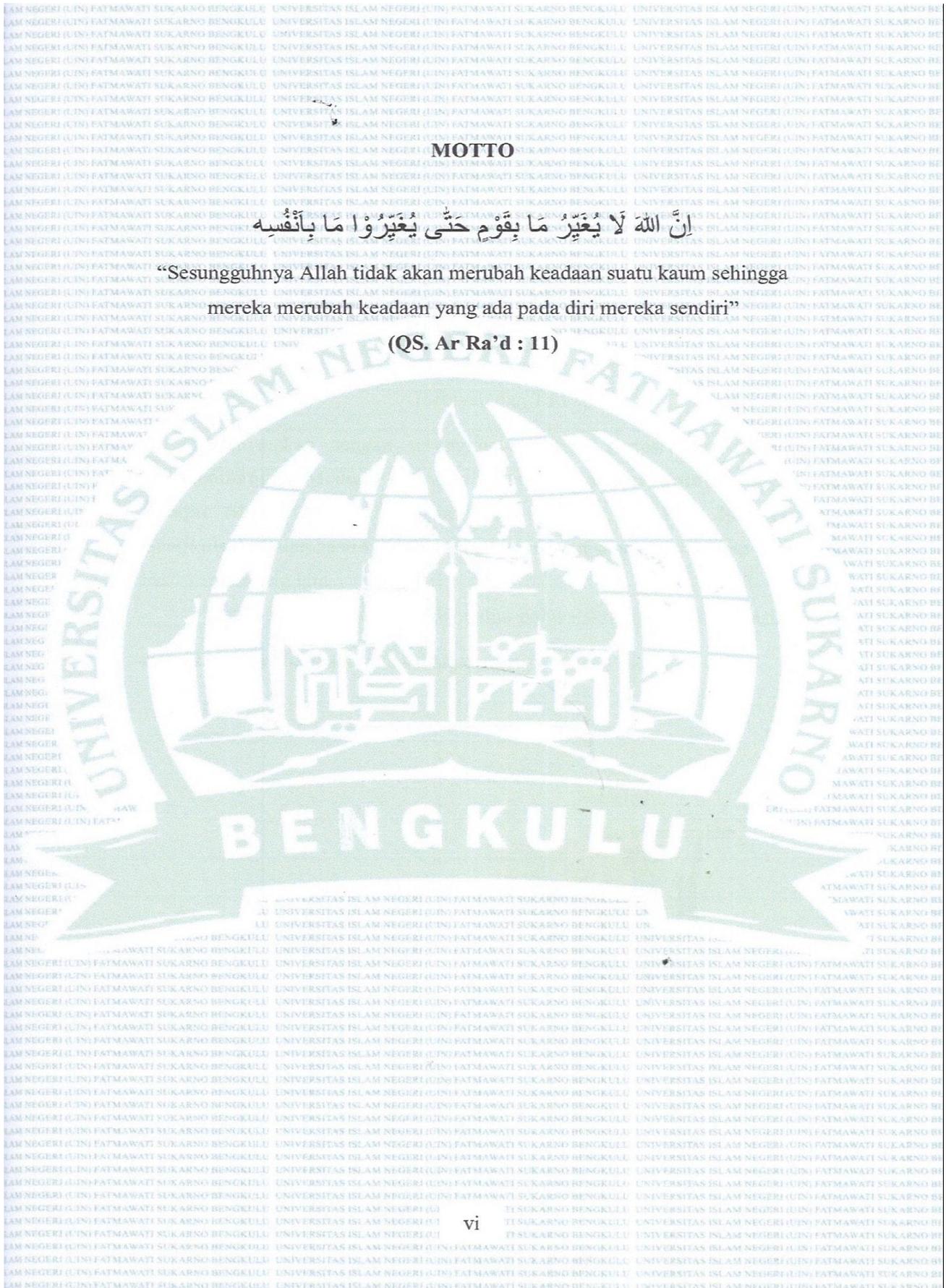
**Dr. Agus Mulyadi, M.Pd**  
NIP. 090605142000031004

**PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah ku persembahkan karya ini kepada:

1. Allah SWT atas segala kenikmatan, kekuatan, kesabaran dalam menjalani kehidupan.
2. Kepada kedua Orang tuaku Ayahanda Ahmad Hakimuddin dan Ibunda Lenda Heryanti, dengan penuh ketulusan serta do'a senantiasa menyertai serta mengiringi setiap langkahku dan tak pernah lelah berjuang untukku
3. Saudaraku Latifah Amatullah, Muhammad Said, dan Ahmad Zaki, terimakasih telah memberikan motivasi dan semangat kepada kakakmu ini sehingga bisa menyelesaikan skripsi.
4. Keluarga Besarku, terimakasih telah memberikan semangat dan do'a sehingga bisa menyelesaikan skripsi.
5. Semua dosen terutama Dosen pembimbing I (Dr. Al Fauzan Amin, M.Ag) dan pembimbing II (Fatrica Syafri, M.Pd.I) yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya dalam penulisan skripsi ini.
6. Sahabat seperjuanganku selama dibangku perkuliahan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu Nurlidiah, Milfi Silastri, Ami Satriyana, Lailis Sunaini, Dela Larasati, Santri Salsa Monica, Devi Wahyuni, Eizi Susneti yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama ini, dan telah menemani dalam suka maupun duka.
7. Guru dan Peserta didik kelompok B3 RA Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu yang telah membantu penelitianku.
8. Teman-teman seperjuanganku keluarga besar PIAUD 2017.
9. Almamater kebanggaanku mulai dari Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

**Menjadi Universitas Islam Negeri Bengkulu**



**MOTTO**

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS. Ar Ra'd : 11)

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nabilah Yusra  
Nim : 1711250077  
Jurusan/prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus Ra Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu)”** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu,

Yang Menyatakan,



**Nabila Yusra**  
Nim. 1711250077

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabilah Yusra  
NIM : 1711250077  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Ra Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu)

Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) dengan ID : 1741003537. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 28 % dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 13 Januari 2022

Mengetahui,  
Ketua TIM Verifikasi

  
\* Dr. H. Ali Akbariono, M.Pd  
NIP. 197509252001121004

Yang Menyatakan  
  
Nabilah Yusra  
NIM. 1711250077

Li

## ABSTRAK

**Nabilah Yusra, 2021 Nim. 1711250077. Judul Skripsi :  
“Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu). Pembimbing I : Dr. Al Fauzan Amin, M.Ag  
Pembimbing II : Fatrica Syafri, M.Pd.I.**

**Kata Kunci:** Media Permainan Monopoli Sholat, kemampuan belajar sholat anak usia dini

Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya variasi media yang mendukung dalam proses belajar anak sesuai dengan karakteristik anak dalam perkembangan Nilai Agama dan Moral yang berkaitan dengan kemampuan pembelajaran sholat pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media permainan monopoli sholat yang sesuai dengan karakteristik anak di kelompok B di RA Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu.

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan menggunakan tujuh langkah pengembangan yaitu identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, revisi produk, uji coba produk skala kecil, dan revisi produk kedua. Desain penelitian yang digunakan adalah desain pre-test dan post-test dengan kelompok yang sama untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan anak dalam menghafal bacaan serta gerakan sholat pada anak usia 5-6 tahun di RA Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan kemampuan belajar sholat anak usia dini 5-6 tahun di RA Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu yang mana memperoleh hasil lembar kegiatan *pre-test* sebesar 40,95%, Sedangkan pada lembar kegiatan *post-test* sebesar 81,90%. Dengan demikian terjadi mengalami peningkatan sebesar 40,95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan kemampuan belajar sholat anak usia 5-6 tahun di RA Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu layak untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun sampaikan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SHOLAT UNTUK MENINGKATKAN BELAJAR SHOLAT ANAK USIA DINI DI RA PLUS JA-ALHAQ KOTA BENGKULU ”**.

Sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW. beserta keluarga, kerabat dan serta seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis.

Kepada semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penyusunan skripsi ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

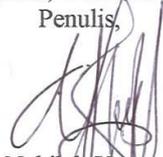
1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, selaku Rektor UINFAS Bengkulu yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
2. Bapak Dr. Zubaedi M,Ag M.Pd, Wakil Rektor II UINFAS Bengkulu sekaligus pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu.
4. Bapak Adi Saputra M.Pd selaku Sekertaris Jurusan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan studi penulis.
5. Ibu Ixsir Eliya, M.Pd Selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Jurusan Tarbiyah UINFAS Bengkulu

6. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pemikiran dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
7. Bapak Dr. Al Fauzan Amin, M.Ag selaku pembimbing utama yang senantiasa selalu sabar dalam membimbing dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
8. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan do'a penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis dibalas oleh Allah SWT serta dilipat gandakan dan dicatat sebagai amal baik, Amin Ya Rabbal'alamin. Di samping itu penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan. Untuk itu kritik dan saran yang membangun penyusun harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi pada pengembangan media pendidikan anak usia dini (PIAUD) dan semoga skripsi ini dapat ditindak lanjuti dalam penelitian ini. Amiin.

Bengkulu, Februari 2022

Penulis,



Nabilah Yusya  
NIM. 1711250077

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
A. Media Permainan Monopoli.....	8
1. Sejarah Media Permainan Monopoli.....	8
2. Media Permainan Monopoli.....	9
3. Permainan Monopoli Sholat.....	11
B. Hakikat PAUD .....	13
C. Karakteristik Materi Sholat Abak Usia Dini .....	16
1. Pengertian Sholat.....	16
2. Syarat Sholat .....	18
3. Rukun Sholat .....	18
4. Tata Cara Sholat .....	19
5. Hal-Hal Yang Membatalkan Sholat .....	20
6. Penanaman Ibadah Sholat Pada Anak Usia Dini .....	21

D. Monopoli Sholat Untuk Anak Usia Dina .....	23
1. Peralatan permainan monopoli sholat .....	23
2. Aturan permainan monopoli sholat .....	24
3. Kelebihan dan kekurangan permainan monopoli sholat .....	25
E. Pengembangan Monopoli Sholat .....	27
F. Penelitian Terdahulu .....	28
G. Kerangka Berpikir .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Model Pengembangan .....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
C. Prosedur Pengembangan .....	31
D. Uji Coba Produk .....	35
E. Subjek Uji Coba .....	36
F. Pengembangan Instrumen Penelitian .....	39
G. Teknik Analisa Data .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Deskripsi wilayah penelitian .....	45
2. Sejarah singkat RA Plus Jâ-AlHaq Kota Bengkulu .....	45
3. Visi dan Misi lembaga .....	47
4. Data Guru .....	47
5. Data Siswa .....	47
6. Sarana dan prasarana RA Plus Ja-alHaq .....	48
B. Prosedur Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat .....	52
1. Identifikasi Masalah .....	52
2. Pengumpulan Informasi .....	52
3. Desain Produk .....	53
4. Validasi Desain .....	59
5. Perbaikan Desain .....	63
6. Uji Coba Produk Skala Kecil .....	65

C. Pembahasan .....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Indikator Perkembangan Anak.....	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kemampuan Belajar Sholat Anak .....	39
Tabel 3.2. Kriteria Hasil Belajar .....	39
Tabel 3.3. Kriteria Validator .....	40
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi.....	35
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media .....	36
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument Ahli Praktisi .....	37
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrument Pengamatan Uji Coba Produk.....	37
Tabel 4.1. Hasil Validasi Pertama.....	49
Tabel 4.2. Hasil Validasi Kedua .....	50
Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	52
Tabel 4.4 Data Hasil Kepraktisan Media Permainan Monopoli Sholat Oleh Ahli Desain.....	65
Tabel 4.5 Data Hasil Kepraktisan Media Permainan Monopoli Sholat Oleh Ahli Materi .....	
Tabel 4.6 Data Hasil Kepraktisan Media Permainan Monopoli Sholat Oleh Ahli Praktisi.....	
Tabel 4.7 Perubahan Perbaikan Desain Produk .....	
Tabel 4.8. Rubrik Penilaian Pengembangan Permainan Monopoli Sholat .....	57
Tabel 4.9. Hasil Data Pre-Test .....	58
Tabel 4.10. Hasil Data Post-Test.....	62
Tabel 4.11 Data Peningkatan Persentase Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Kemampuan Belajar Sholat Anak.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Papan Media Permainan Game Monopoli Lizzie Magie Tahun 1904 .....	8
Gambar 2.2. Papan Media Permainan Game Monopoli .....	9
Gambar 2.3. Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 3.1. Bagan Model Pengembangan Rnd Menurut Borg And Gall.....	28
Gambar 4.1. Media Permainan Monopoli Sholat Yang Belum Dikembangkan	46

## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN I DESAIN PRODUK

LAMPIRAN II INSTRUMENT VALIDASI PRODUK

LAMPIRAN III RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN  
(RPPH)

LAMPIRAN IV INSTRUMENT UJI COBA PRODUK

LAMPIRAN V HASIL VALIDASI PRODUK

LAMPIRAN VI HASIL UJI COBA PRODUK

LAMPIRAN VII SURAT MENYURAT DAN KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

LAMPIRAN VIII FOTO-FOTO PENELITIAN

LAMPIRAN IX HASIL PRODUK

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup> Pendidikan itu sendiri memiliki peranan yang sangat penting, bahkan paling penting dalam mengembangkan peradaban.<sup>2</sup> Maka dari itu Penanaman nilai-nilai agama sudah harus dikenalkan dan diajarkan kepada anak agar dapat mengenal dan memahaminya, terutama sholat yang merupakan tiang agama. Sholat sendiri haruslah dilatih sejak usia dini, sehingga dewasa kelak akan menjadi kebutuhan yang tidak pernah ditinggalkan.<sup>3</sup> Seperti yang dijelaskan dalam sabda Rasulullah “Perintahkan anak-anak kalian untuk melakukan shalat saat usia mereka tujuh tahun, dan pukullah mereka saat usia sepuluh tahun. Dan pisahkan tempat tidur mereka.”(HR. Abu Daud dan HR. At-

---

<sup>1</sup>Bahri Husnul, ‘Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter’ (Bengkulu: CV. Zigie Utama, 2019). hlm 1

<sup>2</sup>Alfauzan Amin, ‘Konsep Baru Epistemologi Pendidikan Islam Kontemporer’, *At-Ta’lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 13.1 (2017), 19–44. hlm 19

<sup>3</sup>Sri Chomariyah, Fakhruddin Fakhruddin, and Supriyadi Supriyadi, ‘Development of Interactive Multimedia on Ablution and Prayer Learning to Introduce Religious and Moral Values for Kindergarten’, *Journal of Primary Education*, 8.3 (2019), 270–80. hlm 1  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/26955>

Tirmidzi).<sup>4</sup> Sebab tujuan akhir dari pendidikan adalah mengarahkan anak didik agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah.<sup>5</sup>

Agar pembelajaran sholat peserta didik berjalan dengan maksimal maka diperlukan sebuah media.<sup>6</sup> Sebab jika sarana dan prasarana memadai maka pembelajaran akan lebih mudah untuk diterima oleh anak<sup>7</sup>. Oleh karena itu Guru sebagai fasilitator, mediator, motivator dan mitra dalam pembelajarannya.<sup>8</sup> Harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan, keterampilan dan keahlian guna mengoptimalkan proses pembelajaran yang ada di sekolah<sup>9</sup> Media atau perangkat pembelajaran dapat membantu guru untuk mentransfer ilmunya dengan cara yang mengesankan dan pembelajaran desain yang efektif dengan lebih efektif.<sup>10</sup> Media dapat berfungsi memperjelas penyajian pesan- pesan tentang materi sholat kepada siswa secara lebih bermakna dan tidak terlalu verbalistik.<sup>11</sup>

---

<sup>4</sup>Sutipyo Ru'iyah and Herina Octaviani Saputri, 'Penguatan Prophetic Parenting Bagi Orangtua Di Kelurahan Patangpuluhan Wirobrajan Yogyakarta', *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2.2 (2021), 206–12. hlm 211

<sup>5</sup>Alfauzan Amin, 'Aktualisasi Kebebasan Dalam Pendidikan Islam Di Era Modern', *Nuansa: Jurnal Studi Islam Dan Kemasyarakatan*, 6.2 (2014). hlm 212

<sup>6</sup>Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018). hlm. 172.

<sup>7</sup>Alfauzan Amin, S Zulkarnain, and Sri Astuti, 'Implementasi Pendidikan Agama Islam Berwawasan Lingkungan Hidup Dan Budaya Di Sekolah Menengah Pertama', *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1.1 (2019). hlm 98

Alfauzan Amin, 'Pengembangan Bahan Ajar PAI Aspek Akhlaq Berbasis Pendekatan Pembelajaran Demokratik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMPN 12 Kota Bengkulu', *MANHAJ: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6.3 (2017).) hlm 2

<sup>9</sup>Putriana Bunga Ashari and Eko Purwanti, 'Developing of Monopoly Game Education Media: For Increase The Result of Social Science in Elementary School', *Elementary School Teacher*, 1.1 (2018).hlm 1. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/est/issue/view/982>

<sup>10</sup> Faudany Agustiya, Ali Sunarso, and Sri Haryani, 'Influence of Ctl Model by Using Monopoly Game Media to the Students' Motivation and Science Learning Outcomes', *Journal of Primary Education*, 6.2 (2017), 114–19.

<sup>11</sup>lingga Bayu Anshori, 'Pengembangan Media Monopoli Pendidikan Karakter Taat Beragama Islam Tentang Pelaksanaan Salat Dan Doa Untuk Siswa Kelas Ii Sd Donotirto Kasihan Bantul', *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 5.8 (2016). hlm 3

Namun pada tatanan praktis guru belum terlalu memperhatikan media dalam pembelajaran sholat, berdasarkan observasi wawancara dengan beberapa guru RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu, di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu terdapat mata pelajaran PAI yang terbagi menjadi 2 yaitu PAI 1 dimana anak belajar menghafal surah-surah pendek dan PAI 2 anak belajar bacaan sholat dan do'a-do'a pendek dan hadist, terdapat beberapa kendala pada saat pembelajaran sholat diantaranya guru jarang menggunakan media pada saat pembelajaran sholat sehingga anak kurang fokus dalam melaksanakan sholat dan lama untuk menghafal bacaan serta gerakan sholat.<sup>12</sup> Kendala lainnya juga adalah anak mudah bosan, media yang digunakan berupa alat peraga dan anak cenderung tidak mendengarkan apa yang gurunya ucapkan saat belajar sholat.<sup>13</sup> Kendala lainnya adalah pembelajaran sholat tidak kondusif, belajar menjadi tidak efektif, anak-anak terkadang saling mengganggu satu sama lain.<sup>14</sup>

Penelitian yang dilakukan di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan sholat berupa alat peraga dan media tersebut jarang digunakan selain itu tidak fokusnya anak. Dalam menerima materi sholat sehingga anak-anak mudah merasa bosan dan cenderung mengganggu temannya. Penggunaan media belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga berdampak buruk bagi hasil belajar siswa.<sup>15</sup> Oleh sebab itu, peneliti merasa bahwa diperlukan suatu inovasi baru dengan menggunakan media permainan monopoli sholat dimana anak dapat bermain sekaligus belajar tentang

---

<sup>12</sup>Erni, Guru Ra Plus Ja-Al-Haq Kota Bengkulu, *Wawancara*, 12 Maret 2021

<sup>13</sup>khasanah, Guru Ra Plus Ja-Al-Haq Kota Bengkulu, *Wawancara*, 12 Maret 2021

<sup>14</sup>Riska, Guru Ra Plus Ja-Al-Haq Kota Bengkulu, *Wawancara*, 12 Maret 2021.

<sup>15</sup>Listiyani, Guru Ra Plus Ja-Al-Haq Kota Bengkulu,, *Wawancara*, 12 Maret 2021.

gerakan dan bacaan sholat dengan menyenangkan. Dengan permainan monopoli sholat ini diharapkan anak akan dengan cepat menghafal bacaan dan menirukan gerakan sholat.<sup>16</sup>

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti ingin mengembangkan suatu media permainan berupa monopoli sholat agar bisa menarik minat peserta didik dalam belajar sholat serta dapat meningkatkan hasil belajar sholat. Sehubungan dengan maksud dan tujuan tersebut maka peneliti menetapkan penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu).”

