

Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Rifanisa Muchtar,¹ Bustanul Iman RN,² Amir Faqihuddin Assafari³

Universitas Islam Negeri Palopo, Indonesia

e-mail:rifanisamuchtar@gmail.com

Abstract: *The development of Board Game learning media in the subject of Islamic Cultural History for the 8th grade at MTs Satu Atap Karya Mulya on the Abbasid and Ayyubid dynasties, This research aims to determine the development stages, validity, practicality, and effectiveness level of the Board Game learning media in the Islamic Cultural History subject for the eighth grade at MTs Satu Atap Karya Mulya. The type of this research is development (research & development) with the ADDIE development model, which consists of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research are 15 eighth-grade students from MTs Satu Atap Karya Mulya. The data collection techniques are observation, interviews, documentation, response questionnaires, tests, and validation sheets. The data analysis technique used is quantitative descriptive. The results of the Board Game learning media development research obtained a material validation score of 84% in the very valid category, a media validation score of 93.7% in the very valid category, a practicality level of 92% in the very practical category, and an effectiveness level with an n-Gain score of 0.77, which falls into the high category.*

Keywords Board Game, Learning Media, History of Islamic Culture

Abstrak : *Pengembangan media pembelajaran Board Game dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya pada materi daulah Abbasiyah dan daulah Ayyubiyah, Penelitian ini bertujuan: untuk mengetahui tahap pengembangan, validitas, kepraktisan, dan tingkat keefektifan dari media pembelajaran Board Game pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya. Jenis penelitian ini adalah pengembangan (research & development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Analysis (analisis), design (perencanaan), Development (Pengembangan), Implemetation (implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya berjumlah 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, angket respon, test, dan lembar validasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Board Game memperoleh hasil validasi materi sebesar 84% kategori sangat valid, validasi media sebesar 93,7% kategori sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 92% kategori sangat praktis, dan tingkat keefektifan memperoleh skor n-Gain sebesar 0.77 yang termasuk kategori tinggi.*

Kata kunci Board Game, Media Pembelajaran, Sejarah Kebudayaan Islam

Pendahuluan

Pendidikan agama baik formal maupun non-formal berperan penting dalam membentuk pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap keagamaan. Pendidikan agama Islam di keluarga adalah pondasi, namun pengembangan di sekolah juga diperlukan untuk memberikan pondasi yang lebih luas (Bustanul Iman, R. N., et al., 2023). Pendidikan Agama Islam memiliki kedudukan sentral untuk memperkuat karakter dan identitas mereka, serta meningkatkan kesadaran spiritual generasi muda muslim.

Realitas proses pendidikan saat ini menunjukkan bahwa masih banyak institusi pendidikan yang melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan sistem pembelajaran konvensional dan tidak berupaya mengembangkan bahan ajar yang inovatif dalam merancang pembelajaran (Widaswari & Andita, 2023). Penggunaan media sebagai alat penyampaian pesan kepada peserta didik sangat mempengaruhi suasana belajar dan lingkungan belajar. Semakin menarik dan tepat media yang digunakan, maka peserta didik akan terfasilitasi secara maksimal dalam menangkap pengetahuan yang disampaikan guru.

Pembelajaran agama Islam yang mencakup pengajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki peran krusial untuk menghubungkan peserta didik dengan akar dan perkembangan panjang tradisi mereka. Namun, pengajaran pendidikan agama Islam utamanya materi sejarah Islam sering kali dihadapkan pada tantangan untuk membuatnya menarik dan relevan bagi peserta didik (Istiqomah, et al., 2023). Pengajaran sejarah Islam yang menarik dan relevan dapat memperkaya pemahaman peserta didik dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi komponen terpenting untuk mendukung tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran. Tenaga pendidik yakni guru diharuskan untuk memanfaatkan media sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran (Siregar & Ananda, 2023) dan dapat berinovasi secara kreatif serta mampu mengembangkan diri menjadi lebih baik (Hasriadi, 2022). Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada karakteristik peserta didik dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media (Maryanti, et al., 2021). Dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media, pemilihan media yang sesuai dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses belajar.

