

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MIS SATU ATAP KARYA MULYA KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

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



IAIN PALOPO

Oleh

**RIFANISA MUCHTAR
2102010028**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
DI MIS SATU ATAP KARYA MULYA KABUPATEN LUWU UTARA**

Skripsi

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



IAIN PALOPO

Oleh

**RIFANISA MUCHTAR
2102010028**

Pembimbing:

- 1. Dr. Bustanul Iman RN, S.HI, M.A**
- 2. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I**

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifanisa Muchtar
NIM : 2102010028
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

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

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 22 April 2025
Yang membuat pernyataan,



Rifanisa Muchtar
NIM. 21 0201 0028

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara yang ditulis oleh Rifanisa Muchtar Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2102010028, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 22 April 2025 M bertepatan dengan 23 Syawal 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 30 April 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|---|--|
| 1. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. | Ketua Sidang (Hj. Nursaeni) |
| 2. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. | Penguji I (Hj. Nursaeni) |
| 3. Asgar Marzuki, S.Pd.I., M.Pd.I. | Penguji II (Asgar Marzuki) |
| 4. Dr. Bustanul Iman RN, S.HI, M.A. | Pembimbing I (Dr. Bustanul Iman RN) |
| 5. Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I. | Pembimbing II (Dr. Amir Faqihuddin Assafari) |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



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

PRAKATA

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ
رَبِّنَا رَسُولُ جَاءَتْ لَقَدْ اللَّهُ هَدَانَا أَنْ لَوْلَا لِنَهْتَدِي كُنَّا وَمَا لِهَذَا هَدَانَا الَّذِي لِلَّهِ الْحَمْدُ
تَعْمَلُونَ كُنْتُمْ بِمَا أُورِثْتُمُوهَا الْجَنَّةُ تِلْكُمْ أَنْ وَنُودُوا بِالْحَقِّ

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta, kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara” setelah melalui proses yang panjang.

Selawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw. kepada keluarga, sahabat dan seluruh pengikut beliau hingga akhir hayat. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN Palopo). Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Palopo, Wakil Rektor I Bidang Akademik dan pengembangan Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor II

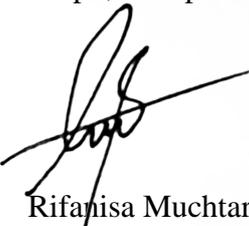
Bidang Adminitrasi Umum Dr. Masruddin M. Hum. dan Wakil Rektor III
Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Dr. Takdir, S.H., M.H.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Wakil Dekan I Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan II Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. serta Wakil Dekan III Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh staf prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Dr. Bustanul Iman RN, S.HI, M.A dan Dr. Amir Faqihuddin Assafari, S.Ag., M.Pd.I. Selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam meyelesaikan skripsi ini.
6. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. dan Asgar Marzuki, S.Pd. I., M.Pd. selaku penguji I dan Penguji II yang telah banyak memberi arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN Palopo dan memberikan masukan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Zainuddin S, S.E., M.Ak. selaku Kepala Unit Perpustakaan serta Karyawan dan Karyawati dalam lingkup IAIN Palopo yang telah banyak membantu dan mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Keluarga besar MTs Satu Atap Karya Mulya yang sudah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Terkhusus Kepada kedua orang tua saya tercinta bapak Muchtar dan Ibu Atri Mandasari yang telah banyak berkorban dalam mendidik dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang. serta saudara saya Rifaldi Muchtar dan Nurul Aira Muchtar yang selalu mendoakan. Semoga Allah membalas semua pengorbanan kalian dengan hadiah Jannah-Nya.
11. Teman seperjuangan saya Mutmainnah, Nur Azizah, Yusriani, dan Putri Rahayu yang selalu membantu dan memberikan motivasi serta masukan untuk bisa mendapat gelar bersama.
12. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2021 terutama kelas PAI A yang selama ini membantu dan memberikan dukungannya dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah membalas segala kebaikan dan keiklasan kepada pihak-pihak terkait dan bernilai ibadah serta mendapatkan pahala dari Allah swt. Amin.

Palopo, 22 April 2025



Rifanisa Muchtar

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab Latin*

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

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṭsa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

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

2. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>Fathah</i>	a	a
اِ	<i>Kasrah</i>	i	i
اُ	<i>Dhammah</i>	u	u

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

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
يَ	<i>Fathah dan ya</i>	ai	a dan i
وَ	<i>Fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلَ : *hauila*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ. آ. اِ. يِ	<i>Fathah</i> dan <i>Alif</i> atau <i>Ya'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>Kasrah</i> dan <i>Ya'</i>	ī	i dan garis di atas
وُ	<i>Dammah</i> dan <i>Wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh: مَاتَ

مَاتَ : *māta*

رَمِيَ : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

4. Tā' marbūṭah

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

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

Contoh:

رَوْصَةَ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-atfāl*

الْمَدِينَةَ الْفَاضِلَةَ : *al-madīnah al-fāḍilah*

الْحِكْمَةَ : *al-ḥikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ـّـ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan pengulangan huruf (konsonan ganda) yang di beri tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجَّيْنَا : *najjainā*

الْحَقَّ : *al-ḥaqq*

نُعِمُّ : *nu'ima*

عُدُّوْ : *'aduwwun*

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ى-), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)

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

6. Kata Sandang

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

Contoh:

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

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (*az-zalزالah*)

الفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab maka harus ditransliterasi secara utuh. Contoh:

syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri'āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللهِ دِينُ اللهِ *dīnullāh billāh*

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

هُم فِي رَحْمَةِ اللهِ *hum fī raḥmmatillāh*

10. Huruf Kapital

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

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fīhi al-Qur'ān

Naẓīr al-Dīn al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-maṣlahah fī al- Tasyrī al-Islāmī

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

Abū al-Walīd Muḥammad Ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-

Walīd Muḥammad (bukan Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd,

Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subhānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
SKI	= Sejarah Kebudayaan Islam
QS.../...:4	= QS al-Baqarah/2:31 atau QS Āli 'Imrān/3:4
HR	= Hadits Riwayat
MTs	= Madrasah Tsanawiyah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PRAKATA	iii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN	viii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xviii
DAFTAR HADITS	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan	5
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian yang Relevan	8
B. Landasan Teori.....	11
C. Kerangka Pikir	22
D. Hipotesis.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
C. Subjek dan Objek Penelitian	25
D. Prosedur Pengembangan	26

1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	26
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	26
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	26
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	27
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Teknik Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian	55
BAB V PENUTUP.....	60
A. Simpulan	60
B. Implikasi.....	61
C. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR KUTIPAN AYAT

Kutipan Ayat 1 QS an- Nahl/16:78.....	13
Kutipan Ayat 2 QS al-Baqarah/2:31	14

DAFTAR HADITS

Hadits 1 Hadits tentang media pembelajaran.....	15
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan yang relevan.....	10
Tabel 3.1 Kisi-kisi angket respon.....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument tes	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument validasi ahli materi	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument validasi ahli media.....	30
Tabel 3.5 Pedoman skor skala likert	31
Tabel 3.6 Kategori interpretasi validasi produk.....	32
Tabel 3.7 Kategori praktikalitas media pembelajaran.....	32
Tabel 3.8 Pembagian skor n-Gain	33
Tabel 4.1 Waktu pelaksanaan penelitian.....	34
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli materi.....	47
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli media	49
Tabel 4.4 Revisi Saran Validator	59
Tabel 4.5 Hasil analisis <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> peserta didik.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka pikir.....	23
Gambar 4.1 Desain <i>board game</i> tampak depan dan tampak belakang	41
Gambar 4.2 Desain pion.....	41
Gambar 4.3 Pion	42
Gambar 4.4 Desai kartu pertanyaan	42
Gambar 4.5 Desain kartu bonus	42
Gambar 4.6 Proses pembuatan kartu.....	43
Gambar 4.7 Kartu pertanyaan	43
Gambar 4.8 Desain koin permainan.....	43
Gambar 4.9 Pembuatan koin permainan	43
Gambar 4.10 Koin permainan	44
Gambar 4.11 Desain buku panduan	44
Gambar 4.12 Buku panduan.....	45
Gambar 4.13 Media <i>board game</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat pengantar
- Lampiran 2 Surat izin penelitian DPMPTSP
- Lampiran 3 Surat keterangan telah melakukan penelitian
- Lampiran 4 Wawancara awal guru dan peserta didik
- Lampiran 5 Pengenalan media kepada peserta didik
- Lampiran 6 Uji coba produk
- Lampiran 7 Pengisian angket respon dan wawancara guru
- Lampiran 8 Evaluasi *pretest* dan *posttest*
- Lampiran 9 Lembar validasi materi
- Lampiran 10 Lembar validasi media
- Lampiran 11 Tabel praktikalitas media *board game*
- Lampiran 12 Lembar soal *pretest* dan *posttest*
- Lampiran 13 Hasil wawancara guru
- Lampiran 14 Angket respon peserta didik
- Lampiran 15 Hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik
- Lampiran 16 Validasi instrument

ABSTRAK

Rifanisa Muchtar, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Board Game pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing Oleh Bustanul Iman RN dan Amir Faqihuddin Assafari.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran *Board Game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara 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 Kabupaten Luwu Utara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan 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: Media Pembelajaran, *Board Game*, Sejarah Kebudayaan Islam, *Daulah Abbasiyah*, *Daulah Ayyubiyah*

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
28/04/2025	

ABSTRACT

Rifanisa Muchtar. (2025). *“The Development of Board Game Learning Media in the Subject of Islamic Cultural History at MTs Satu Atap Karya Mulya, North Luwu Regency”*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Supervised by Bustanul Iman RN and Amir Faqihuddin Assafari.

This thesis discusses the development of Board Game learning media for the Islamic Cultural History subject in Grade VIII at MTs Satu Atap Karya Mulya, North Luwu Regency, focusing on the Abbasid and Ayyubid Dynasties. The objectives of this study are to examine the stages of development, validity, practicality, and effectiveness of the Board Game learning media for the aforementioned subject. This research employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were 15 Grade VIII students at MTs Satu Atap Karya Mulya. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, response questionnaires, tests, and validation sheets. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results showed that the developed Board Game learning media achieved a material validation score of 84%, categorized as "very valid," and a media validation score of 93.7%, also in the "very valid" category. The practicality level reached 92%, indicating "very practical," while the effectiveness score showed an n-Gain of 0.77, categorized as "high."

Keywords: Learning Media, Board Game, Islamic Cultural History, Abbasid Dynasty, Ayyubid Dynasty

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
28/04/2025	

الملخص

رفانيسا مختار، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة تعليمية "لعبة الطاولة" في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية بالمدرسة المتوسطة الإسلامية "كارياموليا" المجمع التعليمي الواحد بمحافظة لُؤؤ الشمالية". رسالة جامعية في برنامج دراسة التعليم الديني الإسلامي، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. بإشراف بوستان الإيمان ر.ن وأمير فقيه الدين السقري.