Penelitian yang relevan pernah diteliti oleh Peranti, Andik Purwanto, dan Eko Risdianto (Universitas Bengkulu) pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran permainan mofin (monopoli Fisika-Sains) kelas X IPA.<sup>17</sup> Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan terletak pada materi. penelitian selanjutnya diteliti oleh silfiyah Rohmawati (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember) pada tahun 2019 dengan judul “Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penerapan modifikasi permainan monopoli sebagai media pembelajaran berbicara bahasa Arab di Program Pengembangan

---

<sup>16</sup>Erni, Guru Ra Plus Ja-Al-Haq Kota Bengkulu, *Wawancara*, 12 Maret 2021

<sup>17</sup>Peranti Peranti, Andik Purwanto, and Eko Risdianto, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X’, *Jurnal Kumparan Fisika*, 2.1 April (2019). hlm 41

Bahasa Arab.<sup>18</sup> Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan terletak pada tujuan dan isi materi. selanjutnya penelitian yang di diteliti oleh Bangkit Joko Widodo dan Binti 'arifatul Hanifah (Universitas Doktor Nugroho, Indonesia) pada tahun 2020 dengan judul "Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Disekolah Dasar" Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Sekolah Dasar.<sup>19</sup> Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan terletak pada materi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka di identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan sholat hanya berupa alat peraga.
2. Guru jarang melibatkan media dalam proses pembelajaran
3. Siswa kurang termotivasi untuk belajar sholat
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran yang berisi permainan tentang pelaksanaan sholat.
5. Kondisi pembelajaran yang ada di RA Plus Ja-AlHaq saat ini masih banyak dilakukan secara praktek langsung, cenderung tidak mau memanfaatkan sumber daya yang ada atau tersedia dan penggunaan media belum optimal

---

<sup>18</sup>Silfiyah Rohmawati, 'Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab', *Jurnal Al Mi'yar*, 2019.hlm.165

<sup>19</sup>Bangkit Joko Widodo and Binti'arifatul Hanifah, 'Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1.02 (2020). hlm 165

6. Siswa mudah bosan dan cenderung tidak mendengarkan apa yang gurunya ucapkan saat belajar sholat sehingga pembelajaran sholat tidak kondusif, belajar menjadi tidak efektif anak-anak terkadang saling mengganggu satu sama lain
7. Permainan monopoli sholat belum diterapkan disekolah Ra Plus Ja-AlHaq

### **C. Batasan Masalah**

Mengingat keterbatasan peneliti, baik dari segi pengetahuan, pengalaman, waktu, tenaga, dan dana, agar penelitian tidak meluas, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media permainan monopoli sholat pada mata pelajaran PAI 1 untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini pada siswa kelompok B yang bersekolah di RA Plus Ja-Al-Haq Kota Bengkulu.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah yang telah di kemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menghasilkan pengembangan media permainan monopoli sholat untuk pembelajaran sholat anak usia dini yang valid?
2. Bagaimana menghasilkan pengembangan media permainan monopoli sholat untuk pembelajaran sholat anak usia dini yang praktis?
3. Bagaimana menghasilkan pengembangan media permainan monopoli sholat untuk pembelajaran sholat anak usia dini yang efektif?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan pengembangan media permainan monopoli sholat untuk pembelajaran sholat anak usia dini yang valid?
2. Untuk menghasilkan pengembangan media permainan monopoli sholat untuk pembelajaran sholat anak usia dini yang praktis?
3. Untuk menghasilkan pengembangan media permainan monopoli sholat untuk pembelajaran sholat anak usia dini yang efektif?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

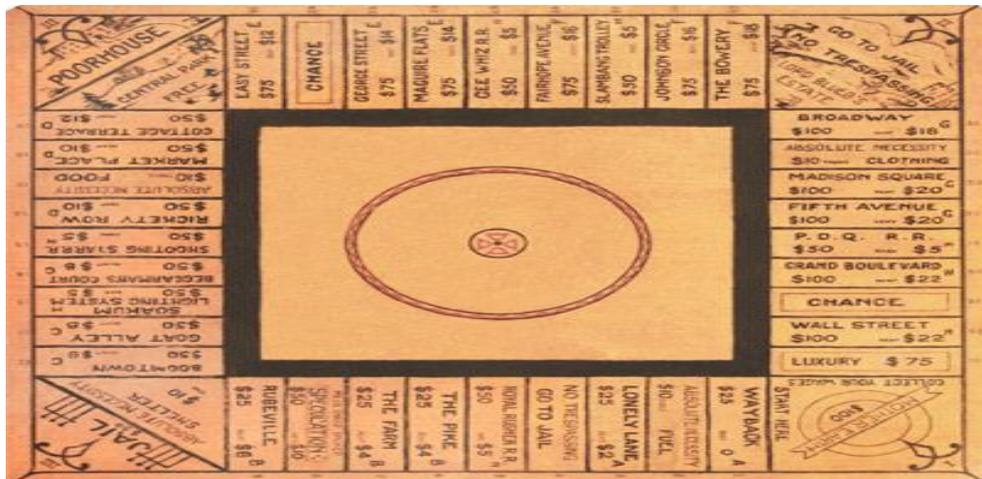
1. Bagi siswa, dengan adanya media permainan monopoli sholat ini dapat menjadi sumber dan alat belajar yang menyenangkan dan lebih mudah dipahami, serta dapat menarik minat para siswa untuk belajar sholat.
2. Bagi guru, media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah referensi dan menjadi media alternatif bagi guru dalam melaksanakan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, serta membantu guru dalam mempermudah materi melalui media permainan monopoli sholat.
3. Bagi dunia Pendidikan, melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam proses pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar sholat siswa.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Permainan Monopoli

#### 1. Sejarah Media Permainan Monopoli

Sejarah permainan Monopoli boleh dituruti seawal tahun 1900-an. Pada tahun 1904, seorang pencipta bernama Lizzie Magie mempatenkan sebuah permainan yang beliau harapkan dapat menerangkan sebahagian daripada idea ekonomi yang diutarakan oleh Henry George. Permainan beliau dikenali sebagai The Landlord's Game (Permainan Tuan Punya Tanah) yang dikeluarkan secara komersial beberapa tahun kemudian. Lizzie Magie terus memperkembangkan 18 permainannya dengan bantuan beberapa orang peminat. Pada tahun 1924, Lizzie Magie mempatenkan permainan yang diperbaiki. Permainan lain sepertinya menyusul.



Gambar 2.1 papan media permainan game monopoli lizzie megie tahun 1904.

Pada zaman sekarang permainan monopoli sudah banyak dimodifikasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada anak-anak. Permainan monopoli itu sendiri adalah permainan yang menggunakan sehelai karton yang diberi bingkai kotak dan didalam kotak-kotak tersebut terdapat gambar dan tulisan yang

memberi informasi tentang apa yang harus dilakukan oleh orang yang pion permainannya jatuh pada kotak tersebut. Di samping itu permainan ini juga dilengkapi dengan kartu-kartu yang berisi pesan atau perintah atau hadiah. Kartu tersebut dicabut apabila mendengar perintah untuk mencabut kartu dari kotak permainan. Untuk memainkan permainan ini dilengkapi dengan sebuah dadu.



Gambar 2.2 Papan Media Permainan Game Monopoli

## 2. Media Permainan Monopoli

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>20</sup> Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>21</sup>

Dari definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang

<sup>20</sup>Sri Widayati, Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 9

<sup>21</sup>Dedek Irwan, ‘Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)’ (UIN Ar-RANiry Banda Aceh, 2017).hlm 11

pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi antara pembelajar dan pengajar dapat berjalan dengan baik apabila didukung oleh sarana untuk menyampaikan pesan. Salah satu sarana yang dapat digunakan dalam menyampaikan sebuah pesan dengan menggunakan media pembelajaran. Media dalam pengertian yang lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.<sup>22</sup>

Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali

a. Jenis-jenis Media pembelajaran bagi anak usia dini ada tiga yaitu:

1). Media Visual, merupakan media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang dapat dilihat

---

<sup>22</sup>Mutiara Anisa Rahim, 'Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Teori Kinetik Gas Skripsi'. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. (2018) Hlm. 6

- 2). Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk belajar.
- 3). Media Audio Visual, merupakan media gabungan dari media visual dan media audio atau biasa disebut media pandang dengar<sup>23</sup>

### **3. Permainan Monopoli Sholat**

Monopoli sholat adalah suatu media permainan yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan seputar sholat seperti contoh bacaan dan gerakannya yang telah disediakan di dalam permainan ini. Permainan Monopoli pembelajaran sholat memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam menjawab pertanyaan. hingga akhirnya pemain dapat mengumpulkan reward sebanyak-banyaknya.<sup>24</sup>

Permainan adalah salah satu alat atau sarana stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek, agar seorang anak mampu menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab, dan mampu menghadapi permasalahan dalam hidupnya.<sup>25</sup> Permainan sendiri adalah hal yang paling disukai anak-anak karena dengan bermain anak akan memperoleh kegembiraan dan kesempatan dalam bereksplorasi dengan lingkungannya, sehingga anak mampu mengembangkan potensi dan kreatifitasnya. Mainan adalah benda yang menarik dan berfungsi

---

<sup>23</sup>Safrudin Aziz, 'Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini', Yogyakarta: Kalimedia, 2017. hlm 141

<sup>24</sup>Anshori.hlm. 8

<sup>25</sup>Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriyani, Heldaanita, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 1

menyenangkan hati serta dapat mengembangkan kreatifitas. Bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan karena selain kesenangan dan kegembiraan yang akan mereka peroleh, anak juga butuh bereksplorasi untuk kemudian menyatu dengan lingkungannya. Permainan merupakan kendaraan untuk belajar.<sup>26</sup> Permainan dan anak sangat erat kaitannya. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain.<sup>27</sup>

Permainan monopoli sholat bertujuan agar anak dapat cepat menghafal bacaan dan menirukan gerakan sholat. Menurut Nur azizah, Media monopoli adalah media yang dikemas dalam bentuk permainan yang dimainkan oleh 2-4 anak dengan modifikasi yang disesuaikan dengan konsep materi yang diajarkan.<sup>28</sup> Monopoli sendiri adalah salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan system permainan dengan memasukkan petak pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta permainan<sup>29</sup>

Dapat disimpulkan dari pembahasan diatas bahwa Permainan monopoli tersebut sering dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran dengan cara memodifikasi permainan monopoli tersebut seperti konten, langkah-langkah permainan, peraturan-peraturan dan lain-lain.

---

<sup>26</sup>Atma Hidayat, 'Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya', *Jurnal Seni Rupa*, 3.2 (2015).hlm. 221

<sup>27</sup>Mohammad Fauziddin, 'Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita Dan Menyanyi Secara Islami', *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*, 2014. hlm. 6

<sup>28</sup>Nur Azizah, 'Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.2 (2013), 1–12. hlm. 3

<sup>29</sup>Dea Aransa Vikagustanti, Sudarmin Sudarmin, and Stephani Diah Pamelasari, 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli IPA Tema Organisasi Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa SMP', *Unnes Science Education Journal*, 3.2 (2014).hlm. 469

## B. Hakikat PAUD

Pendidikan anak usia dini pada hakekatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak<sup>30</sup>. Secara etimologi pendidikan atau paedagogie berasal dari bahasa Yunani, terdiri dari kata pais yang berarti anak dan again memiliki arti membimbing. Jadi, paedagogie yaitu bimbingan yang diberikan pada anak. Dalam bahasa Romawi, pendidikan diistilahkan dengan educate yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada dari dalam.<sup>31</sup> Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah membantu membimbing anak dengan mengembangkan dan mengarahkan seluruh potensi yang dimilikinya agar tercapailah seluruh tujuan hidupnya.

Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.<sup>32</sup> Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan, baik intelegensi, sosial emosi, bahasa maupun komunikasi, yang khusus sesuai tingkat pertumbuhan dan

---

<sup>30</sup>Suyadi, Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015) hlm.17

<sup>31</sup>Muhyatul Huliyah, 'Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 No.01 (2017). hlm. 61

<sup>32</sup>Putri Hana Pebriana, 'Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1 No.1 (2017). hlm. 3.

perkembangannya.<sup>33</sup> Masa anak usia dini sering kali disebut dengan masa Golden Age yang diketahui sebagai masa lonjakan belajar pada periode hidup manusia. Berbagai potensi berkembang dengan pesat pada periode ini, baik kapasitas maupun kapasitas kognitif, fisik, emosional dan bahasanya.<sup>34</sup> Oleh sebab itu anak sangat membutuhkan stimulasi rangsangan untuk mereka belajar. Anak usia dini belajar melalui apa yang dia lihat, apa yang ia dengar dan apa yang ia rasakan . Maka dari itu selain guru diperlukannya juga partisipasi orang tua murid agar diharapkan ikut membantu anak dalam belajar di rumah, termasuk dalam pembelajaran sholat.<sup>35</sup> Karena Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya.<sup>36</sup>

Adapun yang dimaksud dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki sekola dasar. Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak

---

<sup>33</sup>Mahdi M Ali, 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal EdukasI: Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol.1 No.2 (2016).hlm. 191.

<sup>34</sup> Elly Agustina, 'Memaksimalkan Perkembangan Dan Potensi Otak Anak Sejak Dini', *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol.3, No.2 (2020)

<sup>35</sup>Mawardi Lubis, Alfauzan Amin, and Alimni Alimni, 'Partisipasi Komite Sekolah Dalam Pencapaian Efektivitas Manajemen Sekolah Dasar', *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, Vol.18 No.2 (2019) hlm 363

<sup>36</sup>Pebriana. Op.cit, hlm. 3.

usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional ini dengan tegas mengamanatkan pentingnya pendidikan anak sejak dini.<sup>37</sup>

Pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. adapun pengertian lain dari pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.<sup>38</sup> Selain itu Agar tujuan utama dari pendidikan dalam proses belajar mengajar itu dapat tercapai, para guru yang mengajar harus memiliki suatu cara pendekatan atau pun model yang unik, menarik dan menyenangkan dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.<sup>39</sup> Karena Keberhasilan guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat tergantung dengan pendekatan, model dan metode atau teknik serta perangkat pembelajaran lainnya yang ditetapkan.<sup>40</sup>

Guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi guru juga sebagai pembimbing, pelatih, dan pemberi motivasi yang berguna untuk masa depan peserta didik.<sup>41</sup> Karena hal itu, lembaga Paud harus menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti

---

<sup>37</sup>Husnul. Op.cit, hlm. 1

<sup>38</sup>Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Suyadi, 'Dalam Kajian Neurosains', *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 8 (2014).hlm. 21-23

<sup>39</sup>Alfauzan Amin, 'Pemahaman Konsep Abstrak Ajaran Agama Islam Pada Anak Melalui Pendekatan Sinektik Dan Isyarat Analogi Dalam Alquran', *Madania: Jurnal Kajian Keislaman*, Vol 21 No.2 (2017), 157–70. hlm 160

<sup>40</sup>Alfauzan Amin And Alimni Alimni, 'Implementasi Bahan Ajar Pai Berbasis Sinektik Dalam Percepatan Pemahaman Konsep Abstrak Dan Peningkatan Karakter Siswa Smp Kota Bengkulu', (2019). hlm 8

<sup>41</sup>Rahman, Idih Warsah, Alfauzan Amin, Adisel 'Penanaman Nilai–Nilai Pendidikan Multikultural Bagi Pendidik', *Jurnal Literasiologi*, Vol 7 No.3 (2021). hlm 101

moral dan agama, kognitif, bahasa, sosial dan emosi serta fisik motorik.<sup>42</sup> Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental

### C. Karakteristik Materi Sholat Anak Usia Dini

#### 1. Pengertian Sholat

Sholat menurut bahasa berarti doa, dinamakan sholat (yang berarti doa) adalah karena ia mengandung doa. Sedangkan menurut fiqih, sholat adalah beberapa ucapan atau rangkaian ucapan dan perbuatan (gerakan) yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam yang dengannya kita beribadah kepada Allah, dan menurut syarat-syarat yang telah ditentukan oleh agama.<sup>43</sup> sholat Menurut syara' adalah ibadah dalam bentuk perkataan dan perbuatan berdasarkan syarat-syarat tertentu yang dimulai dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam.<sup>44</sup>

Sebagaimana firman Allah subhanahu wata'ala dalam Al-qur'an surat At-taubah:103

حُذِّمْنَ أَمْوَالَهُمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلَّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ  
لَّهُمْ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿١٠٣﴾

<sup>42</sup> Novan Ardi Wiyani, *Konsep Dasar Paud*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), Hlm.3

<sup>43</sup> Risdianto Hermawan, 'Pengajaran Sholat Pada Anak Usia Dini Perspektif Hadis Nabi Muhammad SAW', *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23.2 (2018), 282–91. Vol 23 No 2, (2018), hlm. 5

<sup>44</sup> Fatihuddin, *Bimbingan Shalat Lengkap*, (Surabaya: Kartika), hlm. 84

Artinya: “Dan berdo’alah untuk mereka. Sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka. dan Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui.(Q.S. At-taubah:103)<sup>45</sup>

Berdasarkan ayat al-quran diatas, Sholat berarti do’a yaitu sebuah ungkapan permohonan dan harapan yang diucapkan seseorang terhadap yang di tuju. Pengertian do’a tersebut juga dimaknai karena di dalam rangkaian sholat di dalamnya terdapat berbagai do’a sehingga sholat adalah do’a. Adapun pengertian sholat secara terminology syar’i Sholat juga diartikan sebagai suatu tindakan ibadah disertai dengan bacaan do’a-do’a yang diawali dengan takbir dan di akhiri dengan salam sesuai dengan syarat-syarat dan rukun-rukunnya.<sup>46</sup>

Diantara firman Allah mengenai ibadah sholat adalah sebagaimana yang tertera di dalam al-qur’an surat an-nisa ayat 103:

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا  
الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَىٰ الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا ﴿١٠٣﴾

Artinya: Maka apabila kamu telah menyelesaikan sholat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. kemudian apabila kamu telah merasa aman, Maka dirikanlah sholat itu (sebagaimana biasa biasa). Sesungguhnya sholat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman”.(Q.S. AnNisa: 103)<sup>47</sup>

<sup>45</sup>Al-Qur’an, At-Taubah:103

<sup>46</sup>Moch Yasyakur, ‘Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu’, *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 5.09 (2017), 35. hlm. 1200

<sup>47</sup>Al-Qur’an, An-Nisa:103

Berdasarkan ayat diatas dikatakan bahwa dalam keadaan apapun kita jangan pernah untuk meninggalkan sholat. Karena sholat merupakan tiang agama bagi umat Islam. Yang merupakan konsekuensi dari iman, karena iman sesungguhnya adalah meyakini dengan hati, mengucapkan dengan lisan dan melaksanakan dengan perbuatan dalam bentuk ibadah seorang hamba terhadap tuhanNya. Selain itu sholat juga dapat mencegah dari perbuatan keji dan mungkar ditandai dengan menyempurnakan sholat yaitu memenuhi rukun syarat dan berusaha khusyu' dalam sholat.<sup>48</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sholat merupakan ibadah kepada Allah berupa perkataan dengan perbuatan yang diawali takbir dan diakhiri dengan salam dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan syara'.