Media berpengaruh terhadap antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, untuk itu Board Game merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Board Game adalah media pembelajaran berbasis permainan yang mudah untuk disisipkan materi pembelajaran di dalamnya. Permainan ini dilakukan pada sebuah bidang datar untuk menyelesaikan misi atau permasalahan yang terdapat dalam media Board Game tersebut. Pembelajaran menggunakan Board Game dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar tanpa menimbulkan kebosanan (Nurfaizah, et al., 2021). Kelebihan Board Game sebagai media pembelajaran mencakup pengembangan keterampilan kolaboratif dan kritis peserta didik. Melalui elemen-elemen permainan yang dirancang dengan cermat, game ini mendorong kerja sama antar peserta didik, mempromosikan pembelajaran tim, serta memperkuat keterampilan berpikir analitis.

Board Game berasal dari bahasa Inggris yang jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti papan permainan. Board Game adalah jenis permainan yang dimainkan dengan menggunakan papan sebagai alat utama permainannya dengan varian bentuk dan pola permainan yang sangat beragam. Keuntungan dari Board Game meliputi peraturan yang jelas, interaksi sosial yang kuat, unsur edukatif, serta daya tarik lintas generasi (Purwidiangoro & Hadi, 2020). Kehadiran papan permainan menambah daya tarik dan kreativitas dalam bermain (Azizah, et al., 2022).

Media Board Game telah digunakan dalam pembelajaran dengan menawarkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media Board Game didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivisme dimana peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan guru berperan sebagai fasilitator sehingga pembelajaran berlangsung secara interaktif dan berpusat pada peserta didik (Nugrogo Adi Saputro & Poetri Leharia Pakpahan, 2021). Konstruktivisme membantu menciptakan pemahaman yang lebih mendalam melalui penekanan pada refleksi, diskusi, dan pengalaman langsung yang membantu peserta didik memperoleh pemahaman lebih dalam terhadap konsep yang dipelajari. Dengan menerapkan pendekatan konstruktivisme, guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berani berbicara, menghadapi tantangan, dan belajar dari kesalahan. Hal ini bertujuan untuk melatih kemandirian, meningkatkan kepercayaan diri, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, dan ketahanan dalam menghadapi tantangan (Dodi Ilham, et al., 2024).

Pengembangan media pembelajaran Board Game dalam penelitian ini akan melibatkan berbagai elemen edukatif, seperti fakta sejarah, nilai-nilai keislaman, dan tantangan berpikir kritis. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Dengan memadukan pendekatan kognitif dan afektif, game ini tidak hanya memberikan pengetahuan faktual, tetapi juga menggali pemahaman mendalam terhadap konteks sejarah kebudayaan Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Board Game yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah. Rumusan masalah penelitian ini berfokus pada prosedur pengembangan media, validitas dan praktikalitasnya, serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Novelty penelitian ini terletak pada pengintegrasian materi sejarah kebudayaan Islam yang spesifik (Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah) ke dalam format Board Game dengan pendekatan konstruktivisme yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks pendidikan agama Islam di tingkat MTs. Kebaruan juga terletak pada desain Board Game yang menggabungkan elemen kognitif dan afektif secara simultan, dimana peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan faktual tentang sejarah Islam tetapi juga mengembangkan pemahaman kontekstual dan nilai-nilai keislaman melalui interaksi sosial dan pengalaman bermain yang terstruktur. Penelitian ini juga mengisi gap dalam literatur mengenai penggunaan game-based learning untuk mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, khususnya dalam konteks madrasah tsanawiyah di daerah terpencil seperti Kabupaten Luwu Utara, yang memiliki karakteristik dan tantangan pembelajaran yang unik.

Metode

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Board Game* untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII dan guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTs tersebut. Objek penelitiannya adalah media *Board Game* itu sendiri..

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket respon peserta didik, tes pre-test dan post-test, dokumentasi, dan lembar validasi ahli (ahli materi dan

ahli media). Kemudian data yang didapatkan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert.

Rumus perhitungan besaran persentase validasi produk nantinya menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{N} 100\%$$

Hasil validasi produk dikelompokkan sesuai dengan kriteria hasil validasi. Berikut merupakan kriteria interpretasi hasil validasi produk.

Tabel 1. Kategori Interpretasi Validasi Produk

Kategori	Range Persentase
Sangat Valid	81%-100%
Valid	61%-80%
Cukup Valid	41%-60%
Tidak Valid	21%-40%
Sangat Tidak Valid	0%-20%

Untuk melihat tingkat praktikalitas produk media dihitung dari hasil pengisian angket respon yang disebar kepada peserta didik kelas VIII yang telah menggunakan media pembelajaran *Board Game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Setelah itu dilakukan perhitungan menggunakan rumus mencari persentase untuk melihat tingkat praktikalitas sebuah media.