تناول هذه الرسالة تطوير وسيلة تعليمية باستخدام لعبة الطاولة في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية للمصف الثامن بالمدرسة المتوسطة الإسلامية "كارياموليا" المجمع التعليمي الواحد بمحافظة لُؤؤ الشمالية، في موضوعي الدولة العباسية والدولة الأيوبية. وتهدف هذه الدراسة إلى معرفة مراحل التطوير، وصلاحيه الوسيلة، وسهولة استخدامها، ومدى فعاليتها. نوع هذه الدراسة هو البحث والتطوير (*Research & Development*) باستخدام نموذج *ADDIE* الذي يتضمن خمس مراحل: التحليل، التخطيط، التطوير، التطبيق، والتقييم. وشارك في هذه الدراسة ١٥ تلميذاً من الصف الثامن. وتم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والمقابلة، والتوثيق، واستبانة الاستجابة، والاختبار، واستبانة التقييم. أما تحليل البيانات فاستخدم المنهج الوصفي الكمي. وأظهرت نتائج البحث أن صلاحيه المادة بلغت ٨٤٪ (فئة "صالح جداً")، وصلاحيه الوسيلة ٩٣,٧٪ (فئة "صالح جداً")، وسهولة الاستخدام ٩٢٪ (فئة "سهل جداً")، وفعالية الوسيلة بلغت نتيجة *n-Gain* بنسبة ٠,٧٧ وهي ضمن الفئة العالية.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، لعبة الطاولة، تاريخ الثقافة الإسلامية، الدولة العباسية، الدولة الأيوبية

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
28/04/2025	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 pengembangannya di sekolah juga diperlukan untuk memberikan landasan yang lebih luas.¹ Pendidikan Agama Islam memiliki kedudukan sentral untuk memperkuat karakter, identitas, dan meningkatkan kesadaran spiritual generasi muda muslim.

Pendidikan yang dilihat dari realitas proses pendidikan saat ini, masih banyak pendidikan yang melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan sistem pembelajaran konvensional, tidak mau susah payah memproduksi bahan ajar dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif.² Penggunaan media sebagai alat penyampaian pesan kepada peserta didik akan 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 mencakup pengajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki peran krusial untuk menghubungkan peserta didik dengan akar

¹Bustanul Iman RN, Nuris, dan Rahmatullah Syaripuddin, "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, no. 1 (Februari 2023): 447–61, <https://doi.org/10,30868/ei.v12i01.3038>.

²Dea Widaswari dan Cahyo Dwi Andita, "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Saintifik Melalui Proyek Materi Organ Pernapasan Kelas V Sekolah Dasar," *Primary Education Journal Silampari* 5 (agustus 2023): 67–73.

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.³ Adapun pengajaran sejarah kebudayaan Islam yang menarik dan relevan dapat memperkaya pemahaman peserta didik dan mendorong untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi bagian terpenting untuk mendukung tujuan kegiatan pembelajaran. Dimana tenaga pendidik yakni guru diharuskan untuk memanfaatkan media sebagai penyelenggara kegiatan pembelajaran⁴ dan dapat berinovasi secara kreatif dan mampu mengembangkan diri menjadi lebih baik⁵ Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan karakteristik peserta didik dan guru dalam mengoperasikan media.⁶ Dengan memperhatikan karakteristik peserta didik dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran, pemilihan media yang sesuai dan tepat secara signifikan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses belajar.

Media mempengaruhi antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, untuk itu *Board Game* salah satu media alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. *Board Game* merupakan media pembelajaran berbasis permainan

³Nurul Istiqomah, Lisdawati Lisdawati, dan Adiyono Adiyono, “Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi Dalam Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah,” *IQRO: Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (14 Agustus 2023): 85–106, <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084>.

⁴Dilla Safera Siregar dan Rusydi Ananda, “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (6 Juli 2023): 1924–35, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.

⁵Hasriadi Hasriadi, “Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi,” *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (30 Juni 2022): 136–51, <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>.

⁶Elis Maryanti, Asep Sukenda Ekok, dan Riduan Febriandi, “Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (29 September 2021): 4212–26, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.

yang mudah disisipkan materi di dalamnya. Permainan ini dilakukan pada sebuah bidang datar guna menyelesaikan misi atau permasalahan yang terdapat di dalam media *Board Game* tersebut. Pembelajaran menggunakan *Board Game* dapat meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam belajar.⁷

Dalam konteks edukatif media *Board Game* menggunakan papan sebagai media untuk mengatur posisi pertanyaan dan jawaban, serta menentukan cara pemain bergerak atau berinteraksi dengan elemen permainan. Pembatasan ini memastikan bahwa permainan pada media *Board Game* tetap terstruktur dan dapat digunakan untuk mencapai tujuan edukatif. Seperti memperdalam pemahaman materi pembelajaran melalui interaksi yang menyenangkan dan terarah.⁸ Kelebihan dari *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.

Fakta lapangan hasil observasi di kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran utamanya dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat terbatas yang hanya menggunakan metode konvensional dengan sistem ceramah, mencatat atau meringkas yang mengakibatkan rendahnya minat peserta didik dalam belajar

⁷Nadia Nurfaizah, Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani, "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (20 November 2021): 122–32, <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.

⁸Nenny Mahyuddin, *Permainan Board Game Berbasis Neurosains dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2023). 79.

sehingga mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Permasalahan ini diperkuat dari hasil penelitian terdahulu bahwasanya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sering kali dianggap mata pelajaran yang membosankan, hal ini disebabkan berbagai faktor terutama penggunaan media pembelajaran yang sesuai.⁹

Hasil wawancara peserta didik bahwa media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sangat dibutuhkan. Sebab jam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung pada siang hari, setelah beberapa mata pelajaran sebelumnya. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung mengantuk dan kurang bersemangat saat mengikuti pembelajaran yang kurang kondusif. dan pernyataan guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ibu Sri Wahyuni S.Sos mengatakan perlu adanya pengembangan media yang sesuai agar dapat membantu proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara diperlukan adanya inovasi dalam media pembelajaran yang mampu menarik minat dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Maka hal tersebut dapat dijadikan solusi atas permasalahan yang ada sehingga peneliti memilih untuk mengembangkan media *Board Game* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara.

⁹Riza Faishol, Ahmad Izza Muttaqin, dan Mohammad Afton Fahmi Prayogie, "Penggunaan Media Pembelajaran Film Dokumenter Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII C Di MTs Kebunrejo Genteng Banyuwangi," *Jurnal Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam* 5, no. 1 (4 Februari 2021): 040–054, <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v5i1.496>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan di atas maka dirumuskan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan media *Board Game* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara ?
2. Bagaimana hasil uji validitas dan uji praktikalitas media *Board Game* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara ?
3. Bagaimana efektivitas media *Board Game* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ?

C. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui prosedur pengembangan produk Media pembelajaran *Board Game* dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara.
2. Mengetahui hasil uji validitas dan uji praktikalitas (kelayakan) media *Board Game* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara.
3. Mengetahui hasil uji efektivitas media *Board Game* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara.

D. Manfaat Pengembangan

Manfaat dalam penelitian ini diharapkan dapat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menyumbangkan pengetahuan baru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis papan permainan (*Board Game*) untuk pendidikan agama Islam, khususnya dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam kelas VIII.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, memperluas pengetahuan dan keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan memberikan kontribusi positif dalam peningkatan mutu pembelajaran pendidikan agama Islam.
- b. Bagi peserta didik, meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
- c. Bagi guru Menyediakan alternatif baru dalam media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Diharapkan bahwa media pembelajaran *Board Game* akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik, sehingga mereka lebih antusias dan termotivasi untuk mempelajari materi tersebut.

2. Setelah pengembangan media pembelajaran *Board Game* ini diharapkan dapat digunakan secara praktis sebagai salah satu alat bantu pembelajaran di MTs Satu Atap Karya Mulya, memberikan pengalaman belajar yang berharga dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran *Board Game* ini dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta mengembangkan kreatifitas dan keterampilan kolaboratif peserta didik untuk belajar karena penggunaan media yang menarik dan berbeda dari metode pembelajaran konvensional.

Pengembangan media *Board Game* ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan diantaranya:

1. Pada penelitian ini, hanya sebatas pada pengembangan media *Board Game* yang diberi nama "*Board Game Islamic Revival Legacy*" untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara.
2. Pengembangan *Board Game* hanya sebatas memuat materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah.
3. Validitas pengembangan media *Board Game* ini memuat validasi ahli materi, ahli media, Uji Praktikalitas dan uji efektivitas kepada peserta didik di kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu dilaksanakan untuk mempelajari aspek pada penelitian ini yang bermaksud untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya. Sebelum peneliti melakukan penelitian, terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan diantaranya:

1. Naufal Hibatulloh, Gilang Danu, Satrio Wibowo, dan Muhammad Setiyawan. *“Pengembangan Boardgame Interaktif Cahaya Iman untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak.”* Tujuan penelitian untuk mengembangkan dan menguji efektivitas *Board Game* “Cahaya Iman” sebagai media pembelajaran agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan *Boardgame* cahaya iman efektif dalam meningkatkan pemahaman agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak.¹⁰ Penelitian ini menunjukkan potensi besar media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar anak-anak dan kualitas pembelajaran.
2. Aldelia Manasika Putri dan Danang Setyadi. *“Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP.”* Tujuan penelitian untuk mengembangkan media *Board Game* jumanji matematika pada materi bilangan kelas VII SMP. Hasil penelitian media *Board Game* Jumanji matematika menunjukkan hasil uji kevalidan 79,67% dengan kategori

¹⁰Muhammad Naufal Hibatullah dkk., “Pengembangan BoardGame Interaktif ‘Cahaya Iman’ untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak,” *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2023, 830–43, <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/84>.

sangat baik, hasil uji kepraktisan 88,75% kategori sangat baik dan hasil uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikan 0,000 kurang dari 0,05 dengan rata-rata posttest persentase 94,88% kategori sangat baik. Sehingga media *board game* jumanji matematika dinyatakan valid, praktis, dan efektif.¹¹ Dengan demikian, media *Board Game* Jumanji matematika dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika.

3. Dilla Safera Siregar dan Rusydi Ananda. “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga untuk Peserta didik Tunarungu.” Tujuan penelitian untuk mengembangkan media *Board Game* matematika ular tangga materi bangun datar segiempat dan segitiga untuk peserta didik tunarungu yang valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi media sebesar 94,7% kategori sangat valid, hasil validasi materi memperoleh 75,7% dengan kategori valid, dan hasil penilaian praktisi media 81,82% kriteria sangat praktis dengan hasil efektifitas nilai *pretest* 38,18 menjadi 81,82 nilai *posttest*, hasil uji normalized gain 0,6 dengan kriteria sedang dan 68,10% dengan kriteria cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan media *board game* matematika ular tangga untuk peserta didik tunarungu memenuhi standar valid, praktis dan efektif.¹²

¹¹Aldelia Manasika Putri dan Danang Setyadi, “Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika Pada Materi Bilangan Kelas VII SMP,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (14 Juli 2022): 2086–98, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>.