## **2. Syarat-Syarat Sholat**

- a. Beragama islam.
- b. Udah balligh dan berakal.
- c. Suci dari hadast.
- d. Menutup aurat, laki-laki auratnya diantara pust dan lutut, sedangkan wanita seluruh anggotabadannya kecuali muka dan kedua belah telapak tangan.
- e. Masuk waktu yang telah ditentukan untuk masing-masing sholat.
- f. Menghadapi kiblat.
- g. Mengetahui mana yang rukun dan mana yang sunah.<sup>49</sup>

## **3. Rukun shalat**

---

<sup>48</sup>Husnul. Bahri, Op.cit, Hlm. 16

<sup>49</sup>Moh Rifa'i, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap* (Toha Putra, 2017).hlm. 33

- a. Niat untuk sholat
- b. Berdiri bagi yang mampu, sedangkan yang tidak mampu boleh duduk atau berbaring
- c. Takbiratul ihram
- d. Membaca surah al-fatihah pada tiap-tiap raka'at
- e. Rukuk dan tuma'ninah
- f. I'tidal dengan tuma'ninah
- g. Sujud dua kali dengan tuma'ninah
- h. Duduk antara dua sujud dengan tuma'ninah
- i. Duduk tasyahud akhir
- j. Membaca tasyahud akhir
- k. Membaca sholawat atas nabi pada tasyahud akhir.
- l. Melakukan slam yang pertama (ke kanan)
- m. Tertib, yaitu berurutan mengerjakan rukun-rukun tersebut.<sup>50</sup>

#### **4. Tata Cara Sholat**

Untuk melakukan sholat diwajibkan dalam keadaan berwudhu, dan dianjurkan untuk memperbaharui wudhunya. Dengan air yang bersih, disunahkan untuk terlebih dahulu mencuci kedua telapak tangan dan mencuci lubang hidung, baru kemudian membasuh muka, lengan bawah, mengusap rambut termasuk daun telinga, dan kaki. Semua dilakukan minimal sebanyak 3 kali. Setelah berwudhu, dengan pakaian dan tempat yang bersih, sholat dimulai dengan gerakan takbir (mengucap kata Allahu Akbar sambil mengangkat kedua telapak tangan sejajar

---

<sup>50</sup> Labib MZ, *Ayo Belajar Shalat Dan Berdo'a Disertai Juz Amma*, (Surabaya: Bintang Usaha Jaya), hlm. 16

dengan bahu) dilanjutkan dengan minimal membaca Al Fatihah. Kemudian takbir dan ruku'. Ketika ruku' punggung diupayakan datar (tidak melengkung) dan membaca bacaan ruku' minimal 3 kali. Selanjutnya I'tidal dalam posisi berdiri tegak kemudian takbir dan sujud, dan membaca bacaan sujud minimal 3 kali. Setelah itu duduk diantara dua sujud, dengan paha berada dia atas betis dan jempol kaki kanan dalam keadaan ditekuk dan membaca doa. Kemudian sujud kembali seperti yang pertama dan dilanjutkan berdiri tegak kembali untuk rakaat kedua. Catatan penting, selama sholat berlangsung mata tidak dibenarkan melihat ke sekeliling, harus tertuju ke arah sajadah dan minimal satu gerakan sholat satu tarikan napas.<sup>51</sup>

Dari penjelasan diatas peneliti dapat disimpulkan bahwa sebelum sholat kita harus berwudhu terlebih dahulu barulah kita dapat mengerjakan sholat dengan pakaian dan tempat yang bersih, sholat dimulai dengan gerakan takbir dan diakhiri dengan salam selain itu ada dua faktor yang mempengaruhi belajar anak tentang sholat yaitu faktor Internal dan faktor Eksternal.

## **5. Hal-Hal Yang Membatalkan Sholat**

Yang yang membatalkan sholat yaitu:

- a. Berbicara sengaja, selain tasbih, takbir dan bacaan Al-qur'an
- b. Terkena najis pada pakaian atau badan, kecuali karena tertiuip angin atau semisalnya dan bisa dibuang seketika, maka sholat tidak batal.
- c. Perbuatan yang banyak, apabila perbuatan itu banyak dan berturut-turut

---

<sup>51</sup>Isnaini Herawati, *Sholat Dan Kesehatan*, Jurnal Suhuf, Vol. XVII, No. 02, 2005, hlm. 150

- d. Sebagian aurat terbuka dengan sengaja. Jika tidak sengaja, tidak batal sholatnya asal segera ditutup seketika.
- e. Makan dan minum, para fuqaha membuat ukuran makanan yang banyak adalah seukuran kacang kedelai. Sisa-sisa makanan disela-sela gigi yang tidak sebesar ukuran ini, lalu tertelan ludah tanpa sengaja, amak hal itu tidak membatalkan sholat.
- f. Hadast sebelum salam yang pertama, karena salah satu syarat syah sholat adalah suci dari hadast sebelum semua rukun sholat disempurnakan.
- g. Berdehem, tertawa, menangis dan merintih sampai mengeluarkan dua suku kata, sekalipun tidak dipahami artinya.
- h. Berubah niat, apabila ada niat keluar dari sholat, maka sholat menjdai batal.
- i. Membelakangi kiblat.<sup>52</sup>

Dari penjelasan diatas dikatakan bahwa ada sembilan hal-hal yang dapat membatalkan sholat. Yang harus kita jauhi pada saat melaksanakan sholat fardhu maupun sunnah.

## **6. Penanaman Ibadah Sholat Pada Anak Usia Dini**

Penanaman solat sudah harus dilakukan sejak usia dini. Penanaman ibadah sholat dapat dilakukan secara oleh pendidik melalalui langkah:

- a. Guru membantu anak untuk untuk bersiap-siap mengerjakan sholat dan memperkenalkan wudhu, pakaian bersih dan suci.
- b. Guru menjelaskan batasan-batasan bagi aurat laki-laki dan aurat perempuan dalam sholat

---

<sup>52</sup>Abdurrahman Ahmad As-Sirbuny, 'Petunjuk Sunnah Dan Adab Sehari-Hari Lengkap' (Cirebon: Pustaka Nabawi, 2001).hlm. 19-20.

- c. Anak mempraktekkan sholat berjamaah dalam kelompok belajar untuk mengikuti imam.<sup>53</sup>

Dengan demikian anak akan terbiasa dengan apa yang di ucapkan guru kepadanya agar senantiasa mengerjakan sholat yang baik dan benar dan anak akan mengetahui apa hukumannya bagi orang yang tidak mengerjakan sholat.

Berikut ini Indikator tingkat pencapaian perkembangan anak 4-6 tahun :

Lingkup Perkembangan	Indikator Perkembangan
Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengikuti gerakan sholat serta bacaannya</li> </ul>
Nilai Agama dan Moral	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengetahui sifat Tuhan sebagai pencipta, mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan, membiasakan mengucapkan kalimat pujian terhadap Tuhan.</li> <li>• Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.</li> </ul>

(sumber: kurikulum permen 137)

**Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Anak**

Apabila anak tidak terbiasa melaksanakan ajaran agama terutama ibadah (secara konkrit seperti sholat, puasa, membaca Al-Qur'an, dan berdoa) dan tidak pula dilatih atau dibiasakan melaksanakan hal-hal yang disuruh Tuhan dalam kehidupan sehari-hari, serta tidak dilatih untuk menghindari larangannya maka pada waktu dewasanya ia tidak akan merasakan pentingnya agama bagi dirinya. Tapi sebaliknya anak yang banyak mendapat latihan dan pembiasaan agama, pada waktu dewasanya akan merasakan kebutuhan akan agama.<sup>54</sup> Perintah shalat bukan lagi sebatas doktrinasi yang otoriter, namun kesadaran akan motivasi. Namun

<sup>53</sup>Safrudin Aziz., Op,cit. hlm 220

<sup>54</sup>Uyunul Mauidhoh, *Mengembangkan Bacaandan Gerakan Sholat Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak Harapan Jaya Bandar Lampung*, (Jurnal Pdf Skripsi: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018) hlm, 8

demikian, yang terpenting harus dikenalkan sejak dini kepada anak pada adalah jawaban dari mengapa harus shalat dan untuk siapa shalat itu, agar anak-anak mengerti dan memahami bahwa shalat itu adalah sebuah kewajiban bagi umat muslim.<sup>55</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak usia dini sudah harus diajarkan shalat karna itu merupakan salah satu kewajiban bagi umat muslim. Pengenalan shalat kepada anak harus sudah dikenalkan dan dilakukan pembiasaan kepada anak sejak dini. Supaya mereka memahami bahwa shalat itu bukanlah paksaan akan tetapi kewajiba bagi seorang muslim.

#### **D. Monopoli shalat untuk anak usia dini**

Monopoli pembelajaran shalat adalah suatu media permainan yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan seputar shalat seperti contoh bacaan dan gerakannya yang telah disediakan di dalam permainan ini. Permainan Monopoli pembelajaran shalat memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam menjawab pertanyaan. hingga akhirnya pemain dapat mengumpulkan reward sebanyak-banyaknya.

##### **1. Peralatan Permainan Monopoli Sholat**

Permainan Monopoli shalat merupakan permainan Monopoli yang diadaptasi dari Monopoly Here and Now yang dibuat oleh Hasbro. Tapi monopoli ini berbeda dengan monopoli pada umumnya, karena monopoli ini digunakan

---

<sup>55</sup>Risdianto Hermawan. Op.cit. hlm 286

sebagai media pembelajaran sholat. Desain produk yang dikembangkan memiliki spesifikasi berupa media game monopoli pembelajaran sholat yang terdiri dari papan monopoli, pion, dadu, kartu niat sholat, kartu surah pendek yang berisi pertanyaan serta kunci jawabannya, dan lembar peraturan game monopoli.:

- a. Papan terbuat dari banner berukuran 3x3 meter sehingga mudah untuk di bawa kemana-mana dan luas ketika menjadi tempat pijakan saat bermain., di dalamnya terdapat petak-petak yang berisi gambar materi besaran dan satuan, informasi umum pada gambar, kesempatan berwarna hijau dan merah. Tampilan pada papan monopoli lainnya disertai gambar yang berhubungan dengan materi atau gambar lain yang menarik dan mendidik. Papan monopoli sholat didesain menggunakan aplikasi microsoft word dan collage marker.
- b. Kelengkapan kartu permainan didesain menggunakan microsoft word dan collage marker.
- c. 1 buah dadu sebagai perhitungan langkah pemain/anak, untuk menjalankan pionnya masing-masing. Tiap sisi segi pada dadu tertulis bulatan dari 1 sampai 6. Cara pemakaiannya yaitu dengan melemparkannya kelantai.
- d. Pion digunakan untuk mewakili langkah pemain/siswa dalam permainan. Disini pesertalah yang menjadi pionnya.
- e. Kartu lembar peraturan permainan adalah peralatan yang digunakan sebagai landasan operasional dan peraturan permainan media game monopoli sholat.
- f. Semua kelengkapan dan peralatan media game monopoli sholat didesain semenarik mungkin agar dapat meningkatkan motivasi dan perhatian anak dalam proses pembelajaran.

## **2. Aturan Permainan Monopoli Sholat**

- a. Persiapan, Papan permainan yang terbuat dari banner ukuran 3x3 meter diletakkan di lapangan yang cukup besar. Kartu sholat fardhu dan kartu surah pendek diletakkan di dalam kotak yang tersedia.
- b. Para pemain melempar dadu secara bergiliran, hingga mendapatkan angka 6 maka pemain boleh memulai permainan. Permainan dimulai dari petak START.
- c. Setelah itu pemain berjalan sesuai angka dadu yang didapat. Lalu berhenti hingga semua petak berisi oleh pemain, barulah melakukan gerakan yang ada di petak sesuai dengan urutan dari membaca doa berwudhu sampai salam
- d. Dimana pemain berhenti, maka mereka harus menirukan gerakan serta bacaan sholat yang terdapat didalam petak tersebut. Jika berhasil maka akan mendapatkan bintang, jika salah maka bintang akan dikurangi.
- e. Jika anak berheti pada petak kartu surah pendek atau kartu sholat fhardu maka mereka harus mengambil kartu tersebut secara acak. Lalu melakukan apa yang diperintahkan dalam kartu tersebut.
- f. Permainan akan berakhir Ketika anak sampai di petak terakhir, pada bacaan terakhir pada sholat yaitu mengucapkan salam.

## **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Monopoli Sholat**

Permainan mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan Media Permainan Monopoli
  - 1). Proses pembuatannya sederhana.

- 2). Tidak membutuhkan ruangan yang besar dalam penyimpanannya.
- 3). Perawatan dan pemeliharaannya relatif mudah.
- 4). Mudah dibawa dan dipindahkan.
- 5). Permainan ini memiliki banyak komponen, sehingga dapat melatih ketelitian dan kesabaran siswa untuk merapikan kembali setelah menggunakan.
- 6). Dibuat dengan penuh warna sehingga tidak membosankan.
- 7). Dapat dimainkan lebih dari 5 orang.
- 8). Pemain dapat merasakan senang, dan rasa ingin tahu.
- 9). Mudah dioperasikan.

b. Kekurangan Media Permainan Monopoli

- 1). Tidak dapat dimainkan perorangan (minimal 3 orang).
- 2). Hanya dapat untuk melatih pemahaman konsep.
- 3). Membutuhkan waktu yang agak lama untuk memulai permainan.
- 4). Untuk memainkannya dibutuhkan tempat/ lantai yang datar.

Pengertian pengembangan media pembelajaran yang dimaksud adalah satu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. Karakteristik materi agama juga disesuaikan apakah sesuai dan cocok dengan norma-norma yang berlaku dalam agama itu sendiri.

Selain disusun secara sistematis, adapun urutan dalam pengembangan program media dapat diurutkan sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karaktersistik siswa.
2. Merumuskan tujuan intruksional (instructional objective) secara operasional dan jelas.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang dapat mendukung tercapainya tujuan.
4. Mengembangkan alat ukur keberhasilan.
5. Menulis naskah media.
6. Mengadakan tes dan revisi.<sup>56</sup>

#### **E. Pengembangan Monopoli Sholat**

Pengembangan monopoli sholat adalah suatu media permainan yang dikemas dalam suatu permainan monopoli. Permainan monopoli itu sendiri adalah permainan yang menggunakan sehelai karton yang diberi bingkai kotak dan didalam kotak-kotak tersebut terdapat gambar dan tulisan yang memberi informasi tentang apa yang harus dilakukan oleh orang yang pion permainannya jatuh pada kotak tersebut. Di samping itu permainan ini juga dilengkapi dengan kartu-kartu yang berisi pesan atau perintah atau hadiah. Kartu tersebut dicabut apabila mendengar perintah untuk mencbut kartu dari kotak permainan. Untuk memainkan permainan ini dilengkapi dengan sebuah dadu.<sup>57</sup>

Dalam penelitian ini permainan monopoli yang digunakan dikembangkan dari permainan yang sudah dikenal tersebut dengan mengubah isi bingkai kotak menjadi perintah yang harus dilakukan oleh siswa yaitu membaca dan meniru gerakan sholat. Perbedaan permainan monopoli sholat dengan permainan

---

<sup>56</sup>Arief Sadiman,dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2002), hlm. 98.

<sup>57</sup>Kasman Purba, *Motivasi Siswa Dalam Membaca Rendah Gunakan Kuis Permainan Monopoli*,(Yogyakarta: CV Budi Utama 2019) hlm 4

monopoli pada umumnya adalah monopoli ini digunakan sebagai media pembelajaran sholat selain itu yang menjadi pionnya adalah anak yang bermain. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan seputar sholat seperti contoh bacaan dan gerakannya yang telah disediakan di dalam permainan ini. Permainan monopoli pembelajaran sholat memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam menjawab pertanyaan. hingga akhirnya pemain dapat mengumpulkan reward sebanyak-banyaknya.<sup>58</sup> Dapat disimpulkan dari pembahasan diatas bahwa Permainan monopoli dapat dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran dengan cara memodifikasi permainan monopoli tersebut seperti konten, langkah-langkah permainan, peraturan-peraturan dan lain-lain sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada anak.

#### **F. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang pernah diteliti oleh Dedek Irwan 2017 yang berjudul “*Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (Smp)*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan monopoli pada pembelajaran fisika materi besaran dan satuan.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup>Lingga Bayu Anshori, *Pengembangan Media Monopoli Pendidikan Karakter Taat Beragama Islam Tentang Pelaksanaan Salat Dan Doa Untuk Siswa Kelas Ii Sd Donotirto Kasihan Bantul*, (Jurnal Pdf Skripsi: Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan universitas Negeri Yogyakarta, (2016), hlm. 8

<sup>59</sup>Dedek Irwan. *Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (Smp)*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, 2017, hlm. 6

Penelitian ini juga diteliti oleh Mutiara Anisa Rahim 2018 yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Teori Kinetik Gas*” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran monopoli fisika terhadap hasil belajar siswa pada konsep teori kinetik gas.<sup>60</sup>

Selanjutnya pernah juga di teliti oleh Budi Adi Prayogo 2017 dengan judul “*Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sdn Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*”. Penelitian ini bertujuan Untuk mengembangkan model media Permainan Monopoli pada mata pelajaran Matematika siswa kelas II SDN Langensari<sup>61</sup>. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan terletak pada isi materi permainan monopoli yang dikembangkan.

### **G. Kerangka Berpikir**

Salah satu permasalahan pembelajaran sholat di RA Plus Ja-Al-Haq Kota Bengkulu pada saat wawancara adalah terletak pada tidak fokusnya anak.dalam menerima materi sholat sehingga anak-anak mudah merasa bosan dan cenderung mengganggu temannya. Penggunaan media yang menarik belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga berdampak buruk bagi hasil belajar siswa.

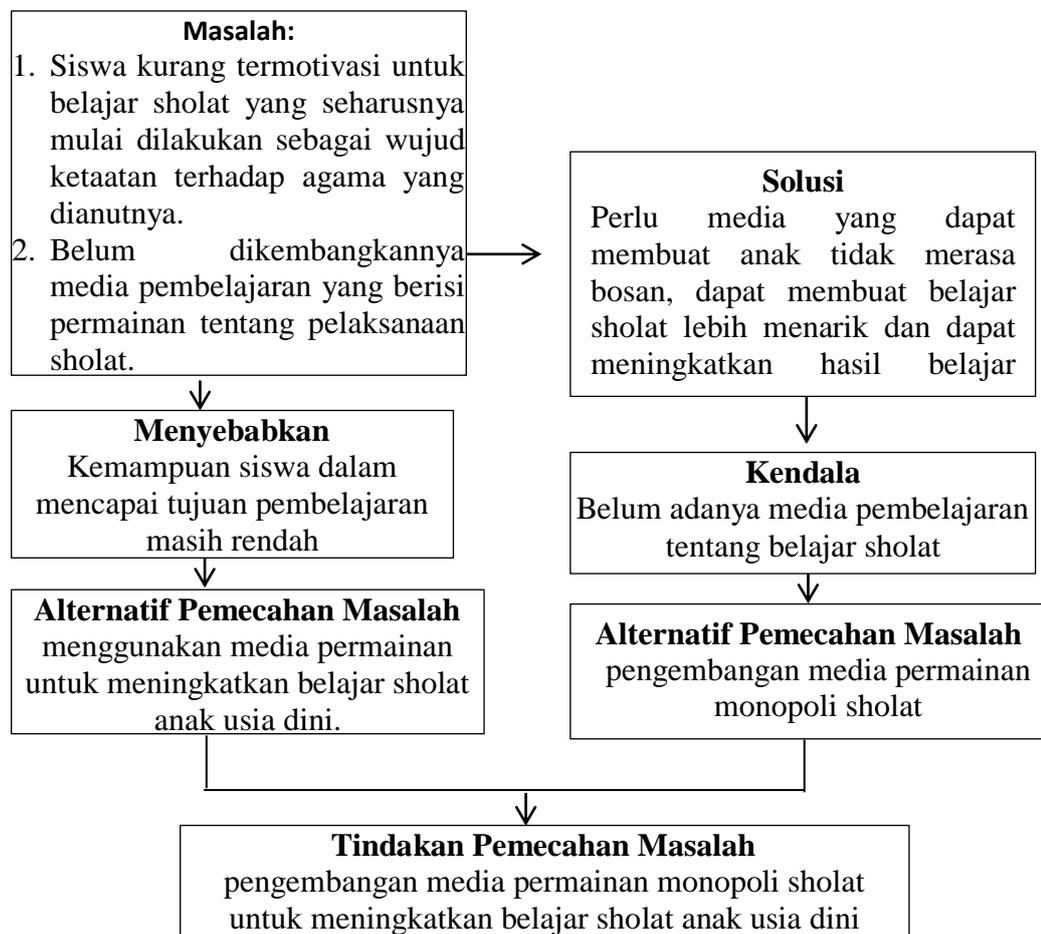
Masalah dalam belajar sholat tersebut dapat diatasi dengan memanfaatkan media pembelajaran monopoli sholat untuk sarana belajar.