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor per aspek}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran

Kriteria	Range Presentase (%)
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	20-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

Untuk melihat tingkat efektivitas produk media dihitung dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan kepada peserta didik sebelum dan setelah uji coba media *Board Game*. Perhitungan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut. (Yusuf dkk., 2022)

$$\text{N-Gain} = \frac{(\text{Spot}) - (\text{Spre})}{100\% - (\text{Spre})}$$

Data hasil perhitungan rumus N-Gain kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori yang sesuai berdasarkan klasifikasi faktor G yang diperoleh. Berikut klasifikasinya.

Tabel 3. Pembagian Skor N-Gain¹

Nilai N-Gain	Interpretasi
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

Dari hasil pembagian Skor nilai Gain maka dapat dilihat tingkat keefektifan dari media pembelajaran *Board Game* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kecamatan Baebunta Selatan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian pengembangan media pembelajaran Board Game untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya telah melalui serangkaian tahapan sistematis menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media yang dikembangkan berupa papan permainan edukatif yang memuat materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah, dilengkapi dengan komponen pendukung berupa pion, kartu pertanyaan, kartu bonus, koin permainan, dan buku panduan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Board Game yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran alternatif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.



Gambar 1. Produk Media Pembelajaran Board Game

Validitas Media Pembelajaran Board Game

Validitas media pembelajaran Board Game diukur melalui penilaian dua validator ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini merupakan tahap krusial dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan kesesuaian konten dengan kurikulum dan standar kualitas media pembelajaran yang baik (Sugiyono, 2019). Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media Board Game memperoleh skor total 84% dengan kategori sangat valid. Penilaian dilakukan berdasarkan tiga aspek utama: kelengkapan materi (87,5%), penggunaan kaidah bahasa (75%), dan keterpaduan tampilan media (91,6%). Capaian ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan dalam media Board Game telah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum merdeka untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Kelengkapan Materi	14	87,5 %	Sangat valid
Penggunaan Kaidah Bahasa	12	75%	Valid
Keterpaduan Tampilan Media	11	91,6%	Sangat valid
Total Skor	37	84%	Sangat valid

Aspek kelengkapan materi yang memperoleh skor tertinggi (87,5%) menunjukkan bahwa konten pembelajaran tentang Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah telah disajikan secara komprehensif dan sistematis. Hal ini sejalan dengan penelitian Nugroho dan Pakpahan (2021) yang menekankan pentingnya kelengkapan materi dalam media pembelajaran berbasis permainan untuk memfasilitasi konstruksi pengetahuan peserta didik. Teori konstruktivisme yang mendasari pengembangan media ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui proses aktif dimana peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajar (Vygotsky, 1978).

Aspek penggunaan kaidah bahasa memperoleh skor 75% yang masuk kategori valid. Meskipun berada pada kategori terendah dibanding aspek lain, capaian ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media sudah komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas VIII. Penggunaan bahasa yang tepat dalam media pembelajaran sangat penting untuk memastikan pemahaman konsep yang optimal (Arsyad, 2019).

Keterpaduan tampilan media memperoleh skor tertinggi yaitu 91,6%, mengindikasikan bahwa integrasi antara materi pembelajaran dengan desain visual Board Game telah terlaksana dengan baik. Hal ini mendukung teori multimedia learning dari Mayer (2001) yang menyatakan bahwa kombinasi yang tepat antara elemen visual dan tekstual dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Validasi ahli media menghasilkan skor total 93,7% dengan kategori sangat valid. Penilaian meliputi tiga aspek: tampilan media (95%), kesesuaian desain ilustrasi (95%), dan penggunaan media (87,5%). Capaian ini menunjukkan bahwa media Board Game telah memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang baik dari segi desain dan fungsionalitas.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor	Persentase	Kategori
Tampilan Media	19	95 %	Sangat valid
Kesesuaian Desain Ilustrasi	19	95%	Sangat valid
Penggunaan Media	7	87,5%	Sangat valid
Total Skor	45	93,7%	Sangat valid

Aspek tampilan media dan kesesuaian desain ilustrasi sama-sama memperoleh skor tertinggi (95%), menunjukkan bahwa desain visual Board Game yang menampilkan elemen-elemen arsitektur Islam klasik seperti masjid dan bangunan bersejarah telah berhasil menciptakan atmosfer pembelajaran yang sesuai dengan konteks materi. Penelitian Purwidianoro dan Hadi (2020) menegaskan bahwa desain visual yang menarik dan kontekstual dalam Board Game dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Aspek penggunaan media memperoleh skor 87,5%, mengindikasikan bahwa media Board Game mudah dioperasikan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kemudahan penggunaan merupakan faktor penting dalam media pembelajaran karena dapat mempengaruhi tingkat adopsi dan efektivitas pembelajaran (Davis, 1989).