¹²Dilla Safera Siregar dan Rusydi Ananda, “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu,” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (6 Juli 2023): 1924–35, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian yang relevan

No	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Naufal Hibatulloh, Gilang Danu, Satrio Wibowo, dan Muhammad` Setiyawan (2023)	a. Menggunakan jenis penelitian R&D b. Menggunakan model pengembangan Addie	a. Materi penelitian terdahulu yakni cahaya iman untuk TPQ. Sedangkan peneliti menggunakan materi daulah Abbasiyah dan daulah Ayyubiyah tingkat Madrasah Tsanawiyah b. Lokasi penelitian terdahulu di TPQ Masjid Al-Karim Sukoharjo. Sedangkan peneliti ini di MTs Satu Atap Karya Mulya kabupaten Luwu Utara.
2	Aldelia Manasika Putri dan Danang Setyadi (2022)	a. Menggunakan jenis penelitian R&D b. Menggunakan model pengembangan Addie	c. Fokus penelitian terdahulu yakni pada mata pelajaran matematika kelas VII. Sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran SKI kelas VIII. d. Materi yang diangkat dalam penelitian terdahulu adalah materi bilangan. Sedangkan materi pada penelitian ini yaitu materi Daulah Islam mencakup daulah abbasiyah dan daulah ayyubiyah.
3	Dilla Safera Siregar dan Rusydi Ananda (2023)	a. Menggunakan jenis penelitian R&D b. Menggunakan model pengembangan Addie	a. Berfokus pada pembelajaran matematika di sekolah SLB. Sedangkan penelitian ini berfokus pada materi mata pelajaran SKI kelas VIII b. Mengembangkan <i>board game</i> ular tangga. Sedangkan penelitian ini tidak berbasis ular tangga c. Media yang dikembangkan diperuntukkan kepada peserta didik berkebutuhan khusus (tunarungu). Sedangkan penelitian ini diperuntukkan untuk peserta didik tidak berkebutuhan khusus.

B. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan sebuah proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mengvalidasi produk-produk yang sudah ada atau mengembangkan produk baru, bisa juga pengembangan digunakan untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Secara umum pengembangan melibatkan upaya meningkatkan kualitas, dan efisiensi suatu kemampuan.¹³

Kata Media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara umum dalam bahasa arab media disebut dengan *al-wasail* yakni pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.¹⁴ Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pembelajaran berasal dari akar kata “belajar” yakni sebuah proses usaha aktif yang melibatkan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga memunculkan perubahan dalam diri individu tersebut.¹⁵ Dalam proses belajar, terdapat beberapa faktor yang senantiasa berubah dan saling

¹³Muh Fahrurrozi dan H. Mohzana, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran* (Pancor: Universitas Hamzanwadi Press, 2020). 34-35

¹⁴Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Universitas muhammadiyah Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021). 56-57

¹⁵Andi Arif Pamessangi, *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa*, cetakan 1 (Gowa Sulawesi Selatan: Penerbit Aksara Timur, 2021).1.

mempengaruhi diantaranya motivasi, materi ajar, media, lingkungan belajar, dan kondisi individu.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat atau instrument untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran. Media menjadi wadah penyampaian materi dengan tujuan tercapainya proses belajar.¹⁶ Tujuan penggunaan media adalah untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik. Media pembelajaran berfungsi dan bermanfaat dalam:

- a. Menyeragamkan penyampaian materi
- b. Membuat pembelajaran lebih interaktif
- c. Meningkatkan kualitas belajar peserta didik
- d. Memperjelas penyampaian informasi
- e. Meningkatkan motivasi belajar dan memungkinkan pembelajaran terjadi di mana saja
- f. Media pembelajaran yang tepat dan bervariasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.¹⁷

Penggunaan media sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran dimana dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mereka secara bertahap dengan bantuan pendamping atau guru. Allah swt. menganugerahkan berbagai karunia kepada hambanya yang diterangkan dalam Q.S. an-Nahl/16: 78.

¹⁶Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Prenada Media, 2020), 4–5.

¹⁷Aisyah Fadilah dkk., “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (Maret 2023), <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ ۖ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Terjemahnya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”.¹⁸

Allah swt. menganugerahkan berbagai karunia kepada hamba-hambanya sejak mereka dilahirkan. Karunia tersebut meliputi pendengaran untuk menangkap suara, penglihatan untuk memandang alam semesta, dan kemampuan berpikir yang berpusat di hati (otak dan akal). Allah swt. juga menganugerahkan kemampuan membedakan antara yang bermanfaat dan mudharat. Penganugerahan ini adalah agar manusia dapat menyembah Rabbnya yang maha tinggi.¹⁹

Mata menjadi salah satu karunia yang diberikan Allah swt. sebagai alat penglihatan memungkinkan manusia mengetahui seluruh penciptaannya secara langsung dan memahami perbedaan. Mata juga berperan penting dalam proses pembelajaran seperti membaca dan menulis²⁰. Penggunaan media khususnya media visual sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan mata memiliki peran sentral dalam menerima informasi, sehingga dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Jenis-jenis media pembelajaran sendiri terdiri dari media visual contohnya foto, grafik, peta/globe dan bagan, media audio contohnya berupa podcast, radio,

¹⁸Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018). 374.

¹⁹Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, *Terjemahan Tafsir Ibnu Katsir*, 5 5 (Pustaka Imam Asy-syafi'i, 2017). 216.

²⁰Rahimi, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Qur'an Kajian Surat An-Nahl ayat 78,” *Akademika: Jurnal Keagamaan dan Pendidikan* 18, no. 1 (Juni 2022): 132–44.

story telling, dan lagu, dan media audiovisual yang disajikan dalam bentuk film, video, pertunjukkan/drama, dan televisi. Dalam Q.S. al-Baqarah/2: 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

Terjemahnya:

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!”²¹

Pada ayat ini Allah menyebutkan kemuliaan adam atas para malaikat karena Dia telah mengkhususkannya dengan mengajarkan nama-nama segala sesuatu yang tidak diajarkan kepada para malaikat. Hal itu terjadi setelah mereka (para malaikat) bersujud kepadanya. Lalu Allah memberitahukan kepada mereka bahwa Dia mengetahui apa yang tidak mereka ketahui.²² Ayat ini menyebutkan berbagai benda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang beragam.²³ Dengan menggunakan media pembelajaran yang beragam, seorang guru dapat menciptakan serta membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan serta dapat mencegah peserta didik dari rasa bosan.

Dalam upaya meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran, pengembangan media pembelajaran menjadi sangat penting. Hadits Nabi Muhammad saw. yang diriwayatkan oleh Imam at-Tirmidzi memberikan inspirasi tentang bagaimana kita harus memandang proses pembelajaran.

²¹Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 6.

²²Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh, Terjemahan *Tafsir Ibnu Katsir*, 1 (Pustaka Imam Asy-syafi'i, 2017), 127–28.

²³Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, “Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31,” *Jurnal Masagi* 2, no. 1 (2023): 54–60, <https://journal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/jm/article/view/378>.

حَدَّثَنَا بِشِيرُ بْنُ الْمُهَاجِرِ أَخْبَرَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ بُرَيْدَةَ عَنْ أَبِيهِ قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ هَلْ تَذُرُونَ مَا هَذِهِ وَمَا هَذِهِ وَرَمَى بِحِصَاتَيْنِ قَالُوا اللَّهُ وَرَسُولُهُ أَعْلَمُ قَالَ هَذَاكَ الْأَمَلُ وَهَذَاكَ الْأَجَلُ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Basyir bin al Muhajir telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Buraidah dari ayahnya dia berkata: Nabi saw. bersabda: “Tahukah kalian apakah ini dan apakah ini?” -beliau sambil melempar dua batu kerikil- para sahabat menjawab: “Allah dan Rasul-Nya yang lebih tahu”. beliau bersabda: “Yang ini seperti cita-cita dan yang ini seperti ajal”. (HR. at-Tirmidzi).²⁴

Menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang interaktif dan menarik adalah cara yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan motivasi peserta didik. Guna memaksimalkan pengalaman belajar peserta didik, guru perlu mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif dan kreatif.²⁵ Dengan memanfaatkan ragam media peserta didik akan lebih termotivasi untuk aktif berpartisipasi, mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan terlibat dalam proses belajar.²⁶

Merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam proses pembelajaran guru harus memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan, dan memilah media apa yang cocok digunakan sebagai alat

²⁴ Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, *Sunan At-Tirmidzi, Kitab. al-Amsal, Juz 4, No. 2870* (Beirut Libanon: Dar al-Fikri, 1994).h.397-398

²⁵ Nur Firqa Najiah, Nur Fakhurunnisaa, dan Amir Faqihuddin Assafari, “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Web Kelas x Ipa di MAN 1 Enrekang,” *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (Juli 2023): 699–711, <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632>.

²⁶ Lukman Hakim, *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan* (Guepedia, 2023). 78

bantu dalam proses transfer materi.²⁷ Guru harus cerdas dalam menentukan macam dan jenis alat bantu yang akan digunakan dengan melihat beberapa aspek diantaranya:

- a. Media hendaknya sesuai dengan pokok bahasan yang akan diajarkan.
- b. Media tidak memiliki tingkat kesulitan yang tinggi atau tidak terlalu rumit membuat peserta didik menjadi bingung.
- c. Media hendaknya dibuat dari bahan-bahan yang mudah didapat tanpa mengurangi makna dan fungsi media.
- d. Media dirancang dengan model, gambar, bagan berstruktur dan bahan yang murah sehingga tidak menyulitkan guru dalam merancang media tersebut.

2. *Board Game*

Board Game berasal dari bahasa Inggris jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti papan permainan. *Board Game* adalah jenis permainan yang dimainkan dengan menggunakan papan sebagai alat utama permainannya. Varian bentuk dan pola permainannya sangat beragam. Keuntungan dari *Board Game* meliputi peraturan yang jelas, interaksi sosial yang kuat, unsur edukatif, serta daya tarik lintas generasi.²⁸ Kehadiran papan permainan menambah daya tarik dan kreativitas dalam bermain.²⁹

²⁷Ina Magdalena dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (Agustus 2021): 312–25.

²⁸Moch Hari Purwiantoro dan Widiyanto Hadi, "Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, Dan Minat Belajar Siswa," *Joined Journal (Journal of Informatics Education)* 3, no. 2 (27 Desember 2020): 9–18, <https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>.

²⁹Fitria Ayu Nur Azizah, Sri Panca Setyawati, dan Restu Dwi Ariyanto, "Board Games Panji (Papan Sekartaji): Media Pendidikan Karakter Toleransi," *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* 2 (17 Desember 2022): 187–97, <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2833>.

Board Game menurut Mike Scorsiano merupakan jenis permainan yang terdiri dari objek atau komponen permainan baik berupa pion, kartu, dan lainnya. Ditempatkan juga dipindahkan pada area yang telah ditandai berdasarkan aturan permainan. komponen pion yang digunakan pemain untuk berjalan pada papan permainan sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan tertentu.³⁰ Jadi dapat disimpulkan bahwa *Board Game* adalah permainan dimana papan sebagai media utama yang mengedepankan interaksi sosial dan cocok untuk semua usia dengan aturan tertentu untuk mencapai tujuan permainan.