---

<sup>60</sup>Mutiara Anisa Rahim, *Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Teori Kinetik Gas*, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018, hlm.5

<sup>61</sup>Budi Adi Prayogo, ‘*Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas II SDN Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat*’ (Universitas Negeri Semarang, 2017).hlm.10

Pengembangan media permainan monopoli yang sesuai kriteria pemilihan media dapat juga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa melalui penggunaan media yang inovatif. Dengan begitu anak tidak akan cepat bosan karena belajar sambil bermain, pembelajaran ini juga dapat dilakukan di dalam maupun di luar sekolah. Di dalam media pembelajaran monopoli sholat terdapat gambar-gambar yang dapat menarik minat anak pada pelajaran sholat. Melalui penggunaan permainan monopoli, diharapkan akan membuat anak lebih aktif dan cepat memahami gerakan serta bacaan sholat. Dengan begitu, hasil belajar anak akan meningkat. Berdasarkan kajian teori, dapat dirumuskan kerangka berpikir yang digambarkan ke dalam sebuah bagan. Kerangka berpikir penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



### **Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berpikir**

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Model Pengembangan**

Suatu model dapat diartikan sebagai suatu representasi baik visual maupun verbal. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dalam penelitian. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan, dimana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur dan selanjutnya diuji lapangan secara sistematis, dievaluasi dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria yang spesifik yaitu efektifitas, kualitas dan memenuhi standar.<sup>62</sup> Model pengembangan perangkat pembelajaran yang disusun dalam penelitian ini mengacu pada jenis pengembangan menurut Borg & Gall (2003).

---

<sup>62</sup>P Dr, 'Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D', CV. Alfabeta, Bandung, 2008. hlm. 297

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan ini akan dilakukan di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu. Pelaksanaan uji coba penelitian pengembangan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021.

## **C. Prosedur Pengembangan**

Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian pengembangan Borg & Gall mengatakan dalam sugiyono model ini terdiri dari 10 langkah penelitian pengembangan, yakni: 1) Potensi dan Masalah, 2) mengumpulkan informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) perbaikan produk, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) pembuatan produk masal, namun dalam penelitian ini hanya menerapkan sembilan langkah saja dikarenakan pada tahap kesembilan peneliti sudah menjawab dari hasil yang diperlukan<sup>31</sup> a mengingat waktu dan biaya yang terbatas, Adapun langkah- langkahnya ditunjukkan pada bagan berikut ini::

### **1. Potensi tahap Masalah**

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didaya gunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi dan masalah dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi awal dengan pengumpulan informasi melalui observasi kepada guru kelas. Anak dikelas B3 di RA Plus Ja Al-Haq memiliki potensi untuk mengembangkan pembelajaran sholat anak usia dini. Masalah yang terjadi yaitu media

pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan sholat berupa alat peraga dan media tersebut jarang digunakan selain itu tidak fokusnya anak. Dalam menerima materi sholat sehingga anak-anak mudah merasa bosan dan cenderung mengganggu temannya. Penggunaan media belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga berdampak buruk bagi hasil belajar siswa.

## 2. Pengumpulan Data

Kegiatan dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan informasi tentang permainan monopoli sebagai produk yang akan diadaptasi untuk dikembangkan menjadi permainan monopoli sholat. Pengumpulan informasi dilakukan melalui penelitian yang relevan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan permainan monopoli untuk kemudian dapat diketahui bagian apa saja yang perlu dikembangkan pada permainan monopoli sholat. Pengumpulan data juga berguna untuk mengetahui karakteristik siswa kelompok B3 RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu. Sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan pada permainan monopoli sholat. Pengumpulan informasi ini juga dilakukan melalui observasi bertanya dengan guru untuk mengetahui kebutuhan terhadap permainan monopoli sholat. Hal ini bertujuan supaya permainan monopoli sholat yang dikembangkan cocok dengan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar sholat siswa kelas B3 RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu pada pembelajaran sholat khususnya pada bacaan sholat

## 3. Desain Produk

Pokok bahasa materi yang akan dikembangkan dalam permainan monopoli sholat adalah untuk meningkatkan hasil belajar anak usia dini dalam

pembelajaran sholat. Pada tahap ini, dirancang dan didesain model media yang dikembangkan mulai dari pemilihan bahan media, warna media, tampilan media, dan lain-lainya.

#### 4. Validasi Produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang. Produk awal berupa desain monopoli sholat yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Ahli media yaitu dosen pendidikan anak usia dini, ahli materi yaitu dosen pendidikan agama islam, ahli praktisi yaitu guru RA Plus Ja-Al-haq. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan.

#### 5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah divalidasi oleh para ahli media dan ahli materi, dan mendapat saran atau komentar perbaikan. Revisi ini untuk memperoleh kekurangan dari media permainan monopoli sholat. Setelah dilakukan revisi desain awal ini dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian produk diuji cobakan.

#### 6. Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dulu, melainkan harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang, dan barang tersebut yang akan diuji coba. Setelah barang sudah jadi, kemudian dilakukan uji coba produk.

## 7. Revisi Produk

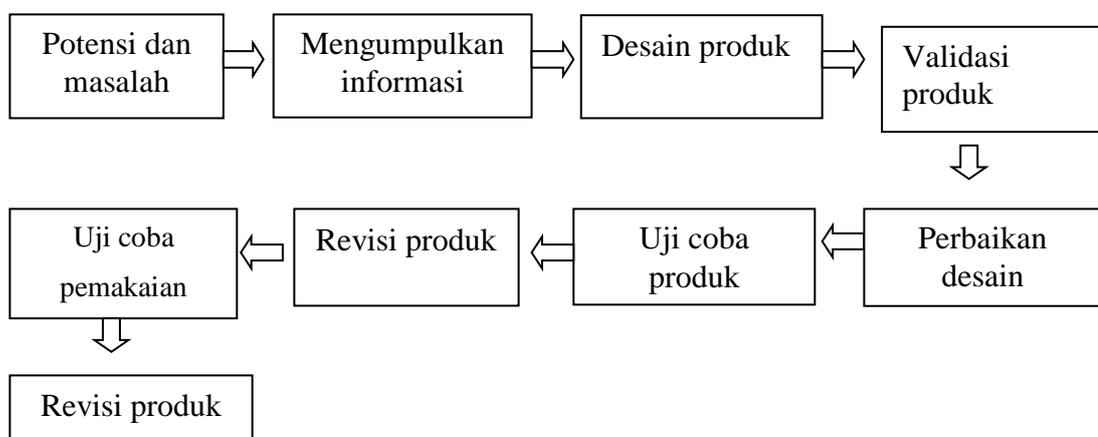
Dari hasil uji coba produk akan dihasilkan tanggapan dari anak. Tanggapan tersebut digunakan sebagai bahan revisi. Setelah dilakukan revisi produk, selanjutnya media permainan monopoli sholat dapat digunakan pada uji coba pemakaian dengan mengembangkan pembelajaran sholat anak usia dini.

## 8. Uji coba pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan kepada siswa kelas B3 dengan 15 orang anak, masing-masing memberikan tanggapan media permainan monopoli sholat terhadap pembelajaran sholat anak yang sudah digunakan dalam melakukan kegiatan permainan menghafal gerakan serta bacaan sholat

## 9. Revisi Produk

Dari hasil uji coba pemakaian akan diperoleh tanggapan dari anak yang akan digunakan sebagai bahan revisi. Revisi digunakan untuk penyempurnaan produk agar dapat diproduksi secara masal. Berikut ini peneliti tampilkan bagan alur prosedur pengembangan puzzle tiga dimensi untuk anak RA Plus Ja-Al-haq kelas B3.



**Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan RnD Menurut Borg And Gall**

#### D. Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data sebagai penentuan kelayakan produk yang dikembangkan. dalam uji coba produk terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya:

##### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba keefektifan produk penelitian ini menggunakan metode eksperimen desain *pre-test* dan *post-test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk ini.

**Adapun desain eksperimen sebagai berikut:**

**Gambar**  
**Desain Ekspreimen (*before-after*)**



#### **Keterangan:**

X = Pembelajaran menggunakan media pembelajaran media monopoli sholat

O<sub>1</sub> = Tes before treatment atau sebelum peserta didik diberi media monopoli sholat

O<sub>2</sub> = Tes after treatment atau sesudah peserta didik diberi media monopoli sholat.<sup>63</sup>

#### E. Subjek Uji Coba

---

<sup>63</sup>Nurlidiah Nurlidiah, 'Pengembangan Media Jari Pintar (Japin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu' (Uin Fatmawati Sukarno, 2021).). Hlm 45

Subjek penelitian untuk uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah 15 orang peserta didik RA Plus Ja-Alhaq Kelompok B3 yang akan diberi perlakuan sebelum dan sesudah treatment. dimana jumlah subjek keseluruhan adalah 15 orang peserta didik.

#### **a. Jenis Data**

##### **1. Data Kualitatif**

Data kualitatif ini diperoleh dari hasil analisis kebutuhan produk dari guru-guru terkait media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan ahli materi, ahli media dan ahli praktisi yang berisi masukan, tanggapan, dan saran yang nantinya akan dianalisis. hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini di RA Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu.

##### **2. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungan tingkat kelayakan produk tersebut.

#### **b. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media permainan monopoli sholat adalah:

##### **1. Observasi**

Observasi S. Margono mengatakan bahwa pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi merupakan suatu teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan sholat anak dari produk media permainan monopoli

sholat yang telah dibuat.<sup>64</sup> Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung sehingga peneliti ini dapat mengetahui proses pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun di RA Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu, dengan pedoman observasi sebagai berikut :

a. Tujuan Observasi

Tujuan observasi yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran.

Aspek yang diamati antara lain: proses pembelajaran sholat, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang ada disekolah.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-Kisi Kemampuan Belajar Sholat Anak**

Variabel	Instrument	Komponen dan deskriptif
Kemampuan belajar sholat	Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenal dan Meniru gerakan sholat</li> <li>2. Menyebutkan bacaan sholat</li> <li>3. Menyebutkan niat sholat 5 waktu</li> <li>4. Menyebutkan waktu-waktu sholat.</li> <li>5. Menyebutkan jumlah rokaat sholat wajib</li> </ol>

Adapun kriteria hasil belajar yang didapatkan dari observasi adalah mengerjakan secara individu, belajar sholat dengan menggunakan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini secara individu di depan kelas. dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Hasil Belajar**

---

<sup>64</sup> Novan Ardy Wiyani, 'Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini', 2019. Hlm 193.

Nilai	Skor	Keterangan
★	1	Belum berkembang
★ ★	2	Mulai berkembang
★ ★ ★	3	Berkembang sesuai harapan

Keterangan :

BB = Belum berkembang

MB = Mulai berkembang

BSH = Berkembang sesuai harapan

BSB = Berkembang sangat baik

## 2. Angket

Angket adalah susunan pertanyaan yang disebarakan kepada orang lain dengan maksud agar mereka bersedia memberikan respon yang sesuai dengan kehendak peneliti. Orang yang merespon ini dinamakan responden.<sup>65</sup> Angket pada penelitian ini terdiri dari lembar angket validasi, yang dimana lembar angket validasi ditujukan untuk ahli materi, ahli media dan ahli praktisi guna menemukan kelayakan produk yang dikembangkan dengan kriteria ahli sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Tabel kriteria validator**

Ahli Validasi	Bidang
Dosen ahli materi pembelajaran.	Ahli materi pembelajaran.
Dosen ahli media pembelajaran.	Ahli media pembelajaran.
Guru RA ahli praktisi pembelajaran.	Ahli praktisi pembelajaran.

---

<sup>65</sup>Alimni Alimni, Alfauzan Amin, and Meri Lestari, 'Intensitas Media Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu', *EL-TA'DIB (Journal of Islamic Education)*, 1.2 (2021). hlm 147

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan yaitu mendokumentasikan RPPH terkait tema yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumentasi-dokumentasi, dokumen tertulis dan gambar ataupun elektronik.

### E. Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan media permainan monopoli sholat yaitu 1. Mengembangkan kisi-kisi instrument, 2. Mengkonsultasikan kisi-kisi instrument kepada ahli materi, ahli media dan ahli praktisi, 3. Menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapatkan penilaian ahli.

Kisi-kisi instrument tertera pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi**

<b>Indikator</b>	<b>Butir</b>	<b>Aspek Penilaian</b>
Kesesuaian Isi Materi	1	Materi media pembelajaran ini sesuai dengan tingkat pencapaian anak usia 5-6 tahun
	2	Isi materi sesuai dengan perkembangan kemampuan anak usia dini dalam mengenal dan meniru gerakan ibadah .
		a. Meniru gerakan ibadah secara sederhana seperti sikap berdo'a, gerakan sholat dll
		b. Menyebutkan bacaan sholat serta waktu-waktu sholat
	c. Menyebutkan jumlah rokaat sholat wajib.	

	3	Materi sudah mencakup 6 aspek perkembangan anak (Agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni).
	4	Dipahami oleh anak.
	5	Penulisan ejaan telah disempurnakan

Berdasarkan kisi-kisi instrumen di atas akan menjadi aspek penilaian untuk ahli materi. Hal ini dilakukan supaya isi materi yang disajikan dalam media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini.

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Instrument Ahli Media**

<b>Indikator</b>	<b>Butir</b>	<b>Aspek Penilaian</b>
Segi fisik	1	Keamanan media yang digunakan
	2	Jenis bahan yang digunakan
	3	Keawetan atau ketahanan media monopoli sholat tahan lama.
	4	Kelengkapan komponen media monopoli sholat
	5	Kemenarikan bentuk media monopoli sholat
	6	Ukuran media monopoli sholat sesuai dengan bentuk yang diinginkan
Segi pemanfaatan	7	Kesesuaian media permainan monopoli sholat jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan, mudah dibawa dan mudah dipindahkan).
	8	Kemudahan penggunaan media
Segi ilustrasi	9	Kejelasan gambar dan bentuk.

	10	Kesesuaian gambar dengan karakteristik peserta didik
Segi warna	11	Kesesuaian warna media dengan karakteristik peserta didik
	12	Komposisi warna
Segi Desain	13	Jenis bentuk yang digunakan
	14	Jenis warna yang digunakan
Segi penjelasan	15	Skenario langkah-langkah media permainan monopoli sholat
6 aspek perkembangan	16	Bahasa, kognitif, motorik kasa/ halus, sosial-emosional, seni dan agama.

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan menjadi aspek penilaian ahli media sebagai dasar untuk penilaian lembar angket tingkat kelayakan. Hal ini dilakukan supaya media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini.

**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Instrument Ahli Praktisi**

<b>Indikator</b>	<b>Butir</b>	<b>Aspek Penilaian</b>
Segi Penggunaan	1	Penjelasan petunjuk penggunaan media monopoli sholat
	2	Kemudahan dalam penggunaan media monopoli sholat
	3	Pemberian contoh cara menggunakan media monopoli sholat

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan jadi aspek penilaian untuk ahli praktisi. Kisi-kisi instrument validasi ahli praktisi sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan dalam penggunaan media. Hal ini dilakukan supaya

media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini.

Pengambilan data dengan bantuan lisan peneliti, dilakukan saat uji coba produk hasil pengembangan. Kisi-kisi angket:

**Tabel 3.7**  
**Kisi-Kisi Instrument Pengamatan Uji Coba Produk**

No	Aspek Yang Dinilai
1	Mudah dipahami anak
2	Menumbuhkan minat dan semangat belajar anak
3	Menarik perhatian anak untuk belajar sholat
4	Membuat belajar anak menjadi menarik
5	Meningkatkan kemampuan belajar sholat anak

Berdasarkan kisi-kisi instrument di atas akan jadi aspek penilaian untuk anak dalam penggunaan media permainan monopoli sholat.. Kisi-kisi instrument validasi ahli praktisi sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan dalam penggunaan media. Hal ini dilakukan supaya media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini.

#### **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deksritif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis data pengembangan produk

Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli praktisi akan diperoleh kritik dan saran untuk dilakukan revisi. Penelitian ini melakukan analisis data dengan cara deskriptif kualitatif dan menggabungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran yang diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli materi, ahli media, dan hasil serangkaian uji coba skala kecil yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan kemampuan berhitung ini.

Data yang dianalisis, baik data kualitatif maupun kuantitatif dijadikan sebagai dasar untuk merevisi media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini yang dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis.

Dalam penganalisis'an tersebut terdapat data harus memenuhi sebagaimana uraian sebagai berikut:

1. Data kualitatif, Data kualitatif yang dijadikan dasar untuk membuat suatu produk dan merevisi produk media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini dalam menghafal gerakan serta bacaan sholat dengan benar yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang:

- a. Saran dan hasil dari guru-guru dalam analisis kebutuhan.
  - b. Benar menurut ahli materi , ahli media dan guru ahli praktis.
  - c. Sesuai dengan kriteria pembelajaran sholat
  - d. Logis menurut peneliti
2. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil observasi penelitian dalam kegiatan *pre-test* dan *post-test* dalam menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui tingkat prestasi kemampuan belajar sholat anak dalam hapalan bacaan serta gerakan sholat dalam bentuk permainan monopoli sholat, anak yang kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.<sup>66</sup>

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Tingkat Perubahan

F = Frekuensi Nilai Yang Diperoleh Anak

N = Jumlah Anak

---

<sup>66</sup> Arikunto, Suharsini, *Prosedur Penrlitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: RinekaCipta,) Hlm 81

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini bersumber pada prosedur riset serta pengembangan. Maka pada bab ini akan dipaparkan data hasil pengembangan dan penelitian permainan monopoli sebagai media pembelajaran sholat.

#### **A. Hasil penelitian**

##### **1. Deskripsi wilayah penelitian**

RA Plus Jâ-Al Haq Kota Bengkulu ini terletak di Jl. Bayangkara No. 43 Rt 12 Rw 08 Kelurahan Sido Mulyo Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu.

##### **2. Sejarah singkat RA Plus Jâ-AlHaq Kota Bengkulu**

RA Plus Jâ-AlHaq Kota Bengkulu didirikan oleh Yayasan Jam'iyah Khatmil Qur'an yang berbasiskan dengan Nahdlatul Ulama dan mulai beroperasi sejak tahun pelajaran 2007/2008 tepatnya tanggal 1 Januari 2007 yang merupakan bentuk kepedulian Yayasan Jam'iyah Khatmil Qur'an dibidang kependidikan, yayasan mencoba menawar bentuk pendidikan yang berbeda berlandaskan Al-Qur'an dan As-Sunah dalam rangka membentuk generasi muslim yang cerdas intelektual, cerdas emosional, dan cerdas spritual. Terpanggil oleh nurani dan firman Allah:

“Dan hendaknya mereka takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan di belakang mereka anak-anak yang lemah yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. Oleh sebab itu hendaklah mereka bertaqwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan perkataan yang benar, “ (Q.S. 4:9)

45

Anak adalah generasi masa deġ 1 agar menjadi SDM yang berkualitas harus kita siapkan sendiridan semaksimal mungkin. Masa usia dini merupakan usia emas pertumbuhan dan perkembangan (golden age) sebab perkembangan berbagai aspek psiko fisik yang terjadi pada masa ini akan menjadi peletak dasar sangat fundamental. Artinya perkembangan aspek psiko fisik pada masa usia dini akan menjadi dasar peletak bagi perkembangan selanjutnya. Pada masa ini perkembangan jaringan otak anak mengalami peningkatan yang sangat pesat, oleh karena itu pendidikan anak usia dini merupakan dasar bagi perkembangan masa berikutnya, serta merupakan tahap pembinaan awal menuju

terbinanya kualitas sumber daya manusia Indonesia yang memiliki daya saing tinggi di era global ini.