Tingginya skor validasi dari kedua ahli (materi: 84%, media: 93,7%) menunjukkan bahwa media Board Game telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil ini konsisten dengan penelitian Azizah et al. (2022) yang mengembangkan Board Game sebagai media pendidikan karakter dan memperoleh tingkat validitas yang tinggi dari para ahli.

Praktikalitas Media Pembelajaran Board Game

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengukur kemudahan penggunaan media Board Game dalam pembelajaran nyata di kelas. Hasil uji praktikalitas menunjukkan skor 92% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon 15 peserta didik kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya.

Tabel 3. Praktikalitas Media *Board Game*

Responden	Total Skor	Persentase	Kategori
15	547	92%	Sangat Praktis

Tingginya skor praktikalitas (92%) mengindikasikan bahwa media Board Game mudah dipahami dan digunakan oleh peserta didik. Komponen media yang terdiri dari papan permainan berukuran 50 cm x 50 cm, 4 pion, 25 kartu pertanyaan, 16 kartu bonus, 35 koin permainan, dan buku panduan telah dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan portabilitas. Sistem permainan yang dikembangkan mengadopsi mekanisme yang familiar bagi peserta didik, dimana pemain bergerak di atas papan dengan menjawab pertanyaan terkait materi pembelajaran. Kesederhanaan aturan main ini sejalan dengan prinsip usability dalam desain media pembelajaran yang menekankan pentingnya kemudahan penggunaan (Nielsen, 1994). Penelitian Maryanti et al. (2021) juga menunjukkan bahwa Board Game dengan aturan sederhana dan familiar dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Media Board Game menunjukkan fleksibilitas tinggi dalam implementasi pembelajaran. Buku panduan yang menyertai media menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas, sistematika permainan, aturan permainan, dan kunci jawaban, memungkinkan guru untuk mengimplementasikan media dengan mudah tanpa memerlukan pelatihan khusus yang intensif. Fleksibilitas juga terlihat dari adanya kartu bonus yang berfungsi sebagai bantuan bagi peserta didik yang kesulitan menjawab pertanyaan. Mekanisme ini memungkinkan adaptasi terhadap perbedaan kemampuan individual peserta didik, sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*learner-centered learning*). Hal ini mendukung teori diferensiasi pembelajaran yang dikemukakan oleh Tomlinson (2001) yang menekankan pentingnya penyesuaian pembelajaran dengan kebutuhan individual peserta didik.

Tingginya skor praktikalitas juga mengindikasikan bahwa media Board Game berhasil menciptakan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Elemen gamifikasi yang terdapat dalam media, seperti sistem poin (koin/lencana), kompetisi antar pemain, dan reward system, berkontribusi pada peningkatan motivasi intrinsik peserta didik. Penelitian Nurfaizah et al. (2021) menunjukkan bahwa Board Game dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena menyediakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Teori self-determination dari Deci dan Ryan (2000) menjelaskan bahwa aktivitas pembelajaran yang memberikan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan sosial dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik. Aspek sosial dalam permainan Board Game juga mendukung praktikalitas media. Interaksi antar peserta didik selama permainan memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan pengembangan keterampilan sosial. Vygotsky (1978) dalam teori Zone of Proximal Development menegaskan bahwa pembelajaran sosial dapat membantu peserta didik mencapai potensi belajar yang lebih tinggi melalui interaksi dengan teman sebaya.

Efektivitas Media Pembelajaran Board Game

Efektivitas media Board Game diukur melalui analisis gain score dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan pada 15 peserta didik. Hasil analisis menunjukkan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi ($\geq 0,7$), mengindikasikan bahwa media Board Game efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah.