Media *Board Game* telah digunakan dalam sarana pembelajaran dengan menawarkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media *Board Game* didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivisme yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky dan Jean Piaget dimana peserta didik dianggap sebagai pembangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitar.³¹ Dengan menggunakan media *Board Game* peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator sehingga pembelajaran berlangsung interaktif dan berpusat pada peserta didik.³²

Konstruktivisme membantu menciptakan pemahaman yang lebih mendalam. Penekanan pada refleksi, diskusi, dan pengalaman langsung membantu peserta didik memperoleh pemahaman lebih dalam terhadap konsep yang

³⁰Reyhan Yudi Anugerah, Syarip Hidayat, dan Ganjar Gumilar, "Desain Permainan Edukasi Si Paling Jajan Pengenalan Jajanan Tradisional Khas Betawi," *eProceedings of Art & Design* 10, no. 6 (29 Desember 2023), <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/21703>.

³¹Ahmad Suryadi, Muljono Damopolii, dan Ulfiani Rahman, *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah: Teori dan Implementasinya*, 1 (CV Jejak, Anggota IKPI, 2022). 20-24.

³²Nugrogo Adi Saputro dan Poetri Leahria Pakpahan, "Mengukur Keektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran," *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 4, no. 1 (Juni 2021): 34–39, <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>.

dipelajarinya.³³ 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.³⁴

Berbeda dari pembelajaran konvensional yang cenderung kaku dan monoton. Melalui *Board Game* peserta didik secara aktif terlibat dan berpartisipasi dalam permainan yang berisi materi dengan aturan-aturan yang telah ditentukan. Melalui interaksi dengan teman-teman dalam permainan peserta didik belajar untuk saling menghargai, bersosialisasi, dan mengembangkan keterampilan komunikasi.

Menggunakan *Board Game* sebagai media belajar, peserta didik dapat belajar secara pengalaman langsung dan memahami konsep-konsep materi yang dimuat. Media *Board Game* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dengan penyajian yang menarik dan praktis.³⁵ Dalam penerapan *Board Game* sebagai sarana belajar perlu memperhatikan beberapa aspek yang pertama *Board Game* harus dirancang secara kreatif dan relevan dengan materi yang diajarkan, kedua memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, dan ketiga memungkinkan interaksi antar peserta didik untuk meningkatkan

³³Sri Nurhayati dkk., *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024). 75-76.

³⁴Dodi Ilham dkk., "Promoting Learners' Autonomy in Modern Era: A Textbook Analysis Under the Zone of Proximal Development Approach," *IJAE Internasional Journal of Asian Education* 5, no. 2 (Juni 2024): 86–94.

³⁵Intan Anabella Putri dan Meirina Lani Anggapuspa, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Usia 9-12 Tahun," *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual* 4, no. 2 (2022): 227–41, <https://ejournal.unesa.ac.id>.

keterampilan sosial mereka. Dengan memperhatikan ketentuan ini, penggunaan media *Board Game* dapat secara efektif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dalam metode konvensional media *Board Game* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menghidupkan suasana pembelajaran dengan pendekatan praktis dan interaktif, media *Board Game* dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan membantu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis³⁶. Maka penggunaan media *Board Game* dalam pembelajaran konvensional memberikan tambahan nilai yang signifikan bagi proses pendidikan.

a. Kelebihan dan Kekurangan Media *Board Game*

Kelebihan media pembelajaran *Board Game* antara lain:

- 1) Permainan *Board Game* adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan menghibur, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 2) Proses kegiatan belajar menjadi lebih baik dan efektif dengan partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar.
- 3) Media pembelajaran *Board Game* dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat materi yang diajarkan dengan lebih baik.
- 4) Efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian-penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Board Game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 5) Melatih Komunikasi dan interaksi peserta didik.

³⁶Hadi Gunawan Sakti dan Baiq Sarlita Kartiani, "Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik," *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. 1 (10 April 2023): 116–21, <https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>.

Tantangan media pembelajaran *Board Game* antara lain:

- 1) Membutuhkan biaya yang banyak dalam pembuatan media
- 2) Butuh aturan yang jelas sebab aspek afektif dan psikomotorik penting, jika aturan permainan tidak jelas maka peserta didik sulit untuk memahami dan mengikuti permainan.
- 3) Membutuhkan durasi waktu yang diperlukan untuk bermain *Board Game* terkadang lama, sehingga kurang efisien jika waktu yang tersedia singkat.
- 4) Membutuhkan persiapan yang baik mulai dari desain dan warna yang sesuai dengan karakteristik anak penting untuk menarik perhatian mereka, tapi juga butuh persiapan yang baik untuk menghindari kesalahan dalam implementasi permainan.³⁷

3. Daulah Islam dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Daulah adalah istilah dalam bahasa Arab yang berarti negara, atau pemerintahan. Dinasti dalam KBBI berarti keturunan raja-raja yang memerintah, berasal dari satu keluarga³⁸. Dalam sejarah Islam Daulah Islam merujuk pada suatu keluarga atau kelompok yang memerintah dan menguasai wilayah tertentu dengan basis keagamaan dan ideologi Islam. Daulah Islam memiliki sistem pemerintahan yang berbasis syariat Islam dan Memiliki peran penting dalam perkembangan peradaban Islam. Melihat dari tinjauan sejarah masa Daulah Islam menjadi periode penting untuk sejarah Islam dan dunia, memiliki peran dalam

³⁷Hadi Gunawan Sakti dan Baiq Sarlita Kartiani, "Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar," *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 1, 11, no. 1 (April 2023): 117, <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/visionary>.

³⁸"Hasil Pencarian - KBBI VI Daring," diakses 26 Juni 2024, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Daulah>.

menyebarkan Islam, membangun peradaban Islam yang gemilang, dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, budaya dan ekonomi.³⁹

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam tingkat Madrasah Tsanawiyah kelas VIII memuat beberapa materi, fokus materinya membahas perkembangan dan kontribusi peradaban Islam dari masa-masa Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah.⁴⁰ Menjabarkan sejarah berdirinya Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah bagaimana mereka membangun peradaban Islam dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan, ekonomi, militer, dan pertanian, serta penyebab kemunduran dan keruntuhan Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah.

Salah satu tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah agar peserta didik mengetahui berbagai peristiwa pada masa lalu utamanya sejarah mengenai kebudayaan Islam. Sejarah kebudayaan Islam sangat penting untuk dipelajari dan diketahui oleh umat Islam sendiri. Ruang lingkup sejarah kebudayaan Islam tidak hanya menampilkan sejarah kekuasaan tetapi juga membahas perkembangan ilmu agama dan ilmu pengetahuan (sains dan teknologi).⁴¹ Mengetahui sejarahnya umat Islam dapat mengambil hikmah serta pelajaran dengan harapan bisa menyebarluaskan ajaran Islam dan ikut mengembangkan kemajuan ilmu pengetahuan. Dengan ini pengetahuan mengenai periodisasi sejarah Islam utamanya periode-periode peradaban Islam perlu

³⁹Diana Sofi, "Peradaban Islam Pada Masa Daulah Safawi Di Persia," *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan KeIslaman* 10, no. 1 (13 Mei 2024): 9–21.

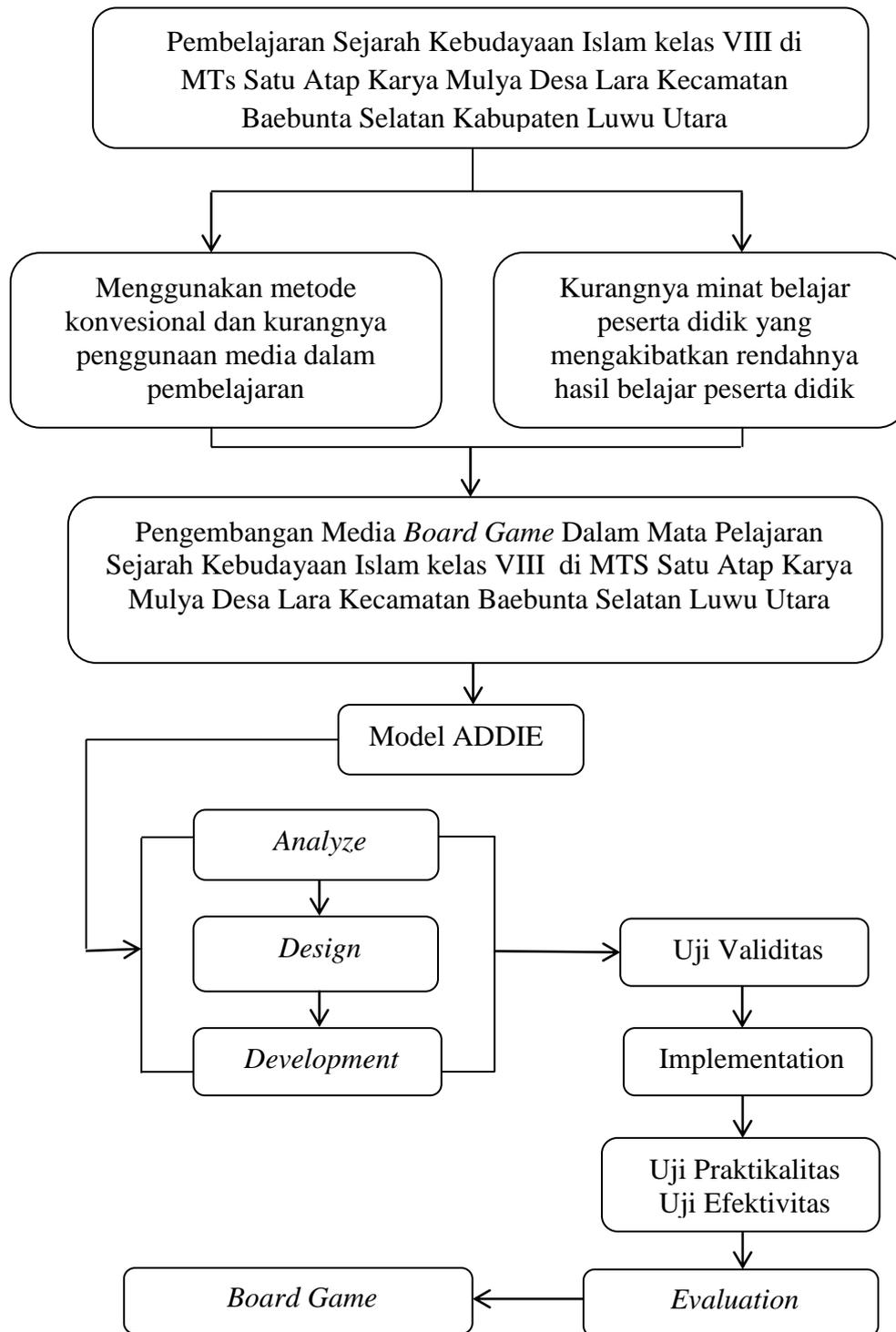
⁴⁰Muh. Subhan, *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Masdrasah Tsanawiyah*, 1 ed. (Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020).