Dengan demikian masa ini sangat penting dalam optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan ke empat potensi dasar (fisik, emosi, intelektual, dan spiritual), baik melalui pemenuhan gizi maupun melalui pemberian stimulasi berfikir dan stimulasi mental. Untuk itu kami Ra Plus Jâ-alHaq hadir sebagai partner orang tua (masyarakat dan pemerintah) dalam upaya mengembangkan dan mengoptimalkan perkembangan IQ (intellectual Quotient / Kecerdasan Intelektual EQ (Emotional Quotient/ Kecerdasan Emosi), dan SQ (Spiritual Quotient), sehingga terbentuk generasi muslim yang sehat, cerdas, dan kreatif.

### **3. Visi dan Misi lembaga**

#### a. Visi

“Mengembangkan Kredibilitas madrasah kepada masyarakat untuk menyiapkan generasi muslim yang cerdas intelektual, cerdas emosional, dan cerdas spiritual.

#### b. Misi

1. Menanamkan dasar keimanan dan ketaqwaan pada anak melalui pembiasaan.
2. Membekali diri dengan akhlaq yang mulia (*akhlaqul karimah*).
3. Mengembangkan daya pikir, kemampuan motorik, sosial, emosional melalui kegiatan bermain sambil belajar.

### **4. Data Guru**

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>JABATAN</b>	<b>Pendidikan Terakhir</b>
1	Ria Fifi Puspita, S.Pd	Kepala Sekolah RA	S1 Bahasa Inggris IAIN Bengkulu

2	Erni	Bendahara RA	SLTA
3	Neldayanti, A.Md	Tata Usaha RA	STMIK AKAKOM Yogya
4	Listiyani, S,Pd,I	Guru	S1 PAI STAIN Bengkulu
5	Khasanah, S.Pd.I	Guru	S1 PAI IAIN Bengkulu
6	Irfa Rizka Amelia.S, S.Pd	Guru	S1 UNIB

### 5. Data siswa

No	Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	TK Kelompok A	4	6	10 siswa
2	TK Kelompok B1	7	9	16 siswa
3	TK Kelompok B2	12	4	16 siswa
4	TK Kelompok B3	10	6	16 siswa
Jumlah				58

(Sumber: Arsip RA Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu tahun 2021)

### 6. Sarana prasarana RA Plus Ja-alHaq

- Luas tanah = 350 m<sup>2</sup>
- Penggunaan Tanah

No.	Penggunaan Tanah	Jumlah
1	Bangunan Utama ( Kantor Dan Aula )	1
2	Kelas (Saung)	5
3	Halaman Depan	1
4	Halaman Belakang	2
5	Gudang	1

- Jumlah dan Kondisi Bangunan

No.	Jenis Bangunan	Jumlah Ruangan Menurut Kondisi			
		Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang kelas	0	5	0	0
2	Ruang kepala sekolah	1	0	0	0
3	Ruang tata usaha	1	0	0	0
4	Ruang/arena bermain	1	0	0	0
5	Toilet guru	1	0	0	0
6	Toilet siswa	1	0	0	0
7	Gedung serba guna (Aula)	1	0	0	0
8	Tempat wudhu	13	0	0	0
9	Gudang	1	0	0	0

## d. Sarana Permainan Outdoor

No.	Jenis sarapas	Bulan lalu		Bulan ini		Keterangan
		baik	rusak	baik	Rusak	
1	Papan peluncur	1	0	1	0	
2	Jalan panjatan	1	0	1	0	
3	Ayunan	1	1	1	1	
4	Komedi putar	1	0	1	0	
5	Globe besi	1	0	1	0	

## e. Sarana Prasarana Pendukung Lainnya

No.	Jenis sarpras	Bulan lalu		Bulan ini		Keterangan
		baik	rusak	baik	Rusak	
1	AC	0	3	0	3	
2	Speaker aktif	1	0	1	0	
3	Papan tulis	5	0	5	0	
4	Laptop	1	0	1	0	
5	Lemari arsip	1	0	1	0	
6	Lemari guru	3	0	3	0	
7	Lemari dinding	3	0	3	0	
8	Lemari p3k	2	0	2	0	
9	Meja kerja kepala	1	0	1	0	
10	Meja komputer	1	0	1	0	
11	Pc komputer	1	0	1	0	
12	Printer cannon ip2770	1	0	1	0	
13	Televisi sharp 28 inchi	1	0	1	0	
14	Dvd player	1	0	1	0	

15	Toa	1	0	1	0	
16	Kursi plastik	7	0	7	0	
17	Modem	0	0	0	0	
18	Flashdisk USB	6	0	6	0	
19	Ambal	5	0	5	0	
20	Rak sepatu kayu	5	0	5	0	
21	Rak sepatu besi	8	0	8	0	
22	Kipas angin dinding	15	0	15	0	
23	Printer cannon mp280	1	0	1	0	
24	Audio speaker	2	0	2	0	
25	Meja TU	1	0	1	0	
26	Tripod	2	0	2	0	
27	Mic wireles antene	2	0	2	0	
28	Speaker	1	0	1	0	

	meeting mini					
29	Layar infocus	0	0	1	0	

## B. Prosedur Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat

Berdasarkan langkah-langkah pengembangan yang telah dijelaskan pada BAB selanjutnya maka proses pengembangan media permainan monopoli sholat terhadap pembelajaran sholat melalui tujuh tahap pengembangan sebagai berikut:

### a. Identifikasih masalah

Langkah pertama dalam penelitian R&D ini adalah mengidentifikasi masalah yang ditemukan di lapangan. Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Masalah yang akan ditemukan adalah berupa penyimpangan antara yang diharapkan dengan kenyataan yang terjadi. Dalam penelitian ini masalah yang ditemukan adalah media yang digunakan kurang menarik dan pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap anak masih bersifat menonton dan media yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan sholat berupa alat peraga dan media tersebut jarang digunakan selain itu tidak fokusnya anak dalam menerima materi sholat sehingga anak-anak mudah merasa bosan dan cenderung mengganggu temannya. Penggunaan media belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga berdampak buruk bagi hasil belajar siswa.<sup>67</sup> Karena adanya masalah tersebutlah hasil belajar anak pada pembelajaran sholat kurang maksimal. Untuk itu penelitian ini ingin mengembangkan sebuah media permainan monopoli sholat

---

<sup>67</sup>Listiyani, Guru Ra Plus Ja-Al-Haq Kota Bengkulu,, *Wawancara*, 12 Maret 2021.

untuk meningkatkan minat anak dalam pembelajaran sholat anak usia dini dan dapat mengatasi dalam permasalahan tersebut.

b. Pengumpulan informasi

Setelah beberapa masalah ditemukan dilapangan, maka langkah selanjutnya adalah penelitian mengumpulkan informasi terkait media yang akan dikembangkan apakah dibutuhkan atau tidak untuk guru sekitar sebagai pemakai produk hasil pengembangan penelitian ini. Dan adapun teknik pengumpulan informasi dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara pada guru di RA Plus Ja AL-Haq Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru RA Plus Ja AL-Haq di Kota Bengkulu dapat ditarik kesimpulan bahwa para guru dalam pembelajaran sholat menggunakan metode praktek langsung media yang digunakan baru berupa alat peraga. Para guru mengharapkan adanya media pembelajaran baru yang lebih kreatif dan aktif agar anak-anak lebih semangat dalam belajar

c. Desain produk

Adapun desain produk media permainan monopoli sholat yang peneliti akan kembangkan melalui tahap prosedur yang didasarkan pada masukan dan saran pada kegiatan analisis kebutuhan sebelumnya sebagai berikut:

- 1) Media yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengenalkan bacaan serta gerakan sholat
- 2) Media yang digunakan berisi tentang gerakan sholat.

3) Media yang dikembangkan tidak menonton dari guru melainkan terdapat komunikasi antara anak dan guru contohnya perlu adanya permainan yang menarik.

Hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti jadikan sumber masukan dalam mencari kajian pustaka berupa gambaran, buku-buku dan sumber lainnya yang mendukung pengembangan media tersebut. Dan adapun proses pengembangan media permainan monopoli sholat yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan monopoli dengan menggunakan bahan spanduk yang didalamnya terdapat gambar gerakan sholat serta bacaanya dengan ini kegiatan pembelajaran mengembangkan aspek NAM (Nilai agama dan moral).

Penelitian pengembangan ini menggunakan terhadap berikut: 1. Define (Pendefinisian), 2. Design (Perancangan), 3. Develop (Pengembangan). Berikut beberapa tahap proses pengembangan desain media permainan monopoli sholat terhadap pembelajaran sholat yang yang peneliti akan lakukan.

a). Define (Pendefinisian)

Define adalah tahapan untuk menganalisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi untuk merumuskan tujuan penelitian. Hal ini dilakukan dengan cara observasi dan bertanya. Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran pembelajaran sholat anak usia dini 5-6 tahun di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu. Observasi ini dilakukan peneliti sebelum mengembangkan media yang akan dibuat terkait kemampuan peserta didik dalam pembelajaran sholat. Sedangkan observasi dilakukan kepada guru RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu untuk mengetahui jenis kebutuhan media yang

akan dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran sholat. Dalam kegiatan observasi ini diketahui kegiatan materi yang dibutuhkan dalam pengembangan produk peneliti ini yaitu berupa kegiatan menghafal gerakan serta bacaan sholat dengan melibatkan media permainan monopoli sholat yang didalamnya mengenalkan bacaan serta gerakan sholat melalui gambar kartun anak-anak dalam bentuk spanduk. Dengan metode ini peneliti berharap anak dapat cepat menghafal bacaan maupun gerakan sholat demi meningkatkan nilai pembelajaran sholat serta minat anak dalam pembelajaran sholat..

b) Tahap Desain (Perancangan)

Pada tahap selanjutnya dalam prosedur pengembangan adalah tahap desain. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap tingkat pencapaian anak dan indikator di kurikulum serta pemilihan warna media permainan monopoli sholat sehingga media permainan monopoli sholat menjadi praktis dan menyenangkan. Media permainan monopoli sholat yang belum dikembangkan dibuat menggunakan spanduk dengan ukuran 3x3 meter, dadu yang terbuat dari kain flanel, kotak kartu yang terbuat dari kayu sehingga kurang menarik perhatian anak saat belajar sholat khususnya.

**Gambar 4.1**  
**Media Permainan monopoli sholat Yang Belum Dikembangkan**



Pada tahap desain ini disusun instrument penilaian kualitas produk yang dikembangkan berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli media, ahli praktisi dan ahli materi. Pada tahap ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi

angket dan penyusunan angket hasil dari tahap ini diperoleh angket validasi yang akan diberikan oleh ahli media, ahli praktisi dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media permainan monopoli sholat yang telah dikembangkan, serta angket untuk mengetahui respon anak saat menggunakan media permainan monopoli sholat telah dikembangkan.

Media permainan monopoli sholat ini di desain semenarik mungkin yang awalnya hanya menggunakan dadu dari kain flanel yang didalamnya diisi drakon, kotak kartu yang terbuat dari kayu dan spanduk ukuran 3x3 meter, serta tidak adanya nomor pada setiap kolom, sehingga kurang menarik. maka pada tahap desain ini peneliti mendesain ulang dari, warna media yang cerah agar anak lebih suka, kotak kartu bergambar, ukuran spanduk diperlebar menjadi 3x3 meter agar anak lebih leluasa untuk bergerak, serta dikolom spanduk diberi nomor agar mempermudah anak untuk bermain sekaligus mengenal huruf 1-15 dalam bahasa Indonesia dan Arab.

Kemudian media permainan monopoli sholat yang sudah dikembangkan ini divalidasi oleh ahli media, ahli praktisi dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk media permainan monopoli sholat dan setelah divalidasi media permainan monopoli sholat yang telah dikembangkan ini dinyatakan layak untuk diuji cobakan ke anak usia 5-6 tahun di RA Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu. Sehingga media permainan monopoli sholat yang telah dikembangkan ini menjadi media yang praktis, mudah diingat, menarik, menyenangkan dan menumbuhkan minat dan semangat belajar anak khususnya pembelajaran sholat di RA Plus Ja-alhaq Kota Bengkulu.

### c). Tahap Development

Pada tahap ini media dikembangkan semenarik mungkin yang didasarkan pada kegiatan yang bersifat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini, dimana anak-anak aktif dalam menghafal bacaan serta gerakan sholat dan menjawab sebuah pertanyaan yang berasal dari kotak kartu surah pendek maupun kartu niat sholat fardhu. Berikut proses pengembangan media permainan monopoli sholat dengan menarik:

1. anak-anak akan berdiri diatas sebuah papan permainan monopoli yang didalamnya terdapat kolom yang berisi gambar-gambar kartun yang menarik , tepatnya anak akan berada dikolom START kemudian anak akan Melempar dadu sehingga anak akan mendapatkan nomor dimana Ia akan berhenti. lalu anak akan berjalan dari kolom start menuju kolom yang sesuai dengan angka yang mereka dapatkan pada saat melempar dadu, dan kegiata itu akan terus berulang sampai semua kolom terisi dengan penuh.
2. Setelah semua kolom terisi penuh mereka akan memperagakan gerakan sesuai dengan gambar yang ada pada kolom papan media permainan, dimulai dari kolom satu sampai dengan kolom 15 dimana disana anak memperagakan gerakan serta bacaan terakhir pada sholat yaitu mengucapkan salam. Kecuali pada anak yang berada pada kolom 4 dan 8 disana mereka harus melakukan tugas yaitu dengan mengambil kartu didalam kotak kartu niat sholat fardhu dan kotak surah pendek dan kemudian menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.

3. Selama permainan berlangsung anak-anak akan diberi bintang jika ia bisa melakukan gerakan serta bacaan yang ada pada kolom maka akan ditambah bintang tapi jika tidak maka bintang yang mereka bawa akan dikurangi.

d). Tahap Finishing

Pada tahap ini jenis produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini dengan kegiatan anak memperagakan gerakan serta bacaan sholat dengan menirukan gambar yang ada pada papan media secara bergantian pada anak usia dini di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu. Media permainan monopoli sholat ini didesain dengan semanarik mungkin dengan warna yang cerah agar anak mudah tertari untuk belajar sholat Anak usia 5-6 tahun ini diajarkan untuk menghafal bacaan serta gerakan sholat sambil bermain dan disana 15 anak dilatih untuk meningkatkan belajar sholat anak dalam memainkan monopoli sholat dengan memperagakan gerakan serta bacaan sholat dengan menirukan gambar yang ada pada papan media dengan langkah-langkah yang sudah disediakan

d. Validasi desain

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media meliputi: penentuan isi materi, validasi dan produksi. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang di validasikan oleh tiga pakar atau ahli dalam bidang yang berkaitan dengan produk tersebut. Data uji validasi terhadap media permainan monopoli sholat diperoleh menunjukkan produk awal disertai dengan instrument dan lembar validasi penilaian terhadap media permainan monopoli sholat kepada ahli materi, ahli

media dan ahli praktisi. Validasi materi pada tahap pertama ini, validator melakukan validasi terhadap isi materi RPPH yang digunakan untuk acuan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Validasi dilakukan oleh 3 validator yaitu ahli di bidang materi anak usia dini yang dilakukan oleh ibu Intan Utami, M.pd, ahli media bunda Erni Vransiska, M.Pd, ahli praktisi bunda Listiyani S.Pd.I validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi terdapat jawaban dengan nilai sangat baik 5 dan yang terkecil 1. Penilaian ahli materi ini meliputi bahan ajar yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal bacaan serta gerakan sholat anak. Adapun hasil atau seorang pakar terhadap produk awal dari media permainan monopoli sholat yaitu sebagai berikut:

#### 1). Validasi Tahap Pertama

Pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan pada saat validasi yang pertama dengan ketiga ahli.

**Tabel 4.1**  
**Hasil validasi pertama**

<b>Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
Ahli materi	Baik	85%
Ahli media	Sangat baik	93%
Ahli praktisi	Sangat baik	86%
Rata-rata		88%

Pada tanggal 14 Juni 2021 saya melakukan validasi yang pertama kepada ahli materi yaitu ibu Intan Utami, M.pd, yang dimana pada hasil pertama saya mendapatkan komentar dan saran untuk materi media permainan monopoli sholat

ini yaitu berupa penulisan huruf arab pada papan monopoli diperbaiki lagi. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 85%.<sup>68</sup>

Pada tanggal 12 Juni 2021 saya melakukan validasi yang pertama kepada ahli media yaitu bunda Erni Vransiska, M.Pd, yang dimana pada hasil validasi pertama saya mendapatkan komentar dan saran untuk media permainan monopoli sholat. Komentarnya tambahkan angka pada kolom agar anak dapat dengan mudah untuk bermain sekaligus mengenal huruf 1-15 dalam bahasa Indonesia dan Arab Hasil validasi yang pertama menunjukkan pada nilai 93%.<sup>69</sup>

Pada tanggal, 15 Juni 2021 saya melakukan validasi yang pertama kepada ahli praktisi yaitu bunda Listiyani S.Pd.I, yang dimana pada hasil pertama saya mendapatkan komentar dan saran untuk penggunaan media permainan monopoli sholat. Komentarnya berupa cara menjelaskan aturan bermain. Hasil validasi yang pertama menunjukkan pada nilai 86%.<sup>70</sup>

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua produk awal media permainan monopoli sholat mendapatkan nilai yang sangat baik dari beberapa validator dengan skor persentase 88%. Sehingga dengan adanya hasil validasi pertama dari beberapa pakar atau ahli, maka media permainan monopoli sholat harus diperbaiki lagi bagian yang belum sesuai atau belum layak digunakan dalam pembelajaran berhitung anak usia dini.<sup>71</sup>

## 2). Validasi tahap kedua

---

<sup>68</sup>Validasi ahli materi tahap pertama, pada tanggal 12 Juni 2021.

<sup>69</sup>Validasi ahli media tahap pertama, pada tanggal 20 Mei 2021.

<sup>70</sup>Validasi ahli Praktisi tahap pertama, pada tanggal 15 Juni 2021.

<sup>71</sup>Validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi tahap pertama, pada tanggal 20 Mei dan 15 Juni 2021.

Pada tahap dibawah ini menunjukkan hasil persentase yang dilakukan saat validasi yang kedua dengan ahli materi, ahli media dan ahli praktisi.

**Tabel 4.2**  
**Hasil validasi kedua**

<b>Validator</b>	<b>Hasil</b>	<b>Persentase</b>
Ahli materi	Sangat baik	90%
Ahli media	Sangat baik	100%
Ahli praktisi	Sangat baik	93%
Rata-rata		94%

Pada tanggal 14 Juni 2021 saya melakukan validasi yang kedua kepada ahli materi yaitu ibu Intan Utami, M.pd, yang dimana pada hasil validasi yang kedua saya mendapatkan saran berupa Apenya sudah bagus dan baik agar bisa digunakan selain tema buah, bisa dikembangkan lagi untuk tema-tema yang lain.Semoga untuk kedepannya lebih baik dan bagus lagi. Yang mana peneliti merubah sesuai apa yang sudah direvisikan sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran berhitung. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 90%.<sup>72</sup>

Pada tanggal 28 Mei 2021 saya melakukan validasi yang kedua kepada ahli media yaitu bunda Erni Vransiska, M.Pd, yang dimana membawa hasil perbaikan dari validasi yang pertama. Yang mana peneliti merubah produk sesuai dengan apa yang sudah direvisikan sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sangat baik dan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran berhitung. pada hasil validasi yang kedua saya mendapatkan saran berupa untuk

---

<sup>72</sup>Validasi ahli materi pada tahap kedua, pada tanggal 14 Juni 2021.

menyampaikan kepada anak, gunakan bahasa yang sederhana agar anak medh mengerti. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 100%.<sup>73</sup>

<sup>74</sup>Pada tanggal yang sama yaitu tanggal 16 Juni 2021 saya melakukan validasi yang kedua dengan ahli praktisi media yaitu dengan bunda Listiyani S.Pd.I, yang dimana peneliti memberikan saran berupa pada lembar kerja anak yang digunakan tidak hanya mengenalkan konsep bilangannya saja tetapi kenalkan juga konsep dan lambang bilangan sesuai dengan apa yang sudah direvisikan sehingga produk mengalami perubahan yang mana hasilnya sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses berhitung. Hasil validasinya menunjukkan pada nilai 93%.