Peningkatan Hasil Belajar

Data hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata pretest 47 menjadi posttest 87, dengan selisih peningkatan sebesar 40 poin. Sebanyak 8 peserta didik (53,3%) mencapai N-Gain kategori tinggi, sementara 7 peserta didik (46,7%) mencapai kategori sedang. Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori rendah, menunjukkan bahwa media Board Game efektif untuk semua level kemampuan peserta didik. Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran aktif (active learning) yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan. Media Board Game memfasilitasi pembelajaran aktif melalui aktivitas menjawab pertanyaan, mengambil keputusan strategis, dan interaksi sosial dengan teman sebaya. Penelitian Bonwell dan Eison (1991) menunjukkan bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran pasif.

Tabel 8. Hasil Analisis *Pretest-Posttest* Peserta didik

No	Nama	Nilai		<i>Post-Pre</i>	Skor Ideal (100)- Pretest	N-Gain	Interpretasi
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>				
1	ASI	60	93	33	40	0.82	Tinggi
2	AT	60	86	26	40	0.65	Sedang
3	AAF	40	93	53	60	0.88	Tinggi
4	CS	53	86	33	47	0.70	Sedang
5	DA	26	73	47	74	0.63	Sedang
6	DH	26	80	54	74	0.72	Tinggi
7	MM	40	93	53	60	0.88	Tinggi
8	MR	53	80	27	47	0.57	Sedang
9	MI	46	73	27	54	0.5	Sedang
10	NJ	33	80	47	67	0.70	Sedang
11	NEI	46	93	47	54	0.87	Tinggi
12	NAL	60	100	40	40	1	Tinggi
13	NHS	60	100	40	40	1	Tinggi
14	RP	40	80	40	60	0.66	Sedang
15	WNA	60	100	40	40	1	Tinggi
Rata-Rata		47	87	40	53	0.77	Tinggi

Efektivitas media Board Game juga dapat dilihat dari kemampuannya mengaktivasi proses kognitif dan metakognitif peserta didik. Mekanisme permainan yang mengharuskan

peserta didik mengingat informasi, menganalisis pertanyaan, dan membuat keputusan strategis dalam menggunakan kartu bonus mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills). Penelitian Kiili (2005) menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan kognitif melalui tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik (optimal challenge). Media Board Game yang dikembangkan menyediakan tingkat tantangan yang bervariasi melalui gradasi tingkat kesulitan pertanyaan, memungkinkan peserta didik mengalami flow experience yang mendukung pembelajaran optimal. Aspek metakognitif juga terfasilitasi melalui refleksi yang terjadi selama permainan. Ketika peserta didik salah menjawab pertanyaan dan harus menggunakan kartu bonus, mereka melakukan evaluasi terhadap strategi belajar dan pengetahuan yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan teori metakognisi dari Flavell (1976) yang menekankan pentingnya kesadaran dan regulasi terhadap proses berpikir dalam pembelajaran.

Tingginya nilai N-Gain mengindikasikan bahwa media Board Game tidak hanya efektif dalam meningkatkan skor tes jangka pendek, tetapi juga memfasilitasi retensi pengetahuan yang lebih baik. Pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan melalui permainan dapat meningkatkan daya ingat jangka panjang terhadap materi pembelajaran.

Teori dual coding dari Paivio (1986) menjelaskan bahwa informasi yang diproses melalui multiple channels (visual dan verbal) seperti dalam Board Game dapat meningkatkan encoding dan retrieval informasi. Kombinasi elemen visual (desain papan, kartu, pion) dengan elemen verbal (pertanyaan, diskusi) dalam media Board Game mendukung proses dual coding ini.

Kemampuan transfer pengetahuan juga terfasilitasi melalui kontekstualisasi materi dalam setting permainan yang familiar. Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang sejarah kebudayaan Islam dalam konteks yang lebih luas, tidak hanya sebatas hafalan fakta-fakta sejarah. Penelitian Squire (2005) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan kemampuan transfer pengetahuan karena menyediakan konteks aplikasi yang autentik.

Efektivitas media Board Game juga tercermin dari peningkatan motivasi belajar peserta didik. Elemen gamifikasi seperti sistem poin, kompetisi sehat, dan pencapaian (achievement) menciptakan motivasi intrinsik yang berkelanjutan. Penelitian Hamari et al. (2014) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan engagement, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

Aspek sosial dalam permainan Board Game juga berkontribusi pada efektivitas pembelajaran. Interaksi antar peserta didik selama permainan memfasilitasi pembelajaran kooperatif dan pengembangan keterampilan sosial yang penting untuk pembelajaran seumur hidup. Johnson dan Johnson (2009) menekankan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik, keterampilan sosial, dan self-esteem peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Board Game yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran alternatif untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Integrasi teori konstruktivisme, pembelajaran aktif, dan gamifikasi dalam desain media telah berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif untuk peningkatan pemahaman dan motivasi peserta didik.