⁴¹Mar'atul Azizah dan Rina Bayu Winanda, "Problematika Pembelajaran SKI Di MTs Salafiyah Syafiiyah Bandung Diwek Jombang," *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan KeIslaman* 10, no. 1 (29 Maret 2021): 37–49, <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v10i1.240>.

diketahui yang mana diantara Daulah-Daulah yang ikut andil diantaranya Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah sebuah struktur pemikiran yang membantu peneliti untuk merumuskan konsep, teori, variable, dan hipotesis penelitian secara terstruktur. Kerangka pikir ini berfokus pada tujuan mengembangkan media pembelajaran untuk pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara. Sehingga peneliti dapat merancang penelitian dengan menggunakan model ADDIE untuk mengetahui tingkat validitas dan efektivitas. Maka dibuat kerangka penelitian sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang masih didominasi oleh metode konvensional dan minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan rendahnya minat serta hasil belajar peserta didik. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi membuat peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hal tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah bahwa media *Board Game* yang dikembangkan dapat dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media *Board Game* diperkirakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang disajikan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* yang memuat proses merancang, mengembangkan, dan memvalidasi produk baru atau yang sudah ada sebelumnya.⁴² Mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.⁴³ Penelitian ini menggunakan model Pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi).⁴⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTs Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan dengan rentang waktu penelitian selama 3 bulan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII dan guru sejarah kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Kecamatan Baebunta Selatan Luwu Utara. Peneliti akan melibatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran *Board Game*. Adapun

⁴²Samsu, *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*, cetakan 1 1 (Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA), 2017).

⁴³Loso Judijanto dkk., *Metodologi Research And Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024). 1.

⁴⁴Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2DR : Teori dan Praktek*, 1 ed. (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020). 28-29.

objek penelitian yakni media *Board Game* sendiri pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah tahap pengumpulan data awal yang dilakukan peneliti agar mengetahui masalah apa yang terjadi di sekolah tersebut kemudian mencari dan memberikan solusi yang sesuai dan tepat. Peneliti akan menganalisis beberapa aspek yang perlu dianalisis yakni melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis pembelajaran, dan analisis kurikulum. Dengan mengumpulkan data analisis awal maka mudah untuk mengetahui permasalahan dan solusi yang dibutuhkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Dalam model ADDIE tahap perancangan berupa tahap pengembangan awal produk. Tahap ini peneliti melakukan perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Perancangan ini meliputi menentukan isi bahasan dalam media khususnya pada materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah mendesain bentuk media pembelajaran *Board Game* serta mempersiapkan perlengkapan kebutuhan untuk pembuatan produk.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan langkah terstruktur yang dilakukan untuk membuat produk media pembelajaran *Board Game*. Tahap ini menjadi tahap uji coba awal dimulai dengan validasi ahli desain produk dan materi, guna menjamin fungsionalitas, daya tarik, dan efektivitas desain serta kesesuaian konten

bahasan materi dengan tujuan pembelajaran dan manfaat pembelajaran. Evaluasi dan revisi awal dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan dan memastikan kelayakan produk media.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi pada model ADDIE adalah pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran yang telah dihasilkan dari proses pengembangan. Produk media akan diimplementasikan atau diujicobakan kepada subjek penelitian untuk mengetahui seberapa efektif produk media pembelajaran yang dibuat dengan cara mengobservasi proses pembelajaran dan mengumpulkan data melalui lembar angket kepada peserta didik dan melakukan tes kemampuan sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media *Board Game*.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi yakni tahap menganalisis data hasil implementasi produk untuk menarik kesimpulan tentang efektivitas media pembelajaran *Board Game*. Tahap ini merupakan langkah terakhir dalam prosedur pengembangan dalam penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan peneliti untuk mengumpulkan informasi data yang akan digunakan sepanjang proses penelitian di MTs Satu Atap Karya Mulya kabupaten Luwu Utara mengenai media *Board Game*. Pengumpulan data ini diwujudkan ke dalam beberapa instrument yang akan digunakan yaitu:

1. Observasi

Melakukan observasi (pengamatan langsung) terhadap proses pembelajaran saat menggunakan media *Board Game* untuk memperoleh wawasan tentang interaksi peserta didik dengan media dan respons mereka terhadap pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan pendapat secara mendalam dari seseorang terhadap permasalahan yang diteliti.⁴⁵ Peneliti akan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam guna mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran *Board Game*.

3. Angket Respon

Angket respon digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat praktikalitas media yang sedang dikembangkan. Angket ini akan disebar kepada peserta didik kelas VIII yang telah menggunakan media *Board Game*. Data yang terkumpul akan dianalisis untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif mengenai tingkat praktikalitas media *Board Game*.

⁴⁵Sulaiman Saat dan Sitti Mania, *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula, Dilengkapi Petunjuk Praktis: Penelitian eksperimen, penelitian Ex Post Facto, Penelitian Survai, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, cetakan kedua 2 (Gowa Sulawesi Selatan: Pustaka Almada, 2020). 85.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Respon

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir pertanyaan
Antusias	1. Tampilan media	
Menggunakan Media	2. Minat menggunakan media	
Manfaat	1. Manfaat media	
menggunakan media	2. Penyajian materi dan bahasa	
Cara penggunaan	1. Kepraktisan media	

4. Test

Test guna mengumpulkan data hasil dari *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas VIII terkait materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebelum dan sesudah penggunaan media *Board Game* untuk melihat tingkat efektivitas produk media.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Tes

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir pertanyaan
Pengetahuan	Mengetahui dan mengingat konsep materi	
Pemahaman	Memahami makna materi	
Penerapan	Menerapkan pengetahuan pada situasi	

5. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengambil beberapa keperluan dokumen seperti daftar nama peserta didik kelas VIII yang menjadi subjek penelitian dan dokumentasi proses perancangan media pembelajaran *Board Game*.

6. Lembar Validasi

Lembar validasi berisi elemen-elemen yang akan dinilai serta indikatornya. Ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kevalidan produk yang dibuat. Dimana terdapat dua validator ahli yakni ahli media dan ahli materi yang akan menilai media pembelajaran *Board Game*. Tabel berikut menunjukkan kisi-kisi instrument para ahli tersebut.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir pertanyaan
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan materi 2. Kedalaman konsep materi 3. Kesesuaian media terhadap materi 4. Penyajian materi menarik minat peserta didik 5. Peningkatan motivasi belajar peserta didik 	

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Aspek yang dinilai	Indikator	Butir pertanyaan
Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan media 2. Kesesuaian desain ilustrasi 3. Penggunaan media 	

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis guna mencari tahu tingkat validitas media pembelajaran *Board Game* untuk kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya berdasarkan hasil validasi para validator. Analisis data deskriptif kuantitatif menjadi teknik analisis yang digunakan untuk mengungkapkan sesuatu dengan apa adanya. Hasil validasi produk dihitung menggunakan skala *likert* yang memiliki pedoman skor penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.5 Pedoman Skor Penilaian Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup baik	2
Kurang baik	1

Rumus perhitungan besaran persentase validasi produk nantinya menggunakan rumus berikut.

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

Keterangan :

P = Angka persentase kevalidan

F = Frekuensi yang sedang dicapai/skor jawaban kevalidan

N = Jumlah Maksimum

Hasil validasi produk dikelompokkan sesuai dengan keteria hasil validasi.

Berikut merupakan kriteria interpretasi hasil validasi produk.

Tabel 3.6 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 presentase untuk melihat tingkat praktikalitas sebuah media.

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

Tabel 3.7 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.⁴⁶

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

Keterangan:

N-Gain = Nilai Gain

(Spost) = Skor rata-rata *posttest*

(Spre) = skor rata-rata *pretest*

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

Tabel 3.8 Pembagian Skor N-Gain⁴⁷

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 Luwu Utara.

⁴⁶Nidar Yusuf dkk., “Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral Pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2 Juli 2022): 8314–30, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>.

⁴⁷Moh Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu, *N-Gain VS Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*, 1 (Universitas Ahmad Dahlan: Suryacahya, 2024). 55.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Board Game* untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kecamatan Baebunta Selatan kabupaten Luwu Utara. Dalam kurun waktu 3 bulan yakni November 2024 sampai Januari 2025. Rincian penjelasan pelaksanaan penelitian pengembangan pada tabel berikut.

Tabel 4.1 waktu pelaksanaan penelitian

No	Prosedur Pengembangan	Waktu Pelaksanaan (2024-2025)		
		Novem	Desem	Jan
1.	<i>Analyze</i> Mengumpulkan data awal yakni analisis kebutuhan, analisis pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum.			
2.	<i>Design</i> Tahap perancangan meliputi menentukan isi bahasan dalam media, mendesain bentuk media <i>Board Game</i> , dan mempersiapkan perlengkapan pembuatan produk			
3.	<i>Development</i> Tahap pengembangan yakni merealisasikan			

	produk, melakukan validasi materi, validasi media, dan mengidentifikasi kelayakan produk media.	
4. <i>Implementation</i>	Implementasi dan uji coba produk media, uji efektivitas media, dan wawancara guru terhadap produk media	
5. <i>Evaluation</i>	Evaluasi produk media <i>Board Game</i>	

Penelitian pengembangan ini dirancang untuk menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran *Board Game*. Model ADDIE yang terdiri dari lima fase digunakan sebagai acuan dalam penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan pada masing-masing fase adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Untuk mengatasi permasalahan dasar dalam pengembangan media pembelajaran *Board Game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII dilakukan beberapa analisis yang bertujuan untuk mengidentifikasi hambatan yang sering dihadapi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya kabupaten Luwu Utara masih didominasi oleh metode konvensional dan hanya

menggunakan media buku cetak, sehingga kurang melibatkan peserta didik secara aktif. Penggunaan metode konvensional dan media yang sangat terbatas dalam proses pembelajaran dianggap membosankan dan tidak mampu merangsang minat serta semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menyenangkan untuk mengatasi kebosanan dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

b. Analisis Pembelajaran

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, mencatat dan penggunaan media buku cetak. Hal tersebut kurang mampu menarik perhatian peserta didik terutama karena pembelajaran yang berlangsung pada siang hari, sehingga peserta didik cenderung bosan dan kehilangan fokus. Selain itu, peserta didik kelas VIII dikenal aktif dan cepat merasa bosan, sehingga guru sering kali kesulitan menentukan metode pembelajaran yang tepat.