**Tabel 4.3**  
**Rekapitulasi Hasil Validasi Media**

No	Validator	Persentase Validasi	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Ahli materi	85%	90%
2.	Ahli media	93%	100%
3.	Ahli praktisi	86%	93%
Rata-rata		88%	94%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dari validasi tahap pertama melakukan perbaikan lagi dan divalidasikan di tahap kedua ini. Pada tahap kedua media permainan monopoli sholat mendapatkan nilai yang sangat baik dari beberapa validator skor persentase 94%. Dengan melalui beberapa tahapan validasi yang dilakukan, sehingga peneliti mendapatkan hasil validasi dari

<sup>73</sup>Validasi ahli media pada tahap kedua, pada tanggal 28 Mei 2021.

<sup>74</sup>Validasi ahli praktisi pada tahap kedua, pada tanggal 16 Juni 2021

beberapa pakar atau ahli yang memiliki penilaian yang sangat baik, maka dari itu media permainan monopoli sholat layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan dan saran dalam pembelajaran untuk anak usia dini.<sup>75</sup>

### 3). Hasil kepraktisan media permainan monopoli sholat

Berikut adalah hasil data kepraktisan media permainan monopoli sholat berdasarkan penilaian dasarkan penilaian dari dari para ahli setelah dilakukan validasi.

a). data hasil validasi ahli desain yang dilakukan oleh bunda erni vransiska, M.Pd, hasil penilaian dengan skor 4= setuju/ menarik dan skor 5= sangat setuju/ sangat menarik. Berikut tabel hasil validasi ahli desain tersebut.

**Tabel 4.4**

#### **Data hasil kepraktisan media permainan monopoli sholat oleh ahli desain**

<b>No Instrument</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
1	5	sangat setuju/ sangat menarik
2	5	sangat setuju/ sangat menarik
3	5	sangat setuju/ sangat menarik
4	5	sangat setuju/ sangat menarik
5	5	sangat setuju/ sangat menarik
6	5	sangat setuju/ sangat menarik
7	5	sangat setuju/ sangat menarik
8	5	sangat setuju/ sangat menarik
9	5	sangat setuju/ sangat menarik
10	5	sangat setuju/ sangat menarik
11	5	sangat setuju/ sangat menarik

<sup>75</sup>Validasi ahli materi, ahli media dan ahli praktisi pada tahap kedua, pada tanggal 28 Mei dan 16 Juni 2021.

12	5	sangat setuju/ sangat menarik
13	5	sangat setuju/ sangat menarik
14	5	sangat setuju/ sangat menarik
15	5	sangat setuju/ sangat menarik
16	5	sangat setuju/ sangat menarik

b). data hasil validasi ahli materi, yang dilakukan oleh bunda Intan Utami M.Pd, hasil penilaian dengan skor 4= setuju/ menarik dan skor 5= sangat setuju/ sangat menarik. Berikut tabel hasil validasi ahli desain tersebut.

**Tabel 4.5**

**Data hasil kepraktisan media permainan monopoli sholat oleh ahli materi**

No Instrument	Skor	Kriteria
1	4	setuju/ menarik
2	5	sangat setuju/ sangat menarik
3	5	sangat setuju/ sangat menarik
4	5	sangat setuju/ sangat menarik
5	5	sangat setuju/ sangat menarik
6	4	setuju/ menarik
7	4	setuju/ menarik
8	4	setuju/ menarik

c). data hasil validasi ahli praktisi yang dilakukan oleh bunda Listiyani S.Pd.I, hasil penilaian dengan skor 4= setuju/ menarik dan skor 5= sangat setuju/ sangat menarik. Berikut tabel hasil validasi ahli desain tersebut.

**Tabel 4.6**

**Data hasil kepraktisan media permainan monopoli sholat oleh ahli praktisi**

No Instrument	Skor	Kriteria
1	5	sangat setuju/ sangat menarik
2	4	setuju/ menarik
3	5	sangat setuju/ sangat menarik

Berdasarkan hasil kepraktisan produk yang diperoleh dari proses validasi, skor validasi dengan kriteria sangat baik, maka hal ini menunjukkan bahwa produk permainan monopoli sholat telah memperoleh hasil yang sangat baik dan layak adapun nilai rata-rata yang telah diperoleh dari hasil validasi adalah 94% dengan kategori sangat baik

e. Perbaikan desain

Perbaikan desain dilakukan untuk mengurangi kelemahan kekurangan produk yang telah dianalisis berdasarkan masukan dan komentar para ahli. Kelemahan dan kekurangan tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media serta guru RA untuk mempraktikkan media tersebut. Hasil dari saran dan komentar yang diperoleh dari para ahli media kemudian menjadi dasar perbaikan desain agar produk layak digunakan dalam masyarakat.

**Tabel 4.7**  
**Perubahan Perbaikan Desain Produk**

Sebelum direvisi	Sesudah revisi
------------------	----------------



Sebelum dilakukan validasi papan media monopoli sholat pada media monopoli sholat tidak adanya nomor pada setiap kolom

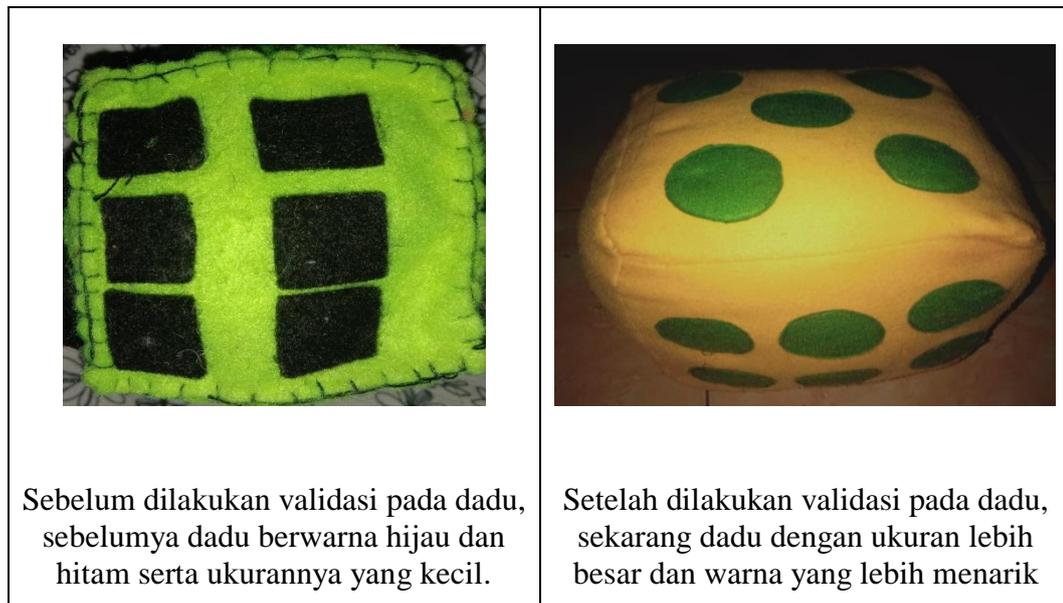
Setelah dilakukan validasi papan media monopoli sholat, didalam media sudah ada nomor pada setiap kolom



Sebelum dilakukan validasi pada kotak kartu, sebelumnya polos tidak bergambar



Setelah dilakukan validasi pada kotak kartu, sekarang sudah bergambar dan lebih menarik



Berdasarkan tabel diatas terdapat beberapa revisi produk pada pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak tersebut, Semua revisi sudah peneliti rubah sesuai saran dan komentar dari ketiga ahli/validator sehingga produk peneliti yang dikembangkan baik untuk di lanjutkan untuk uji cobakan pada langkah selanjutnya.

#### f. Uji Coba Produk Skala Kecil

Pengujian dilakukan setelah melakukan perbaikan desain produk media dari para ahli. Dalam penelitian ini produk akan di uji cobakan di RA Plus Ja Al-Haq Kota Bengkulu di kelompok B3 usia 5-6 tahun guna mengetahui kemampuan anak dalam mengetahui pembelajaran sholat Kegiatan uji coba dilakukan pada tanggal 15 juni 2021 untuk pre-test dan 16 Juni 2021 untuk post-test. Uji coba dilakukan dengan menggunakan kelompok yang sama dilakukan dengan menggunakan alat dan sebelum menggunakan sebuah alat. Adapun dari tujuan tersebut dari uji coba produk ini adalah untuk mendapatkan informasi

apakah produk baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan sebelumnya. Khususnya dalam meningkatkan pembelajaran sholat pada anak. Apabila produk ini yang peneliti kembangkan mengalami perbedaan pada hasil pembelajaran sholat semakin meningkat maka produk tersebut sudah efektif untuk digunakan, begitupun sebaliknya. Berikut ini adalah hasil uji coba produk pengembangan media permainan monopoli sholat.

**Tabel 4.8**  
**Rubrik Penilaian Pengembangan**  
**Permainan monopoli sholat**

No	Aspek Yang Dinilai	Rubrik	Skor	Ket
1	Anak mampu menaati aturan yang sudah ditetapkan.	• Anak belum menaati aturan yang sudah ditetapkan , masih tidak fokus, sibuk sendiri dengan aktivitasnya.	★	
		• Anak Masih Ragu.	★★	
		• Anak Sudah Mulai Terbiasa Dengan Aturan.	★★★	
		• Anak Sudah Menguasai Dalam Menaati Aturan Yang Sudah Ditetapkan Dalam Media.	★★★★	
2	Anak mampu menggunakan media permainan monopoli sholat	• Anak belum mampu menggunakannya.	★	
		• Anak baru mengerti cara menggunakannya.	★★	
		• Anak mampu menggunakannya tapi belum secara optimal.	★★★	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menggunakannya secara optimal.</li> </ul>	★★★★★	
3	Anak mampu menghafal gerakan sholat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak tidak hafal gerakan sholat</li> </ul>	★	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak belum dapat menghafal gerakan sholat dengan benar</li> </ul>	★★★	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak baru hafal sebagian gerakan sholat</li> </ul>	★★★	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak sudah dapat menghafal gerakan sholat dengan benar</li> </ul>	★★★★★	
4	Anak mampu menghafal dan menyebut bacaan sholat	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak tidak dapat menghafal dan menyebut bacaan sholat</li> </ul>	★	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak belum terlalu mampu menghafal dan menyebut bacaan sholat.</li> </ul>	★★★	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menghafal dan menyebutkan bacaan sholat tetapi tidak secara keseluruhan.</li> </ul>	☆☆☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menghafal dan menyebutkan bacaan sholat</li> </ul>	☆☆☆☆	
5	Anak mampu menghafal dan menyebutkan surah pendek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak tidak mampu menghafal dan menyebutkan surah pendek</li> </ul>	☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak sedikit sudah mulai bisa menghafal dan menyebutkan surah pendek meski sering terbalik.</li> </ul>	☆☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak sudah mulai bisa menghafal dan menyebutkan surah pendek tetapi tidak secara keseluruhan</li> </ul>	☆☆☆☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mampu menghafal dan menyebutkan surah pendek.</li> </ul>	☆☆☆☆☆	
6	Anak mengetahui dan menyebutkan macam-macam sholat beserta	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak tidak mengetahui macam-macam sholat beserta rokaatnya .</li> </ul>	☆	

	rokaatnya	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak sudah mulai mengetahui dan menyebutkan macam-macam sholat beserta rokaatnya meski sering terbalik</li> </ul>	☆☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak sudah mulai mengetahui dan menyebutkan macam-macam sholat beserta rokaatnya tetapi tidak secara keseluruhan</li> </ul>	☆☆☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak sudah bisa mengetahui dan menyebut macam-macam sholat beserta rokaatnya dengan benar.</li> </ul>	☆☆☆☆	
7	Anak mampu membantu temanya saat mengalami kesulitan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak diam saja.</li> </ul>	☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak mulai mampu membantu temanya masih kaku.</li> </ul>	☆☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak Sudah terlihat saat membantu temanya melakukan kegiatan.</li> </ul>	☆☆☆	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak sangat baik pada saat membantu temanya yang mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan.</li> </ul>	☆☆☆☆	

### 1. Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Adapun hasil uji coba produk yang telah dilakukan pada 15 orang anak di RA Plus Ja-AlHaq kota Bengkulu pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil data Dari Pre-Test**

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	jumlah
Aqilah Putri rasyada	2	1	2	1	1	1	2	10
Azkie Saufa Zafira	1	2	2	1	2	2	2	12
Ghazi Putra Gustiawan	2	1	2	1	2	2	2	12
Alexi	1	2	2	1	1	1	1	9
Kirana	2	1	1	1	2	1	2	10
Hanif hidayatullah	1	2	2	2	1	2	2	12
A. Farhan	1	2	2	1	2	2	1	11
Geral	2	3	1	1	2	3	2	14
Dhanu	2	2	1	2	2	2	1	12
Khalil Gibran	2	1	2	2	2	2	1	12
Raisa	2	1	2	1	2	1	2	11
Syafiya	3	1	2	1	1	2	2	12
Fazri zhafran khairi	2	1	2	1	1	3	2	12
M. Raja anugrah	2	1	1	1	1	3	1	10
Wildan Syah Putra	3	2	2	1	1	2	2	13
								195

## 2. Hasil Uji Coba Produk Post-Test

Adapun hasil uji coba produk yang telah dilakukan pada 15 orang anak di RA Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu pada kegiatan post-test dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.10**  
**Hasil Data Post-Test**

Nama	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	Jumlah
Aqilah Putri rasyada	4	3	3	3	3	3	4	23
Azkie Saufa Zafira	4	3	3	3	3	4	4	24
Ghazi Putra Gustiawan	4	3	3	3	3	4	4	24
Alexi	4	2	2	3	3	3	4	21
Kirana	4	3	3	3	2	3	4	22
Hanif hidayatullah	4	3	3	4	3	4	3	24
B. Farhan	4	3	3	3	2	3	4	21
Geral	4	4	3	4	4	4	3	26

Dhanu	3	3	4	3	3	3	4	23
Khalil Gibran	3	4	3	3	4	4	3	24
Raisa	4	3	3	2	2	3	4	21
Syafiya	4	3	3	3	3	3	4	23
Fazri zhafran khairi	3	4	3	3	3	3	4	23
M. Raja anugrah	4	4	3	2	3	4	2	22
Wildan Syah Putra	4	4	3	3	3	3	3	23
	343							

Ket:

- Berilah penilaian dengan memberikan angka 1,2,3 dan 4
- Adapun keterangan skor yaitu:

	1 : BB (Belum Berkembang)
	2 : MB (Mulai Berkembang)
	3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
	4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)

- Keterangan lebih lanjut bisa dilihat dilembar pengamatan penilaian .

#### 1. Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan pada 15 anak Di RA Plus

Ja-Alhaq kota Bengkulu pada kegiatan pre-test dapat dilihat pada tahap berikut:

No.	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Aqilah Putri Rasyada	10	Mulai Berkembang
2	Azkia Saufa Zafira	12	Mulai Berkembang
3	Ghazi Putra Gustiawan	12	Mulai Berkembang
4	Alexi	9	Mulai Berkembang
5	Kirana	10	Mulai Berkembang
6	Hanif Hidayatullah	12	Mulai Berkembang
7	C. Farhan	11	Mulai Berkembang
8	Geral	14	Mulai Berkembang
9	Dhanu	12	Mulai Berkembang
10	Khalil Gibran	12	Mulai Berkembang
11	Raisa	11	Mulai Berkembang

12	Syafiya	12	Mulai Berkembang
13	Fazri Zhafran Khairi	12	Mulai Berkembang
14	M. Raja Anugrah	10	Mulai Berkembang
15	Wildan Syah Putra	13	Mulai Berkembang
		172	Mulai Berkembang

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek skor ideal = 4 x 7 x 15 = 420

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Persentase =  $\frac{\text{Frekuensi nilai yang diperoleh dari instrument} \times 100\%}{\text{Jumlah soal instrument} \times \text{Nilai tertinggi}}$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrument} \times 100\%}{\text{Skor ideal}} \\ &= \frac{172 \times 100\%}{420} \\ &= 40,95\% \end{aligned}$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk mediapermainan monopoli sholat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada Pre-test sebesar 40,95% dalam kategori Mulai Berkembang.

No.	Nama Anak	Total Skor	Kategori
1	Aqilah Putri Rasyada	23	Berkembang sangat baik
2	Azkiya Saufa Zafira	24	Berkembang sangat baik
3	Ghazi Putra Gustiawan	24	Berkembang sangat baik
4	Alexi	21	Berkembang sesuai harapan
5	Kirana	22	Berkembang sesuai harapan
6	Hanif Hidayatullah	24	Berkembang sangat baik
7	C. Farhan	21	Berkembang sesuai harapan
8	Geral	26	Mulai Berkembang
9	Dhanu	23	Berkembang sangat baik
10	Khalil Gibran	24	Berkembang sangat baik
11	Raisa	21	Berkembang sesuai harapan
12	Syafiya	23	Berkembang sangat baik

13	Fazri Zhafran Khairi	23	Berkembang sangat baik
14	M. Raja Anugrah	22	Berkembang sesuai harapan
15	Wildan Syah Putra	23	Berkembang sangat baik
		344	Mulai Berkembang

Skor ideal = skor jawaban tertinggi x jumlah butir instrument x jumlah subjek  
 skor ideal =  $4 \times 7 \times 15 = 420$

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Persentase =  $\frac{\text{Frekuensi nilai yang diperoleh dari instrument} \times 100\%}{\text{Jumlah soal instrument} \times \text{Nilai tertinggi}}$

Persentase =  $\frac{\text{Jumlah perolehan skor pada instrument} \times 100\%}{\text{Skor ideal}}$

$$= \frac{344 \times 100\%}{420}$$

$$= 81,90\%$$

$$= 81,90\%$$

Data proses uji efektifitas keseluruhan produk mediapermainan monopoli sholat untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun telah memperoleh data total nilai rata-rata anak pada Pre-test sebesar 81,90% dalam kategori Berkembang.sangat baik.

### C. Pembahasan

Berdasarkan hasil peneliti uji coba produk yang telah dilakukan maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan antara kegiatan pre-test dan post-test. Kegiatan pre-test dilakukan dengan menggunakan kemampuan menghafal bacaan serta gerakan sholat dalam aspek indikator yang dinilai tanpa menggunakan alat. Sedangkan kegiatan post-test anak-anak di RA Plus Ja-Alhaq belajar menghafal bacaan serta gerakan sholat menggunakan alat yang sudah disediakan media

permainan monopoli sholat adalah salah satu media pembelajaran yang meningkatkan kemampuan belajar sholat anak

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test produk media permainan monopoli sholat yang sudah dilakukan. maka terjadi peningkatan terhadap kemampuan berhitung anak melalui skor persentase seperti tabel dibawah ini yakni:

**Tabel 4.11**  
**Data Peningkatan Persentase Pre-Test Dan Post Test**  
**Terhadap Kemampuan Belajar Sholat Anak**

<b>Produk</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>	<b>Peningkatan</b>
Pengembangan media permainan monopoli sholat	40,95%	81,90%	40,95%

Dari tabel diatas terlihat bahwa terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap kemampuan kemampuan belajar sholat anak menggunakan media permainan monopoli sholat di RA Plus Ja-Alhaq pada kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang 40,95%. Sedangkan pada kegiatan post-test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sesuai harapan 81,90% diantaranya keduanya mengalami peningkatan pengembangan menjadi 40,95%.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data-data dan penjelasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya maka peneliti dapat memperoleh kesimpulan yaitu:

1. Bahwa produk pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat di RA Plus Ja-Alhaq. Produk ini dibuat dan dikembangkan dengan inovasi gambar yang menarik dengan warnah cerah serta menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh anak usia dini. Media permainan monopoli sholat juga dilengkapi dengan kartu surah pendek dan kartu niat sholat fardhu yang diletak didalam kotak dan diletakkan ditengah kolom. Dengan demikian anak akan mudah memahami dan cepat menghapal dalam bacaan serta gerakan sholat, yang nantinya akan bermanfaat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini di Ra Plus Ja-Alhaq kota Bengkulu.
2. Untuk menguji kelayakan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini di Ra Plus Ja-Alhaq peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli validasi produk permainan mnopolterdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap kemampuan kemampuan belajar sholat anak menggunakan media permainan monopoli sholat di RA Plus Ja-Alhaq pada kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang 40,95%. Sedangkan pada kegiatan post-test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sesuai harapan 81,90% diantaranya keduanya mengalami peningkatan pengembangan menjadi 40,95%.