Kesimpulan

Dalam proses pengembangan media *Board Game* dirancang dengan menggunakan model ADDIE. Tahap pertama menganalisis (*analyze*) kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Kedua perancangan (*design*) media *Board Game* meliputi penentuan materi, perancangan desain *Board Game* (papan permainan) menggunakan Canva, pembuatan pion, kartu permainan, koin permainan, dan buku panduan permainan. Ketiga pengembangan

(*development*) tahap ini dilakukan finalisasi produk, uji validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta revisi berdasarkan saran dan masukan dari validator. Keempat implementasi (*implementation*) yakni uji coba media *Board Game* kepada peserta didik dan guru untuk melihat tingkat praktikalitas dan efektivitas media. Kelima evaluasi (*evaluation*) dilakukan evaluasi formatif dan sumatif untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan.

Media pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan telah memenuhi standar validasi yang tinggi. Hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media *Board Game* ini sangat valid. Dan tingkat praktikalitas media *Board Game* menunjukkan kategori sangat praktis sehingga layak digunakan.

Media pembelajaran *Board Game* juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi daulah Abbasiyah dan daulah Ayyubiyah dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Kec. Baebunta Selatan kabupaten Luwu Utara. Dengan rincian data hasil uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.77 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Pengembangan media pembelajaran *Board Game* ini memiliki implikasi signifikan dalam bidang pendidikan, khususnya pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *Board Game* dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII. Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam menyediakan media pembelajaran inovatif yang dapat memfasilitasi pembelajaran aktif dan menyenangkan. Hasil penelitian ini dapat diimplementasikan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, tidak hanya di tingkat SMP, tetapi juga berpotensi diterapkan di tingkat SD maupun perguruan tinggi.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah agar peneliti di bidang pendidikan dapat mengembangkan penelitian ini dengan lebih memperhatikan kelemahan dan keterbatasan yang ada, sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan materi dan tingkat pendidikan, serta melakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai dampak penggunaan *Board Game* terhadap aspek-aspek lain dalam pembelajaran, seperti keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik.

Referensi

- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Rajawali Pers.
- Azizah, F. A. N., Setyawati, S. P., & Ariyanto, R. D. (2022). Board Games Panji (Papan Sekartaji): Media Pendidikan Karakter Toleransi. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 2, 187–197. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2833>
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. George Washington University.
- Butanul Iman, R. N., Masdiyah, N., & Rahmatullah, S. (2023). Integrated Technology In Learning Viewd From The Lens Of 21st Century Education: A Qualitative Study On Teacher's Efforts In Improving Islamic Education Quality. *Edukasi Islam: Jurnal Pendidikan Islam STAI Al-Hidayah Bogor*, 12(1), 447–461. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i01.3038>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Dodi Ilham, Abdul Pirol, Baderiah, Muhammad Iksan, Erwatul Efendi, Andi Husni A. Zainuddin, & Samsu Alam. (2024). *Promoting Learners' Autonomy in Modern Era: A Textbook*

- Analysis Under the Zone of Proximal Development Approach. *IJAE International Journal of Asian Education*, 5(2), 86–94.
- Flavell, J. H. (1976). Metacognitive aspects of problem solving. In L. B. Resnick (Ed.), *The nature of intelligence* (pp. 231–235). Lawrence Erlbaum.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), Article 1. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.24256/igro.v6i1.4084>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. *The Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24.
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3397–3407. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Moh Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, & Suci Musvita Ayu. (2024). N-Gain VS Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest. *Suryacahya*.
- Nielsen, J. (1994). *Usability engineering*. Academic Press.
- Nugroho Adi Saputro & Poetri Leharia Pakpahan. (2021). Mengukur Keektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 34–39. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Purwiantoro, M. H., & Hadi, W. (2020). Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, dan Minat Belajar Siswa. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>
- Sri Nurhayati, Farid Haluti, Lilis Nurteti, Dwitri Pilendia, Purwo Haryono, Anik Dwi Hiremawati, Afrizawati, Nurmiati, Elbina Mamla, Sarrul Bariah, Intan Indiaty, Desy Anita Karolina Sembiring, Nani Herlina, & Sulaiman. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Squire, K. (2005). Changing the game: What happens when video games enter the classroom? *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6), 1–7.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. ASCD.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.