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Peserta didik kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya berada pada usia remaja awal, yang secara umum berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang dinamis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa karakteristik peserta didik menunjukkan adanya variasi dalam partisipasi dan motivasi belajar. Sebagian peserta didik aktif menulis materi yang dijelaskan oleh guru, namun sebagian lainnya tampak tidak fokus, bermain sambil mengganggu teman, dan ada yang mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat

motivasi dan perhatian diantara peserta didik yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menarik perhatian mereka. Media pembelajaran yang bersifat aktif dan kolaboratif seperti media *Board Game* dinilai sesuai dengan karakteristik peserta didik karena dalam penggunaannya media tersebut menekankan pada partisipasi aktif sehingga mengurangi kebosanan.

d. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi kurikulum yang digunakan di Madrasah Tsanawiyah Satu Atap Karya Mulya serta mengetahui kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII. Hasil analisis menunjukkan bahwa kurikulum yang digunakan yakni kurikulum merdeka sehingga kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terkait dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan modul ajar SKI fase D kelas VIII materi yang dibahas mencakup Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah. Materi tersebut bertujuan untuk memperkenalkan peserta didik pada peristiwa penting dalam sejarah Islam serta tokoh-tokoh yang berpengaruh pada zamannya. Adapun tujuan pembelajaran SKI pada materi ini diantaranya:

- 1) Peserta didik mampu memahami latar belakang berdirinya Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah.

- 2) Peserta didik mampu mengenal dan menjelaskan peran tokoh-tokoh penting pada masa Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah.
- 3) Peserta didik mampu menganalisis perkembangan ilmu pengetahuan pada masa Daulah Abbasiyah serta perjuangan Shalahuddin Al-Ayyubi.
- 4) Peserta didik mampu mengambil nilai-nilai keteladanan dari tokoh-tokoh sejarah tersebut.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini memaparkan proses perancangan media pembelajaran *Board Game* (papan permainan). Berikut tahapan-tahapan perancangan media :

a. Penentuan jenis permainan pada media *Board Game*

Media Pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan menggunakan jenis permainan kuis interaktif yang dipadukan dengan sedikit strategi dimana peneliti memasukkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi kemudian dipadukan dengan sistem permainan *Board Game*. Peserta didik sebagai pemain akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada kartu permainan, jika jawaban benar pion bisa maju dan pemain mendapatkan koin sebagai poin. Jenis *Board Game* ini melibatkan berbagai elemen edukatif, seperti fakta sejarah, nilai-nilai keislaman, dan tantangan berpikir kritis.

Board Game ini dibuat sebagai solusi atas masalah pembelajaran yang cenderung membosankan dan kurang menarik minat peserta didik. Dengan menggabungkan unsur bermain dan belajar peserta didik dapat menjadi lebih aktif, tertarik, dan tidak cepat merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Adapun

isi bahasan dalam media *Board Game* ini hanya sebatas materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

b. Perancangan Mekanisme Permainan

Mekanisme permainan dan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Board Game* untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menjadi moderator yang bertugas sebagai pemandu dan sebagai pengoreksi jawaban dari setiap pemain.
- 2) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil
- 3) Setiap kelompok memilih pion yang akan digunakan sebagai tanda identitasnya di papan permainan.
- 4) Setiap kelompok akan diberikan kartu bonus (bantuan) yang dapat digunakan apabila tidak mengetahui jawaban dengan penggunaan terbatas. Dengan kartu bantuan pemain diperbolehkan untuk membaca buku atau *ebook* dan video yang telah disediakan yang berisi materi pembelajaran.
- 5) Menentukan siapa yang bermain pertama kali dengan cara hompimpa.
- 6) Pemain pertama mengambil 1 kartu pertanyaan yang sudah diacak urutan dan menjawabnya.
- 7) Moderator memeriksa jawaban pemain dengan mencocokkan jawaban pada buku kunci jawaban melalui kode soal pada kartu pertanyaan.
- 8) Jika jawaban benar, maka pion pemain dapat maju sesuai angka yang tertera di kartu sedangkan jika salah, pion diam di tempat.

- 9) Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan satu koin/lencana.
- 10) Pemain berikutnya melakukan hal yang sama.
- 11) Permainan dapat dikatakan selesai jika kartu pertanyaan telah habis dan kelompok yang mengumpulkan koin/lencana terbanyak dialah pemenangnya.

Adapun aturan permainan dalam media pembelajaran *Board Game* diantaranya:

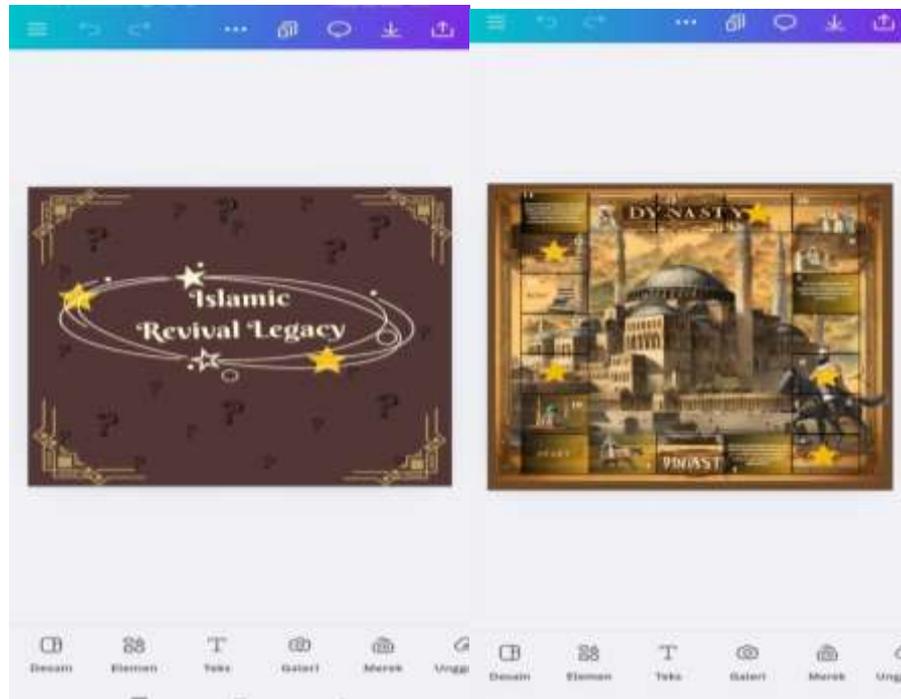
- 1) Pion yang berhenti di kotak berlambang bintang dapat mengambil kartu bonus.
- 2) Pion yang berhenti di kotak berisi teks, maka perintah pada kotak tersebut harus di laksanakan.
- 3) Pion yang berhenti di pojok kejayaan maka mendapatkan satu koin/lencana.

Dalam aspek penilaian. Dinilai berdasarkan jumlah pertanyaan yang dijawab dengan benar, kemampuan peserta didik menyampaikan jawaban secara lisan, dan melihat keaktifan dan kerjasama peserta didik selama belajar menggunakan media pembelajaran *Board Game*.

c. Perancangan *Board Game* (papan permainan)

Dalam proses perancangan *Board Game*, peneliti memulai dengan membuat desain awal menggunakan aplikasi canva. Canva merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk membuat desain media pembelajaran *Board Game*. Peneliti menggunakan berbagai elemen dan kombinasi warna untuk menciptakan tampilan yang menarik dengan menggabungkan ilustrasi arsitektur Islam klasik seperti masjid dan bangunan bersejarah lainnya agar menonjolkan visual yang kuat tentang peradaban Islam, serta kotak-kotak sebagai jalur jalannya pion yang

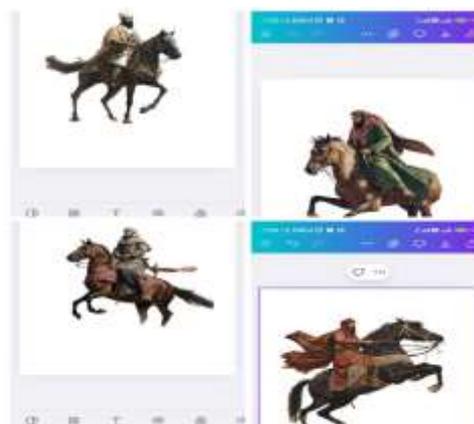
berisi kotak pertanyaan edukatif tentang sejarah peradaban Islam dan kotak berlambang bintang.



Gambar 4.1 Desain *Board Game* Tampak Depan dan Tampak Belakang

a. Pembuatan Pion

Pembuatan pion permainan melalui beberapa tahap yaitu pertama membuat beberapa gambar desain pion di aplikasi canva.



Gambar 4.2 Desain Pion

Kemudian desain yang telah dibuat dicetak dalam bentuk akrilik. Tahap ini peneliti menggunakan jasa cetak akrilik untuk membantu pembuatan pion. Berikut tampilan pion yang telah jadi.



Gambar 4.3 Pion

b. Pembuatan Kartu Permainan

Kartu permainan dalam media *Board Game* ini terbagi menjadi dua jenis kartu yaitu kartu pertanyaan dan kartu bonus. Tahapan pembuatan kartu yakni pertama merancang desain tampak depan dan tampak belakang kartu di aplikasi canva dengan mengkombinasikan berbagai elemen gambar dan warna.



Gambar 4.4 Desain Kartu Pertanyaan



Gambar 4.5 Desain Kartu Bonus

Kedua mencetak desain kartu tampak depan dan tampak belakang menggunakan kertas foto dan menempelkannya satu persatu dengan alat bantu gunting dan lem.



Gambar 4.6 Proses Pembuatan Kartu



Gambar 4.7 Kartu Pertanyaan dan Kartu Bonus

c. Pembuatan koin

Koin permainan didesain menggunakan aplikasi canva. kemudian dicetak pada kertas stiker. Selanjutnya digunting menjadi bulatan koin-koin kemudian ditempelkan di karton secara timbal balik. Tahap akhir menempelkan pita berwarna emas disekelilingnya sehingga menimbulkan kesan koin emas.



Gambar 4.8 Desain Koin Permainan



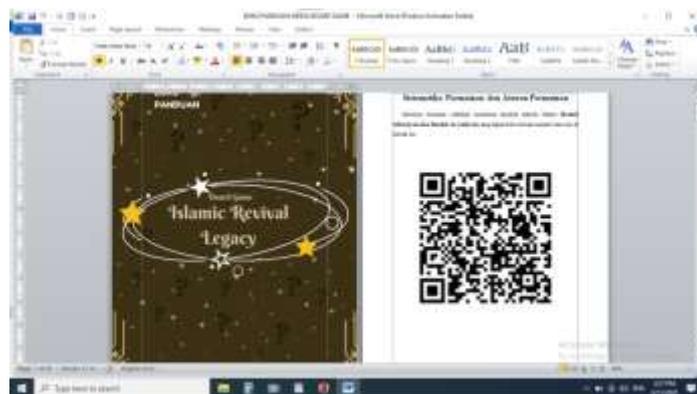
Gambar 4.9 Pembuatan Koin Permainan



Gambar 4.10 Koin Permainan

d. Pembuatan Buku Panduan

Buku panduan dibuat untuk memberikan petunjuk dalam menggunakan media pembelajaran *Board Game*. Pembuatan buku panduan terlebih dahulu merumuskan isi dari buku yakni petunjuk penggunaan, sistematika permainan, aturan permainan, dan kunci jawaban permainan. Kemudian merancang desain sampul buku yang sesuai dengan tema media *Board Game* di aplikasi canva.