3. hasil kepraktisan produk yang diperoleh dari proses validasi, skor validasi dengan kriteria sangat baik, maka hal ini menunjukkan bahwa produk permainan monopoli sholat telah memperoleh hasil yang sangat baik dan layak adapun nilai rata-rata yang telah diperoleh dari hasil validasi adalah 94% dengan kategori sangat baik
4. terdapat perbedaan yang jelas bahwa pengembangan terhadap kemampuan kemampuan belajar sholat anak menggunakan media permainan monopoli sholat di RA Plus Ja-Alhaq pada kegiatan pre-test dalam kategori mulai berkembang 40,95%. Sedangkan pada kegiatan post-test menggunakan media hasil pengembangan dalam kategori berkembang sesuai harapan 81,90% diantaranya keduanya mengalami peningkatan pengembangan menjadi 40,95%

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan bahasan tentang pengembangan media permainan monopoli sholat untuk meningkatkan belajar sholat anak usia dini, maka peneliti ingin menegmukakan saran sebagai berikut.

### 1. Bagi guru

Hendaknya menggunakan media permainan monopoli sholat dalam melakukan kegiatan belajar.

### 2. Bagi anak

Hendaknya media permainan monopoli sholat ini lebih membuat anak tertarik dan mudah memahami dan cepat menghafal dalam bacaan serta gerakan sholat.

### 3. Bagi Peneliti

Hasil produk ini hendaknya nanti mampu dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya dengan menyesuaikan kecerdasan-kecerdasan yang ada sehingga kecerdasan anak dapat berkembang secara optimal dan mampu mengembangka aspek perkembangan lainnya pada anak usia dini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Elly, (2020) 'Memaksimalkan Perkembangan Dan Potensi Otak Anak Sejak Dini', *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol. 3 No.2
- Agustiya, Faudany. Ali Sunarso. And Sri Haryani, (2017) 'Influence Of Ctl Model By Using Monopoly Game Media To The Students's<sup>™</sup> Motivation And Science Learning Outcomes', *Journal Of Primary Education*, Vol.6 No.2
- Ali, Mahdi M, (2016) 'Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling*, Vol.1 No.2
- Alimni, Alimni, Alfauzan Amin, And Meri Lestari, (2021) 'Intensitas Media Sosial Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Agama Islam Siswa Sekolah Menengah Pertama Kota Bengkulu', *El-Ta'dib (Journal Of Islamic Education)*, Vol.1 No.2
- Amin, Alfauzan, (2017) 'Aktualisasi Kebebasan Dalam Pendidikan Islam Di Era Modern', *Nuansa: Jurnal Studi Islam Dan Kemasyarakatan*, Vol.6 No.2
- Amin, Alfauzan, (2017) 'Konsep Baru Epistemologi Pendidikan Islam Kontemporer', *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, Vol.13 No.1
- Amin, Alfauzan, (2017). 'Pengembangan Bahan Ajar Pai Aspek Akhlaq Berbasis Pendekatan Pembelajaran Demokratik Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Smpn 12 Kota Bengkulu', *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol.6, No.3
- Amin, Alfauzan, And Alimni Alimni, (2019) 'Implementasi Bahan Ajar Pai Berbasis Sinektik Dalam Percepatan Pemahaman Konsep Abstrak Dan Peningkatan Karakter Siswa Smp Kota Bengkulu'
- Amin, Alfauzan, S Zulkarnain, And Sri Astuti, (2019) 'Implementasi Pendidikan Agama Islam Berwawasan Lingkungan Hidup Dan Budaya Di Sekolah Menengah Pertama', *Indonesian Journal Of Social Science Education (Ijsse)*, Vol.1, No.1
- Anshori, Lingga Bayu, (2016) 'Pengembangan Media Monopoli Pendidikan Karakter Taat Beragama Islam Tentang Pelaksanaan Salat Dan Doa Untuk Siswa Kelas Ii Sd Donotirto Kasihan Bantul', *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, Vol.5 No.8
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- As-Sirbuny, Abdurrahman Ahmad, (2001) 'Petunjuk Sunnah Dan Adab Sehari-Hari Lengkap' (Cirebon: Pustaka Nabawi)
- Ashari, Putriana Bunga, And Eko Purwanti, (2018) 'Developing Of Monopoly Game Education Media: For Increase The Result Of Social Science In Elementary School', *Elementary School Teacher*, Vol.1 No.1

- Aziz, Safrudin, (2017) 'Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini', *Yogyakarta: Kalimedia*,
- Azizah, Nur, (2013) 'Penerapan Media Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.1, No.2
- Chomariyah, Sri, Fakhruddin Fakhruddin, And Supriyadi Supriyadi, (2019), 'Development Of Interactive Multimedia On Ablution And Prayer Learning To Introduce Religious And Moral Values For Kindergarten', *Journal Of Primary Education*, Vol.8 No.3
- Fatihuddin. *Bimbingan Shalat Lengkap*. Surabaya: Kartika.
- Fauziddin, Mohammad, (2014), 'Pembelajaran Paud Bermain, Cerita Dan Menyanyi Secara Islami', *Bandung: Pt Remaja Rosdakarya*,
- Herawati, Isnaini. 2005. *Sholat Dan Kesehatan*, Jurnal Suhuf, Vol. Xvii, No. 02
- Hermawan, Risdianto, (2018), 'Pengajaran Sholat Pada Anak Usia Dini Perspektif Hadis Nabi Muhammad Saw', *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol.23 No.2
- Hidayat, Atma, (2015), 'Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V Sd Siti Aminah Surabaya', *Jurnal Seni Rupa*, Vol.3, No.2
- Huliyah, Muhiyatul, (2017), 'Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 No.01
- Husnul, Bahri, (2019), 'Pendidikan Islam Anak Usia Dini Peletak Dasar Pendidikan Karakter' (Bengkulu: Cv. Zigie Utama,)
- Irwan, Dedek, (2017) 'Pengembangan Media Permainan (Game) Monopoli Pada Pembelajaran Fisika Materi Besaran Dan Satuan Pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama (Smp)' (Uin Ar-Raniry Banda Aceh)
- Labib Mz. Ayo Belajar Shalat Dan Berdoa Disertai Juz Amma. Surabaya: Bintang Usaha Jaya.
- Lubis, Mawardi, Alfauzan Amin, And Alimni Alimni, (2019), 'Partisipasi Komite Sekolah Dalam Pencapaian Efektivitas Manajemen Sekolah Dasar', *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, Vol.18, No.2
- Uyunul Mauidhoh, (2018) *Mengembangkan Bacaandan Gerakan Sholat Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak – Kanak Harapan Jaya Bandar Lampung*, (Jurnal Pdf Skripsi: Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung,
- Nurlidiah, Nurlidiah, (2021) 'Pengembangan Media Jari Pintar (Japin) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Islam Integral Darul Fikri Kota Bengkulu' (Uin

Fatmawati Sukarno)

- Nurrita, Teni, (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, vol 3 No.1
- Pebriana, Putri Hana, (2017) 'Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 No.1
- Peranti, Peranti, Andik Purwanto, And Eko Risdianto, (2019) 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monopoli Fisika Sains) Pada Siswa Sma Kelas X', *Jurnal Kumparan Fisika*, Vol. 2.No.1
- Prayogo, Budi Adi, (2017) 'Pengembangan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sdn Langensari 02 Kecamatan Ungaran Barat' (Universitas Negeri Semarang)
- Purba, Kasman,(2019) *Motivasi Siswa Dalam Membaca Rendah Gunakan Kuis Permainan Monopoli*,(Yogyakarta: CV Budi Utama)
- Purnama, Sigit.Yuli Salis Hijriyani. Heldaanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Rahim, Mutiara Anisa, (2018) 'Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Teori Kinetik Gas Skripsi'
- Rahman, Idi Warsah, Alfauzan Amin, And Adisel Adisel, (2021) 'Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural Bagi Pendidik', *Jurnal Literasiologi*, Vol.7 No.3
- Rifa'i, (2017), Moh, *Risalah Tuntunan Shalat Lengkap* (Toha Putra)
- Rohmawati, Silfiyah, (2019) 'Penerapan Hasil Modifikasi Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran Berbicara Bahasa Arab', *Jurnal Al Mi'yar*,
- Ru'iyah, Sutipyo, And Herina Octaviani Saputri, (2021) 'Penguatan Prophetic Parenting Bagi Orangtua Di Kelurahan Patangpuluhan Wirobrajan Yogyakarta', *Community Engagement And Emergence Journal (Ceej)*, Vol.2, No.2
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, (2014), Teori Pembelajaran Anak Usia Dini, 'Dalam Kajian Neurosains', Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Vikagustanti, Dea Aransa. Sudarmin, And Stephani Diah Pamelasari, (2014) 'Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Ipa Tema Organisasi

Kehidupan Sebagai Sumber Belajar Untuk Siswa Smp', *Unnes Science Education Journal*, Vol.3, No.2

Widayati, Sri. Kartika Rinakit Adhe. (2020). *Media Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Widodo, Bangkit Joko, And Binti'Arifatul Hanifah, (2020) 'Pengembangan Media Monopoli Aksara Jawa Untuk Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, Vol.1, No.02

Yasyakur, Moch, (2017) Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu, *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.5 No.09

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)**  
**SHOLAT**  
**RAUDHATUL ATHFAL JA-ALHAQ KOTA BENGKULU**

Hari/tanggal : 17 Juni 2021  
 Semester/bulan/minggu : 2 (Dua)/juni/  
 Materi : sholat  
 Alokasi waktu : 30 menit  
 Kelompok : B  
 KD : Nam. 3.1, 4.1; Fm. 3.3, 4.3; Kog. 3.8, 4.8; Sosem; 2.1, 2.4;  
 Bhs, 3.10, 4.10, 3.11, 4.11, 3.12, 4.12; Sn, 3.15, 4.15

**1. Materi Pembelajaran**

- Melakukan kegiatan ibadah sehari-hari (NAM.3.1.4.1)
- Melakukan gerakan sholat (Fm; 3.3,4.3)
- Mengerjakan lembar kegiatan (kog; 3.8,4.8)
- Mendengar, menyimak, membaca, kosa kata dan huruf (Bhs; 3.10,4.10,3.11, 4.11)
- Melakukan kegiatan sampai selesai (SE.2.12.4)
- Keteraturan (Sn; 2.4)

**2. Tujuan**

- Anak mampu menghafal gerakan sholat
- Anak mampu menghafal bacaan sholat
- Anak mampu menjelaskan jumlah roka'at dalam sholat
- Anak mampu menguasai permainan monopoli sholat

**3. Sumber Belajar**

Media monopoli sholat, dadu, buku tuntunan sholat, pensil, buku

**4. Kegiatan yang dilakukan**

- a. Pembukaan kegiatan
  - Mengucapkan salam
  - Memeriksa kehadiran siswa
  - Menjelaskan bagaimana cara bermain monopoli sholat
- b. Kegiatan (20 menit)
  - Anak mengamati guru mempraktekkan cara bermain media permainan sholat dan dimulai dengan melempar dadu sampai selesai
  - Anak bertanya tentang kegiatan yang dilakukan dikelas.
  - anak memainkan permainan monopoli sholat dari melempar dadu sampai selesai
  - Anak mengumpulkan informasi melalui kegiatan bermain.
  - Anak melakukan penalaran bersama guru dengan membaca dan menghafal gerakan sholat yang ada pada kolom monopoli sholat

- Anak mengkomunikasikan dengan membaca/menghafal gerakan sholat secara individu maupun berkelompok.

c. penutup (5 menit)

- mengulang kembali permainan monopoli sholat
- kesimpulan
- memberitahukan kegiatan selanjutnya kepada siswa
- menutup kegiatan dengan doa

5. format Penilaian

Kompetensi inti	Aspek perkembangan	Kompetensi yang ingin dicapai	BB	MB	BSH	BSB
Sikap spiritual	nilai agama dan moral	Belajar sholat				✓
Sikap sosem	Sosial emosional	Berani tampil didepan orang lain				✓
Pengetahuan		Menyebutkan macam-macam sholat dan jumlah roka'at dalam sholat				✓
keterampilan		Menghawal bacaan serta gerakan sholat dengan lancar dan benar				✓

Bengkulu, 17 Juni 2021

Guru kelas

  
Listiyani S.Pd.I

Peneliti

  
Nabilah Yusra

Mengetahui  
Kepala sekolah Plus Ja-alhaq  
  
Ruspita, S.Pd

## DESAIN PRODUK

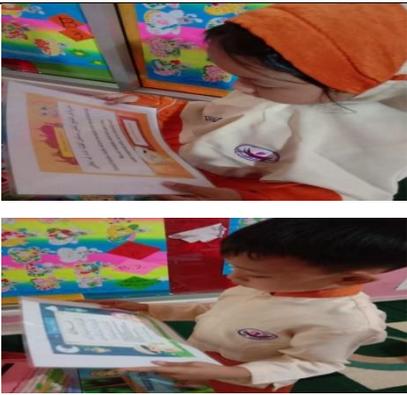
### DESAIN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SHOLAT

Adapun langkah-langkah penjelasan media permainan monopoli sholat adalah sebagai berikut ini:

NO.	GAMBAR	KETERANGAN
1.		<p>Media permainan monopoli sholat yang digunakan dalam pembelajaran sholat agar dapat merangsang anak agar cepat dalam menghafal bacaan serta gerakan sholat</p>

<p>2.</p>		<p>Sebuah media Papan permainan yang terbuat dari banner ukuran 3x3 m.</p>
<p>3.</p>		<p>Pertama, Para pemain terlebih dahulu berada dikolom start lalu melempar dadu sehingga mendapatkan nomor melempar dadu secara bergiliran, hingga mendapatkan nomor maka pemain boleh memulai permainan. Permainan dimulai dari petak START</p>
<p>4.</p>		<p>Kedua, para pemain berjalan ke petak monopoli sesuai dengan angka dadu yang didapat. Lalu berhenti hingga semua petak</p>

		berisi oleh pemain,
5.		<p>Ketiga, para pemain melakukan gerakan dan bacaan sholat sesuai dengan gambar yang ada di petak. Dimulai dari urutan membaca doa berwudhu sampai dengan mengucapkan salam pada akhir sholat. Jika berhasil maka akan mendapatkan bintang, jika salah maka bintang akan dikurangi.</p>

		
		<p>Kelima, Jika anak berhenti pada petak kartu surah pendek atau kartu sholat fhardu maka mereka harus mengambil kartu tersebut secara acak. Lalu melakukan apa yang diperintahkan dalam kartu tersebut</p>

## HASIL VALIDASI PRODUK



Foto.1. Validasi Produk Ahli Materi

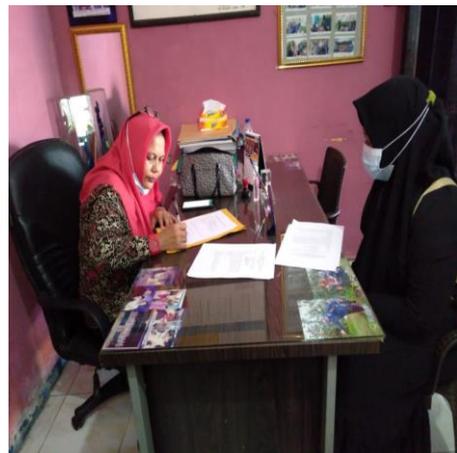


Foto.2. Validasi Produk Ahli Media



Foto.3. Validasi Produk Ahli Praktisi

**HASIL DATA LEMBAR KEGIATAN PRE-TEST DAN POST-TEST BELAJAR  
SHOLAT**

NO	Nama	Skor Penilaian	
		Pre-Test	Post-Test
1.	Aqilah Putri rasyada	10	23
2.	Azkie Saufa Zafira	12	24
3.	Ghazi Putra Gustiawan	12	24
4.	Alexi	9	21
5.	Kirana	10	22
6.	Hanif hidayatullah	12	24
7.	D. Farhan	11	21
8.	Geral	14	26
9.	Dhanu	12	23
10.	Khalil Gibran	12	24
11.	Raisya	11	21
12.	Syafiya	12	23
13.	Fazri zhafran khairi	12	23
14.	M. Raja anugrah	10	22
15.	Wildan Syah Putra	13	23
Jumlah		115	218

Bengkulu, Juni 2021  
Peneliti,

  
 Nabilah Yusra





KEMENTERIAN AGAMA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
 FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
 Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

SURAT PENUNJUKAN

Nomor : 83-88/In.11/F.II/PP.00.9/12/2020

Dalam rangka penyelesaian akhir studi mahasiswa, maka Dekan Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, dengan ini menunjuk dosen:

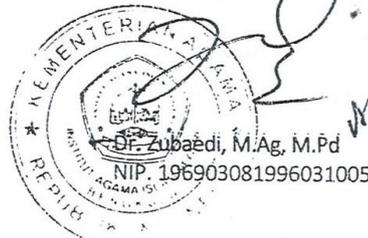
1. Nama : Dr. Al Fauzan Amin, M.Ag  
 NIP : 197011052002121002  
 Tugas : Pembimbing I
2. Nama : Fatrica Syafri, M.Pd.I  
 NIP : 198510202011012011  
 Tugas : Pembimbing II

Bertugas untuk membimbing, menuntun, mengarahkan dan mempersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan penyusunan draf skripsi, kegiatan penelitian sampai persiapan ujian munaqasyah bagi mahasiswa yang namanya tertera di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nabilah Yusra  
 NIM : -1711250073  
 Judul : Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat (MOLAT) Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Studi Kasus Di RA Plus Ja-Alhaq Kota Bengkulu)

Demikianlah surat penunjukan ini dibuat untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Bengkulu  
 Pada tanggal : 7 Desember 2020  
 Dekan,



Tembusan:

1. Wakil rektor 1
2. Dosen yang bersangkutan
3. Mahasiswa yang bersangkutan
4. Arsip



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211  
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172  
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 2344/ In.11/F.II/TL.00/06/2021 8 Juni 2021  
Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal  
Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,  
Kepala RA Plus Jâ-alHaq Kota Bengkulu  
Di -  
Bengkulu

*Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini**"

Nama : Nabilah Yusra  
NIM : 1711250077  
Prodi : PIAUD  
Tempat Penelitian : RA Plus Jâ-alHaq Kota Bengkulu  
Waktu Penelitian : 10 Juni s/d 22 Juli 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.*

Dekan,  
 Zubaedi



**Yayasan Jam'iyah Khatmil Qur'an**  
**Raudlatul Athfal Plus Jâ-alHaq**

Jl. Bhayangkara No.43 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu  
 e-mail : raplusjaalhaq@gmail.com (Hp. 082371718463)

**SURAT KETERANGAN**

No. 009a/A.1/Ra Plus/Jâ-alHaq/VI/2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Ria Fifi Puspita, S.Pd**  
 Jabatan : **Kepala RA Plus Jâ-alHaq**

Menerangkan bahwa :

Nama : **NABILAH YUSRA**  
 NIM : **171125007**  
 Program Study : **PIAUD**  
 Universitas : **UNIVERSITAS NEGERI FATMAWATI BENGKULU**

Telah selesai melakukan penelitian di RA Plus Jâ-alHaq selama 45 (empat puluh lima) hari, terhitung mulai tanggal 10 Juni – 24 Juli 2021 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan skripsi penelitian yang berjudul : **“Pengembangan Media Permainan Monopoli Sholat Untuk Meningkatkan Belajar Sholat Anak Usia Dini (Study Kasus di RA Plus Jâ-alHaq Kota Bengkulu)**

Demikianlah Surat Keterangan ini di buat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 29 Juli 2021  
 Kepala RA Plus Jâ-alHaq  
  
**Ria Fifi Puspita, S.Pd**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Nabilah Yusra

Pembimbing II : Fatrica Syafriz, M.Pd.I

NIM : 1711250077

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan m

Jurusan : Tarbiyah

sholat... untuk meningkatkan belajar sholat and

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

usia dini (studi kasus di PA Plus Ta-AL-Haq  
Bengkulu)

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing II	Paraf Pembimbing
1.	5/11/21	Penyerahan Bab I & II	Hasil penelitian	Rr
2.	12/11/21	Bab I & II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- jelaskan hasil penelitian sesuai urutan yg diberikan pada penelitian R &amp; D</li> <li>- pada Bab I &amp; II jelaskan produk yg telah di Revisi dan produk yg belum di Revisi sebelumnya.</li> </ul>	Rr
3.	26/11/21	Bab I & II	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sesuaikan kesimpulan dengan Rumusan Masalah</li> <li>- lampirkan semua lampiran sesuai dengan panduan</li> <li>- ABSTRAK</li> <li>- kustomen</li> <li>- Dapus / footnote -&gt; medelay</li> </ul>	Rr
4.	03/12/21	skripsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sitasi jurnal di Fitas ACC yg di lampirkan ke penulisi I</li> </ul>	Rr

Mengetahui,  
Dekan,

(Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd)  
NIP. 19690308 199603 1 001

Bengkulu.....

Pembimbing II

(Fatrica Syafriz, M.Pd.I)  
NIP. 198510202011012011



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Tlp. (0736) 51171, 51172, 51276 Fax. (0736) 51171

Nama Mahasiswa : Nabilah Yusra

Pembimbing I : Dr. Al Fauzan Amin, M.Ag

NIM : 1711250077

Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan

Jurusan : Tarbiyah

Monopoli sholat untuk Meningkatkan Bela

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

sholat anak usia dini. (studi kasus di PA  
Ja - Altiq Kota Bengkulu

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Saran Pembimbing I	Paraf Pembimbing
	10/1 22	bab 1 - 5	publikasi tarbiyah Referensi 7-10.	?
	12/1 22	bab 1 - 5	tarbiyah referensi see manual	?

Mengetahui,  
Dekan,

Bengkulu,.....

  
 Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd  
 NIP. 19690308 199603 1 001

Pembimbing I

  
 (Dr. Al Fauzan Amin, M.Ag)  
 NIP. 19701111052002121002

# LAMPIRAN

## FOTO-FOTO PENELITIAN



Foto.1. Pada Saat Memperkenalkan Media Permainan Monopoli Sholat Kepada Anak



Foto.2. Pada Saat anak mengisi lembar pre-test



Foto 3. Peneliti menjelaskan serta mencontohkan bagaimana cara menggunakan permainan monopoli sholat



Foto 4. Anak berbaris untuk memulai permainan monopoli sholat.





Foto 5. permainan monopoli dimulai, dengan awalan Para pemain melempar dadu secara bergiliran, hingga mendapatkan angka maka pemain boleh memulai permainan. Setelah itu pemain berjalan sesuai angka dadu yang didapat. hingga semua petak berisi oleh pemain.



Foto 5. Pada kolom ke 4 pemain harus mengambil kartu niat sholat fardhu secara acak dalam kotak niat sholat fardhu, lalu membacakannya. Kartu inilah yang akan menentukan sholat apa yang akan dilaksanakan.



Foto 6. Para pemain melakukan gerakan takbiratul ikhram lalu dilanjutkan dengan membaca do'a iftitah dan surah al-fatihah mengikuti gambar gerakan serta bacaan sholat yang ada pada kolom monopoli sholat.



Foto 7. Pada kolom ke 8 pemain harus mengambil kartu kembali yaitu kartu surah pendek secara acak dalam kotak surah pendek, lalu membacakannya.





Foto 8. Kemudian dilanjutkan dengan bacaan serta gerakan sholat lainnya sesuai dengan gambar yang ada pada kolom monopoli sholat, dan masing-masing bacaan dan gerakan sholat dipimpin oleh pemain yang berada pada kolom tersebut secara bergiliran, jika berhasil maka pemain akan mendapatkan tambahan bintang jika tidak bisa maka bintangnya akan dikurangi. Semua Materi Sudah Dijelaskan Jadi Peneliti Memberikan Lembar Kegiatan Post-Test Terhadap Respon Anak Menggunakan Media permainan monopoli sholat.

### MEDIA PERMAINAN MONOPOLI SHOLAT



**Niat Sholat Isya**

أَصَلِّيْ فَرَضَ الْعِشَاءِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً لِلَّهِ تَعَالَى

\*Usholli Fardlol 'isyaa-i arba'a roka'aatim mustaqbilal qiblati adaa-an lillaahi ta'aala'

\*Aku niat melakukan shalat fardlu Isya' 4 rakaat, sambil menghadap qiblat, saat ini, karena Allah ta'ala'

**Kartu sholat fardlu**

**Niat Sholat Maghrib**

أَصَلِّيْ فَرَضَ الْمَغْرِبِ ثَلَاثَ رَكَعَاتٍ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً لِلَّهِ تَعَالَى

\*Usholli Fardlol maghribi tsalaatsa roka'aatim mustaqbilal qiblati adaa-an lillaahi ta'aala'

\*Aku niat melakukan shalat fardlu Maghrib 3 rakaat, sambil menghadap qiblat, saat ini, karena Allah ta'ala'

**Kartu sholat fardlu**

**Niat Sholat Subuh**

أَصَلِّيْ فَرَضَ الصُّبْحِ رَكَعَتَيْنِ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً لِلَّهِ تَعَالَى

\*Usholli Fardlon shubhi rok'atini mustaqbilal qiblati adaa-an lillaahi ta'aala'

\*Aku niat melakukan shalat fardlu subuh 2 rakaat, sambil menghadap qiblat, saat ini, karena Allah ta'ala'

**Kartu sholat fardlu**

**Niat Sholat Ashar**

أَصَلِّيْ فَرَضَ الْعَصْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً لِلَّهِ تَعَالَى

\*Usholli Fardlol 'ashri arba'a roka'aatim mustaqbilal qiblati adaa-an lillaahi ta'aala'.

\*Aku niat melakukan shalat fardlu Ashar 4 rakaat, sambil menghadap qiblat, saat ini, karena Allah ta'ala'

**Kartu sholat fardlu**

**Niat sholat Dzuhur**

أَصَلِّيْ فَرَضَ الظُّهْرِ أَرْبَعَ رَكَعَاتٍ مُسْتَقْبِلَ الْقِبْلَةِ آدَاءً لِلَّهِ تَعَالَى

\*Usholli Fardlon zuhri arba'a roka'aatim mustaqbilal qiblati adaa-an lillaahi ta'aala'.

\*Aku niat melakukan shalat fardlu Dhuhur 4 rakaat, sambil menghadap qiblat, saat ini, karena Allah ta'ala'

**Kartu sholat fardlu**

**Surah Al-Falaq**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 قُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ الْفَلَقِ ﴿١﴾ مِنْ شَرِّ مَا خَلَقَ ﴿٢﴾ وَمِنْ  
 شَرِّ مَا نَسَفَ إِذَا وَقَبَ ﴿٣﴾ وَمِنْ شَرِّ الْمُنْتَكَبِ ﴿٤﴾ فِي  
 الْعُقَدِ ﴿٥﴾ وَمِنْ شَرِّ حَاسِدٍ إِذَا حَسَدَ ﴿٦﴾

- 1). Katakanlah: "Aku berlindung kepada Tuhan Yang Mengusai subuh
- 2). Dari kejahatan makhluk-Nya
- 3). Dan dari kejahatan malam apabila telah gelap gulita
- 4). Dan dari kejahatan wanita-wanita tukang sihir yang menyembus pada buhat-buhat
- 5). Dan dari kejahatan pendengki bila ia dengki

Kartu Surah Pendek

**Surah al-lahab**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 دُونَ مَا لَأَبَىٰ وَوَأَبَىٰ ذَكَرْتُمُ  
 مَتَّاعِيْنَ مَا لَهُمْ مَالٌ وَلَا نِعْمَةٌ ﴿١﴾ وَتَجَارِعْتُمْ  
 سَبْعَ سَبْعٍ نَّارًا حَرَّ جَهَنَّمَ ﴿٢﴾ وَنُفِيتُمْ  
 يَوْمَئِذٍ عَنْهَا مُنْقَرِعِينَ ﴿٣﴾ وَتَجْرِعُونَ  
 وَبَدَّيْنَاهُم مِّنْ حَرِّهَا هُدَّيْنًا ﴿٤﴾ وَنَضَّيْنَاهُمْ  
 وَجْهًا وَخَدَّيْنَاهُمْ سَبْعًا ﴿٥﴾ وَوَضَعْنَا عَنَاهُ

- 1) Binasalah kedua tangan Abu Lahab, dan benar-benar binasa dia!
- 2) Tidaklah berguna baginya hartanya dan apa yang dia usahakan,
- 3) Kekak dia akan masuk ke dalam api yang bergejolak (meraka).
- 4) Dan (begitu pula) isinya, pembawa kayu bakar (penyebarkan fitnah).
- 5) Di lehernya ada tali dari sabut yang menyiksa!

Kartu Surah Pendek

**Surah An-Nas**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 قُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ النَّاسِ ﴿١﴾ إِلَهِ النَّاسِ ﴿٢﴾ مِنْ  
 شَرِّ الْوَسْوَاسِ الْخَنَّاسِ ﴿٣﴾ الَّذِي يَسْتُوْشِرُ فِي  
 النَّاسِ ﴿٤﴾ مِنَ الْغَيْبِ وَاتَّأَسَّ ﴿٥﴾

1. Katakanlah, "Aku Berlindung Kepada Tuhannya Manusia
2. Raja Manusia
3. Sembahkan Manusia
4. Dan Kejahatan (Bisikan) Setan Yang Bersembunyi
5. Yang Menembisikkan (Kejahatan) Kedalam Dada Manusia
6. Dasi golongan jin dan manusia

Kartu Surah Pendek

**Surah Al-Kausar**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 إِنَّا أَنْشَأْنَاهُ كَالْقَوْمِ ﴿١﴾ فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَانْحَرْ ﴿٢﴾  
 إِنَّكَ سَائِطُ مَا الْأَنْبَاءِ ﴿٣﴾

1. Berseangnya ialah kami berikan kepadamu nikmat yang sangat banyak.
2. Sial! Ia hendaklah engkau menyembah hanya Tuhamu dan hendaklah engkau beribadah.
3. Berseangnya orang yang memberi engkau balah yang akan terputus.

Kartu Surah Pendek

**SURAH AL-IKHLAS**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
 قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ﴿١﴾  
 اللَّهُ الصَّمَدُ ﴿٢﴾  
 لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ﴿٣﴾  
 وَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ ﴿٤﴾

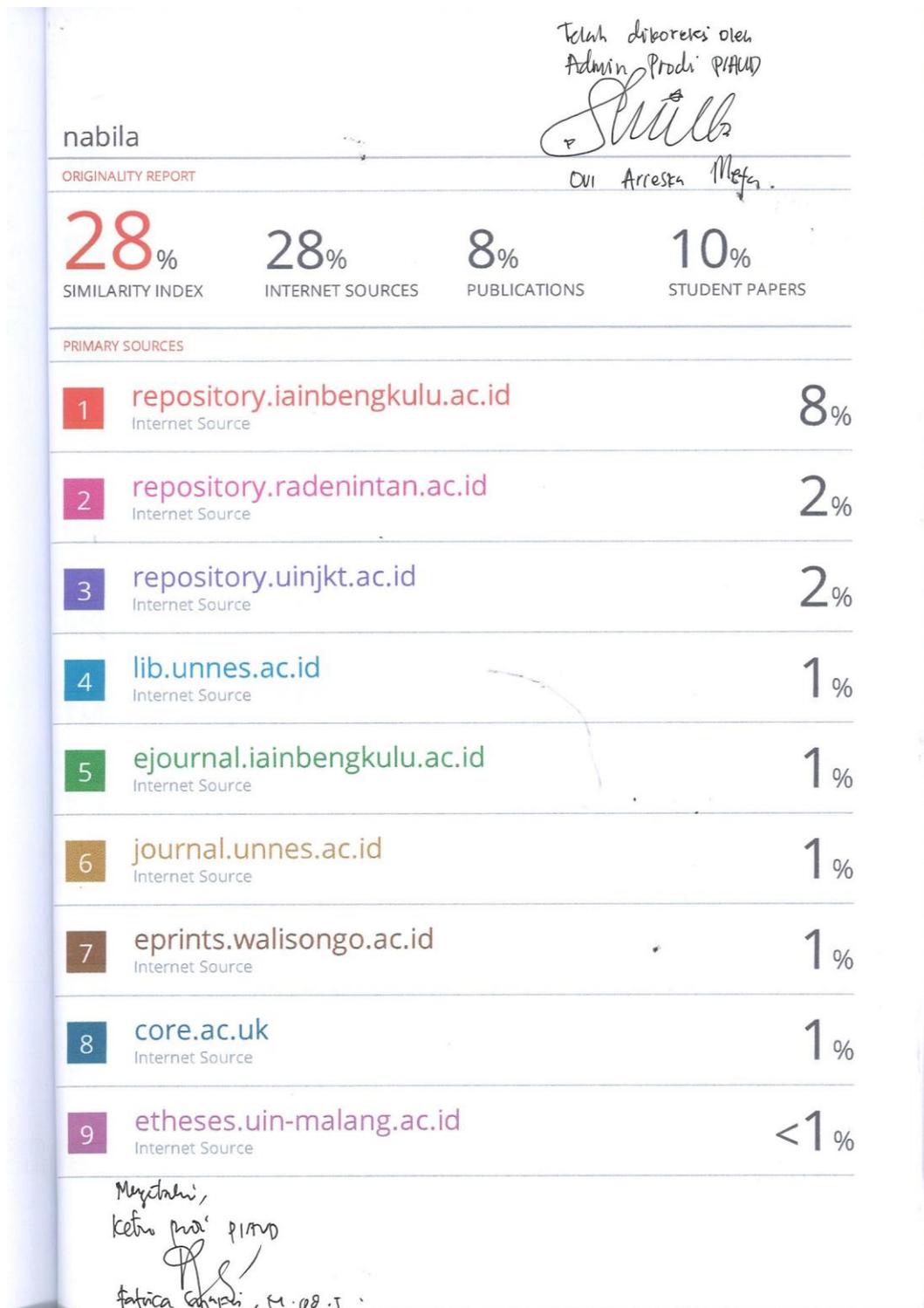
Katakanlah: "Dia-dah Allah, Yang Maha Esa.

Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu.

Da tidak beranak dan tidak pula diperanakkan,

dan tidak ada seorangpun yang setara dengan Dia".

Kartu Surah Pendek



10	<a href="http://repository.uinsu.ac.id">repository.uinsu.ac.id</a> Internet Source	<1 %
11	<a href="http://digilib.iain-jember.ac.id">digilib.iain-jember.ac.id</a> Internet Source	<1 %
12	<a href="http://journal.yrpioku.com">journal.yrpioku.com</a> Internet Source	<1 %
13	<a href="http://jurnal.uai.ac.id">jurnal.uai.ac.id</a> Internet Source	<1 %
14	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
15	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %
16	<a href="http://etd.iain-padangsidempuan.ac.id">etd.iain-padangsidempuan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
17	<a href="http://kalenderindonesia.com">kalenderindonesia.com</a> Internet Source	<1 %
18	<a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a> Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
20	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
21	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1 %

Student Paper		
22	<a href="http://digilib.uin-suka.ac.id">digilib.uin-suka.ac.id</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://repository.unikama.ac.id">repository.unikama.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://repository.ar-raniry.ac.id">repository.ar-raniry.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar Student Paper	<1 %
27	<a href="http://etd.umy.ac.id">etd.umy.ac.id</a> Internet Source	<1 %
28	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	<1 %
29	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://repo.undiksha.ac.id">repo.undiksha.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1 %
32	<a href="http://journal.uwks.ac.id">journal.uwks.ac.id</a> Internet Source	<1 %

33	<a href="http://pendidikan-kita-semua.blogspot.com">pendidikan-kita-semua.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
34	<a href="http://journal.univetbantara.ac.id">journal.univetbantara.ac.id</a> Internet Source	<1 %
35	<a href="http://jurnal.umb.ac.id">jurnal.umb.ac.id</a> Internet Source	<1 %
36	<a href="http://www.neliti.com">www.neliti.com</a> Internet Source	<1 %
37	Submitted to UIN Jambi Student Paper	<1 %
38	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
39	<a href="http://dev.umus.ac.id">dev.umus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
40	<a href="http://ojs3.unpatti.ac.id">ojs3.unpatti.ac.id</a> Internet Source	<1 %
41	<a href="http://jurnal.iainkediri.ac.id">jurnal.iainkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
42	<a href="http://tanwir.id">tanwir.id</a> Internet Source	<1 %
43	<a href="http://bircu-journal.com">bircu-journal.com</a> Internet Source	<1 %
44	<a href="http://ejournal.unib.ac.id">ejournal.unib.ac.id</a> Internet Source	<1 %

45	<a href="http://ojs.unimal.ac.id">ojs.unimal.ac.id</a> Internet Source	<1 %
46	<a href="http://www.binamuslim.com">www.binamuslim.com</a> Internet Source	<1 %
47	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1 %
48	<a href="http://teknikpilotunimal.blogspot.com">teknikpilotunimal.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
49	<a href="http://etheses.iainpekalongan.ac.id">etheses.iainpekalongan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
50	<a href="http://jurnal.umus.ac.id">jurnal.umus.ac.id</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
52	<a href="http://kualadaceng.blogspot.com">kualadaceng.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
53	<a href="http://websiteedukasi.id">websiteedukasi.id</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://ecampus.imds.ac.id">ecampus.imds.ac.id</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://aulad.org">aulad.org</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://ejournal.uin-suska.ac.id">ejournal.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %

57	<a href="http://idr.uin-antasari.ac.id">idr.uin-antasari.ac.id</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://www.rdsjournal.org">www.rdsjournal.org</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="http://digilib.isi.ac.id">digilib.isi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
60	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
61	<a href="http://journal.universitaspahlawan.ac.id">journal.universitaspahlawan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
62	<a href="http://www.gitews.org">www.gitews.org</a> Internet Source	<1 %
63	<a href="http://yanugilang.wordpress.com">yanugilang.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
64	Nurhalimah Nurhalimah, Nurmalina Nurmalina, Rizki Amalia. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Melalui Bermain Media Penjepit Baju pada Anak Kb Adzkyah Bangkinang Kota secara BDR", <i>Journal on Teacher Education</i> , 2020 Publication	<1 %
65	<a href="http://doku.pub">doku.pub</a> Internet Source	<1 %
66	<a href="http://e-theses.iaincurup.ac.id">e-theses.iaincurup.ac.id</a> Internet Source	<1 %

67	<a href="http://kampuspsikologi.com">kampuspsikologi.com</a> Internet Source	<1 %
68	<a href="http://praptanugrahaardiatma.wordpress.com">praptanugrahaardiatma.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
69	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	<1 %
70	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %
71	<a href="http://wanitabercerita.com">wanitabercerita.com</a> Internet Source	<1 %
72	<a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> Internet Source	<1 %
73	<a href="http://drmihsandacholfanymed.blogspot.com">drmihsandacholfanymed.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
74	Kasmiati Kasmiati. "PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN MOTORIK PADA ANAK USIA DINI DI RA DWP IAIN PALU", <i>Musawa: Journal for Gender Studies</i> , 2020 Publication	<1 %
75	<a href="http://e-journal.unipma.ac.id">e-journal.unipma.ac.id</a> Internet Source	<1 %
76	<a href="http://ejournal.kopertais4.or.id">ejournal.kopertais4.or.id</a> Internet Source	<1 %
77	<a href="http://eprints.umm.ac.id">eprints.umm.ac.id</a> Internet Source	<1 %

78 **zombiedoc.com**  
Internet Source

<1%

Exclude quotes  Off

Exclude matches  Off

Exclude bibliography  Off