Gambar 4.11 Desain Buku Panduan

Proses akhir mencetak buku panduan berikut tampilan buku panduan yang telah jadi.



Gambar 4.12 Buku Panduan

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini memuat kegiatan finalisasi kerangka media *Board Game*, yang mencakup penyelesaian semua aspek desain dan pengembangan. Hasil akhir dari pengembangan media ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.13 Media *Board Game*

Berikut adalah komponen-komponen yang melengkapi media *Board Game* yang telah dikembangkan :

- a) 1 buah papan permainan (*board game*) yang berukuran 50 cm x 50 cm
- b) 4 pion permainan

- c) 25 kartu pertanyaan dan 16 kartu bonus
- d) 35 koin permainan
- e) 1 buku panduan

Uji validasi merupakan tahap penting dalam pengembangan media pembelajaran *Board Game* dalam proses ini validator ahli materi dan validator ahli media berperan penting dalam menilai kevalidan produk yang dikembangkan. Validator ahli juga bertugas untuk memberikan saran dan rekomendasi untuk perbaikan produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Proses uji validitas ini meliputi beberapa tahap, yaitu :

- a) Hasil Validasi Materi

Evaluasi oleh ahli materi pada produk *Board Game* ini dilaksanakan untuk menentukan apakah materi pada media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dan memenuhi kompetensi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Validator ahli materi menilai kesesuaian materi dengan kurikulum dan keakuratan konsep materi. Pada tanggal 25 November 2024 dilakukan validasi pertama kali oleh Bapak Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd. selaku validator ahli materi dengan hasil perlu adanya revisi materi pada media *Board Game* dengan merumuskan dan memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII. Selanjutnya pada tanggal 18 Desember Bapak Erwatul Efendi, S.Pd.I., M.Pd. melakukan validasi akhir. Data dari validasi ahli materi pada media pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Kelengkapan Materi					
1	Kesesuaian materi pada media <i>Board Game</i> dengan kompetensi inti			✓	
2	Kesesuaian materi pada media <i>Board Game</i> dengan kompetensi dasar				✓
3	Kesesuaian materi pada media <i>Board Game</i> dengan indikator tujuan pembelajaran				✓
4	Kedalaman konsep materi			✓	
Penggunaan Kaidah Bahasa					
5	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran			✓	
6	Kalimat yang digunakan pada media <i>Board Game</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu			✓	
7	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca			✓	
8	Kesesuaian penggunaan huruf kapital			✓	
Keterpaduan Tampilan Media					
9	Kesesuaian gambar dengan materi pada media <i>Board Game</i>				✓
10	Keserasian tata letak dan warna pada media <i>Board Game</i>			✓	
11	Penyajian materi dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik				✓
Total Skor		37			
Presentase Skor		84%			
Kategori		Sangat Valid			

$$\begin{aligned} P &= \frac{37}{4 \times 11} 100\% \\ &= \frac{37}{44} 100\% \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi media *Board Game* mendapatkan skor 84% yang mengindikasikan bahwa media ini masuk ke dalam kategori sangat valid dan memenuhi standar yang diharapkan.

b) Hasil Validasi Media

Evaluasi oleh ahli media merupakan tahap penting dalam pengembangan produk *Board Game*. Tujuan evaluasi ini adalah untuk menentukan apakah media memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif. Validator media bertugas untuk menilai aspek desain, tampilan, dan kegunaan media. Dengan demikian, hasil validasi dapat memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berkualitas dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tanggal 26 november 2024 Bapak Muhammad Yamin, S.Pd., M.Pd selaku validator media melakukan analisis terhadap produk *Board Game* untuk menilai kualitas dan kesesuaian dengan standar yang ditetapkan. Hasil dari validasi akan memberikan gambaran tentang kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan, sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Data dari validasi ahli media dipaparkan secara rinci pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
1	Tampilan media <i>Board Game</i> menarik untuk dijadikan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam				✓
2	Kualitas fisik desain media <i>Board game</i> jelas, mudah dibaca, dan tidak pecah			✓	
3	Kualitas bahan yang digunakan pada media <i>Board Game</i> kuat dan tahan lama				✓
4	Bahan yang digunakan pada media pembelajaran <i>Board Game</i> aman digunakan untuk peserta didik kelas VIII				✓
5	Komponen-komponen media <i>Board Game</i> disajikan dengan lengkap (papan permainan, pion, kartu permainan, dan koin permainan)				✓
Kesesuaian desain ilustrasi					
6	Tampilan <i>Board Game</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik				✓
7	Pewarnaan media <i>Board Game</i> tidak mengganggu dalam memahami keseluruhan materi			✓	
8	Gambar yang digunakan dalam media <i>Board Game</i> sesuai dengan materi				✓
9	Konsistensi ukuran gambar yang digunakan				✓
10	Kesesuaian penggunaan kalimat pertanyaan dengan tingkat intelektual peserta didik				✓
Penggunaan media					
11	Kemudahan dalam penggunaan media <i>Board Game</i>			✓	
12	Kejelasan panduan/petunjuk penggunaan media <i>Board Game</i>				✓
Total Skor		45			
Presentase Skor		93,7%			
Kategori		Sangat Valid			

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{45}{4 \times 12} 100\% \\
 &= \frac{45}{48} 100\% \\
 &= 93,7\%
 \end{aligned}$$

Hasil dari proses validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran *Board Game* mendapatkan skor 93,7% yang masuk ke dalam kategori sangat valid.

Setelah melalui tahap uji validasi oleh validator materi dan media ditemukan beberapa saran dan masukkan dari validator yang menjadi acuan dalam tahap revisi media *Board Game*. Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media *Board Game* menjadi lebih baik. Revisi dari kedua validator dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 4.4 Revisi Saran Validator

Yang Direvisi	Sebelum Direvisi	Sesudah Direvisi
Buku Panduan <i>Board Game</i> yakni pada bagian Barcode agar diperbaiki dan ukuran font diperbesar.	Barcode yang berisi materi berukuran kecil dan font digunakan kecil sulit dibaca.	Barcode yang berisi materi diperbesar dan ukuran font ditambah.
Memperhatikan kebutuhan peserta didik serta efesiensi dan efektivitas.	Belum memperhatikan kompetensi dasar, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran.	Sudah memperhatikan kompetensi dasar, kompetensi inti, dan tujuan pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahap uji coba produk media yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, produk media

Board Game yang telah dikembangkan akan diuji coba untuk melihat tingkat praktikalitas dan ting

kat efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam dan seberapa besar media ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, diharapkan media ini dapat menjadi salah satu sumber kekayaan intelektual yang berharga dalam dunia pendidikan.

Uji coba produk media *Board Game* dilakukan kepada subjek penelitian yang terdiri dari 15 peserta didik kelas VIII dan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mengetahui tingkat efektivitas media yang dikembangkan, *pretest* dan *posttest* diberikan kepada peserta didik. *Pretest* digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik sebelum menggunakan media *Board Game* sedangkan *Posttest* digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media *Board Game*. Selain itu, wawancara juga dilakukan terhadap guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk mengetahui tanggapan dan pendapat mereka terhadap media pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan.

a) Uji Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas medi pembelajaran *Board Game* diambil dari hasil pengisian angket respon peserta didik kelas VIII setelah menggunakan media pembelajaran *Board Game* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Berdasarkan tabel hasil uji coba praktikalitas media *Board Game* yang terdapat

pada **lampiran 11** dapat dilihat bahwa media ini sangat praktis dan mudah digunakan oleh peserta didik. Hal ini terlihat dari skor rata-rata total sebesar 92% dengan rincian aspek antusias menggunakan media sebesar 90% dengan kategori praktis, aspek manfaat media mendapatkan skor 98% dengan kategori sangat praktis, dan aspek cara penggunaan media mendapatkan skor 98% dengan kategori sangat praktis. Skor yang tinggi pada setiap aspek menunjukkan bahwa peserta didik memberikan penilaian positif terhadap kepraktisan media *Board Game*.

b) Uji Efektivitas

Untuk melihat dan menarik kesimpulan tentang sejauh mana tingkat efektivitas media pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan peneliti melakukan *pretest* kepada peserta didik kelas VIII pada pertemuan pertama sebelum menggunakan media *Board Game*. Kemudian dilanjutkan implementasi media *Board Game* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII sebanyak dua kali pertemuan pada materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah. Pada pertemuan terakhir dilakukan *posttest* kepada peserta didik untuk melihat apakah ada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah setelah menggunakan media pembelajaran *Board Game*. Hasil uji *Pretest* dan *Posttest* yang dilaksanakan oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Analisis *Pretest-Posttest* Peserta didik

No	Nama	Nilai		<i>Post-Pre</i>	Skor Ideal (100)- <i>Pretest</i>	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

Berdasarkan tabel hasil perhitungan N-Gain dari 15 peserta didik dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Board Game* dalam pembelajaran menunjukkan efektivitas yang tinggi. Hal ini didukung oleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.77 yang termasuk dalam kategori tinggi (≥ 0.7). Sebanyak 8 peserta didik (53,3%) menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai N-Gain yang tinggi sementara 7 peserta didik (46,7%) lainnya menunjukkan dengan kategori sedang.

c) Wawancara Guru

Hasil wawancara bersama ibu Sri Wahyuni S.Sos selaku guru Sejarah Kebudayaan Islam menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Board*

Game memberikan dampak positif yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Ia menilai media *Board Game* sebagai alat yang efektif dalam memicu motivasi dan semangat peserta didik, serta mampu mengatasi kebosanan dalam pembelajaran. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keterlibatan aktif sehingga meningkatkan minat mereka terhadap materi terutama terkait materi Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah. Materi yang disajikan dalam media *Board Game* telah disesuaikan dengan kurikulum dan tingkat pemahaman peserta didik. Desain visual dan komponen permainan *Board Game* yang menarik juga berkontribusi terhadap pemahaman peserta didik. Meskipun demikian, ibu Sri Wahyuni S.Sos menyarankan pengembangan lebih lanjut pada materi dalam permainan *Board Game* untuk lebih memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat. Tahap ini terdiri dari dua jenis, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan pengembangan.

Selama pengembangan media pembelajaran *Board Game* peneliti melakukan evaluasi formatif dengan beberapa tahapan dimulai dari analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan peserta didik. Selanjutnya pada tahap perancangan, peneliti merancang dan mendesain produk *Board Game* serta menyusun instrument evaluasi. Pada tahap pengembangan, peneliti mengumpulkan data dari hasil validasi ahli yang memberikan saran dan

masukan untuk revisi produk media *Board Game*. Evaluasi sumatif dilakukan dengan memberikan uji *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik dan wawancara guru untuk mengumpulkan data sehingga dapat mengukur dan menilai tingkat efektivitas media pembelajaran *Board Game*.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *Board Game* ini mengikuti model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang tidak membosankan dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan media yang dapat membantu mereka dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, pengembangan media *Board Game* ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan guru tersebut.

Tahap perancangan merupakan tahap yang sangat penting dalam pengembangan media pembelajaran *Board Game*. Pada tahap ini, dilakukan penentuan materi yang akan disajikan dalam bentuk *Board Game*. Selain itu, juga dilakukan perancangan desain *Board Game* (papan permainan), pembuatan komponen-komponen permainan (pion, kartu, koin), dan penyusunan buku panduan. Buku panduan berisi instruksi tentang cara bermain *Board Game* dan penjelasan tentang materi yang disajikan. Desain *Board Game* yang menarik dan interaktif juga sangat penting untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam

belajar. Oleh karena itu, perancangan desain *Board Game* yang baik sangat penting untuk kesuksesan pengembangan media pembelajaran ini.

Media pembelajaran *Board Game* yang dikembangkan memiliki beberapa keunikan yang menjadi pembeda dari pengembangan-pengembangan sebelumnya. Salah satu keunikan utamanya terletak pada materi yang diangkat yaitu berfokus pada Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Jenis permainan yang digunakan dalam media *Board Game* berupa kuis interaktif dengan strategi ringan dan pengumpulan poin, bukan permainan berbasis ular tangga seperti yang dikembangkan penelitian lain. Dalam permainan peserta didik sebagai pemain tidak bergerak menggunakan dadu, tetapi berdasarkan ketepatan menjawab pertanyaan dan strategi penggunaan kartu bonus yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pada *ebook* dan video pembelajaran saat mereka kesulitan. Ini tidak ditemukan pada penelitian sebelumnya dan menjadi nilai tambah karena membantu peserta didik belajar secara mandiri dan mendalam.

Pada tahap pengembangan, semua komponen media *Board Game* diselesaikan dan dilakukan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Uji validasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah media *Board Game* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang layak. Hasil uji validasi ini akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut. Uji validasi ini juga melibatkan ahli materi untuk memastikan bahwa materi yang disajikan dalam

Board Game sudah akurat dan relevan dengan kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, media *Board Game* yang dikembangkan dijamin kualitasnya dan dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dengan layak.

Hasil uji validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media *Board Game* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan materi yang sangat baik. Skor yang diperoleh adalah 84%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid. Aspek yang dinilai oleh ahli materi meliputi kelengkapan materi, penggunaan kaidah bahasa, dan keterpaduan tampilan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* ini telah menyajikan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan lengkap dan akurat. Selain itu, hasil uji validasi oleh ahli media juga menunjukkan bahwa media *Board Game* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media yang sangat baik. Skor yang diperoleh adalah 93,7%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat valid. Aspek yang dinilai oleh ahli media meliputi tampilan media, kesesuaian desain ilustrasi, dan penggunaan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* ini telah memiliki tampilan yang menarik dan interaktif.

Dengan hasil uji validasi yang sangat baik dari ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Board Game* ini memenuhi standar validasi yang sangat baik. Media ini telah menyajikan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan lengkap dan akurat, serta memiliki tampilan yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, media *Board Game* ini dapat digunakan sebagai alat

pembelajaran yang layak dan dijamin kualitasnya untuk digunakan dalam proses belajar mengajar Sejarah Kebudayaan Islam utamanya pada kelas VIII.

Tahap implementasi peneliti akan menguji media *Board Game* untuk mendapatkan hasil uji praktikalitas dan uji efektivitas. Hasil uji coba dengan menggunakan angket respon peserta didik menunjukkan media *Board Game* merupakan media yang sangat praktis dengan skor total 92% yang termasuk kriteria sangat praktis. Sehingga disimpulkan bahwa media *Board Game* memenuhi standar kelayakan dan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar yang dilihat dari indikator angket respon dengan rincian aspek antusias menggunakan media mendapatkan skor 90% kategori sangat praktis menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dan bersemangat ketika menggunakan media *Board Game* dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Aspek manfaat media mendapatkan skor 98% dengan kategori sangat praktis, dan aspek cara penggunaan media mendapatkan skor 98% dengan kategori sangat praktis. Skor yang tinggi pada setiap aspek menunjukkan bahwa peserta didik memberikan penilaian positif terhadap kepraktisan media *Board Game*.

Uji efektivitas bertujuan untuk mengukur dampak penggunaan media pembelajaran *Board Game* terhadap hasil belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest* pada 15 peserta didik kelas VIII. Hasil *pretest* menunjukkan pemahaman awal peserta didik terhadap materi sebelum menggunakan media *Board Game* dalam proses pembelajaran. *Posttest* kemudian

diberikan untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *Board Game*.

Analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan perhitungan N-Gain yang bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar yang dinormalisasi. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi ($\geq 0,7$) ini berarti bahwa penggunaan media *Board Game* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Dengan spesifikasi dari 15 peserta didik 8 peserta didik (53,3%) menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai N-Gain yang tinggi, sementara 7 peserta didik (46,7%) lainnya menunjukkan peningkatan dengan kategori sedang. Maka dari itu kesimpulannya bahwa media *Board Game* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi daulah Abbasiyah dan daulah Ayyubiyah meskipun tingkat peningkatannya bervariasi antar peserta didik.

Media *Board Game* dikembangkan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik, menjawab masalah dari pembelajaran yang sebelumnya dirasa membosankan dan kurang menarik. Interaksi antar pemain, peran moderator, dan sistem penghargaan dengan koin membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan kompetitif secara sehat. Dengan berbagai komponen di dalamnya, media *Board Game* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan pemahaman materi sejarah, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Board Game* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kec. Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara sebagai berikut:

1. 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 jenis permainan pada media *Board Game*, perancangan mekanisme permainan, perancangan desain *Board Game* (papan permainan) menggunakan aplikasi 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.
2. 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.

3. Media *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.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran *Board Game* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk kelas VIII, dapat diimplikasi dengan dimanfaatkan sebagai:

1. Salah satu media pendukung untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tingkat kelas VIII
2. Salah satu media pembelajaran yang mendukung aktif peserta didik dan dapat diterapkan bukan hanya di tingkat SMP kelas VIII saja melainkan di tingkat SD maupun perguruan Tinggi.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan oleh karena itu, peneliti menawarkan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian selanjutnya

1. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian yang dilakukan lebih baik lagi serta dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.
2. Bagi peserta didik dapat memanfaatkan media *Board Game* sebaik mungkin untuk membantu meningkatkan pemahaman mengenai sejarah kebudayaan Islam utamanya materi yang membahas tentang Daulah Abbasiyah dan Daulah Ayyubiyah pada tingkat kelas VIII.
3. Bagi guru dapat memanfaatkan media pembelajaran Board Game sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan sebaik mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh. *Tafsir Ibnu Katsir*. 1. Pustaka Imam Asy-syafi'i, 2017.
- Abdullah bin Muhammad Alu Syaikh. *Tafsir Ibnu Katsir*. 5 5. Pustaka Imam Asy-syafi'i, 2017.
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah. *Sunan At-Tirmidzi, Kitab. al-Amtsal, Juz 4, No. 2879*. Beirut Libanon: Dar al-Fikri, 1994.
- Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni. "Media Pembelajaran Perspektif Al-Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31." *Jurnal Masagi* 2, no. 1 (2023) <https://journal.stai-musaddadiyah.ac.id/index.php/jm/article/view/378>.
- Ahmad Suryadi, Muljono Damopolii, dan Ulfiani Rahman. *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah: Teori dan Implementasinya*. 1. CV Jejak, Anggota IKPI, 2022.
- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (Maret 2023). <https://ejurnal.stietrianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.
- Andi Arif Pamessangi. *Media dan Permainan Pembelajaran Bahasa*. cetakan 1. Gowa Sulawesi Selatan: Penerbit Aksara Timur, 2021.
- Anugerah, Reyhan Yudi, Syarip Hidayat, dan Ganjar Gumilar. "Desain Permainan Edukasi Si Paling Jajan Pengenalan Jajanan Tradisional Khas Betawi." *eProceedings of Art & Design* 10, no. 6 (29 Desember 2023). <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/21703>.
- Azizah, Fitria Ayu Nur, Sri Panca Setyawati, dan Restu Dwi Ariyanto. "Board Games Panji (Papan Sekartaji): Media Pendidikan Karakter Toleransi." *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)* 2 (17 Desember 2022) <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/kkn/article/view/2833>.
- Azizah, Mar'atul, dan Rina Bayu Winanda. "Problematika Pembelajaran SKI Di MTs Salafiyah Syafiiyah Bandung Diwtek Jombang." *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman* 10, no. 1 (29 Maret 2021) <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v10i1.240>.

- Bustanul Iman RN, Masdiyah Nuris, dan Rahmatullah Syaripuddin. "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, no. 1 (Februari 2023) <https://doi.org/10,30868/ei.v12i01.3038>.
- Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- Dodi Ilham, Abdul Pirol, Baderiah, Muhammad Iksan, Erwatul Efendi, Andi Husni A. Zainuddin, dan Samsu Alam. "Promoting Learners' Autonomy in Modern Era: A Textbook Analysis Under the Zone of Proximal Development Approach." *IJAE Internasional Journal of Asian Education* 5, no. 2 (Juni 2024)
- Faishol, Riza, Ahmad Izza Muttaqin, dan Mohammad Afton Fahmi Prayogie. "Penggunaan Media Pembelajaran Film Dokumenter Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Kelas VIII C Di MTs Kebunrejo Genteng Banyuwangi." *Jurnal Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam* 5, no. 1 (4 Februari 2021) <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v5i1.496>.
- Hakim, Lukman. *Ragam Media Pembelajaran Sejarah, Interaktif dan Menyenangkan*. GUEPEDIA, 2023.
- "Hasil Pencarian - KBBI VI Daring." Diakses 26 Juni 2024. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dinasti>.
- Hasriadi, Hasriadi. "Metode Pembelajaran Inovatif Di Era Digitalisasi." *Jurnal Sinestesia* 12, no. 1 (30 Juni 2022) <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>.
- Hibatullah, Muhammad Naufal, Gilang Danu Prakoso, Satrio Wibowo, dan Muhammad Setiyawan. "Pengembangan BoardGame Interaktif 'Cahaya Iman' untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak." *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2023, <https://ojs.amikomsolo.ac.id/index.php/semnasa/article/view/84>.
- Ina Magdalena, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, dan Lis Susilawati. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (Agustus 2021) <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1373/958>.

- Istiqomah, Nurul, Lisdawati Lisdawati, dan Adiyono Adiyono. "Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi Dalam Kurikulum 2013 Di Madrasah Aliyah." *IQRO: Journal of Islamic Education* 6, no. 1 (14 Agustus 2023) <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084>.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bogor: Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018.
- Loso Judijanto, Mas'ud Muhammadiyah, Rahmawati Ning Utami, Lalu Suhirman, Laurensius Laka, Yoseb Boari, Suri Toding Lembang, dkk. *Metodologi Research And Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.
- Maryanti, Elis, Asep Sukenda Egok, dan Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (29 September 2021) <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>.
- Moh Irma Sukarelawa, Toni Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu. *N-Gain VS Stacking Aanlisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. 1. Universitas Ahmad Dahlan: Suryacahya, 2024.
- Muh Fahrurrozi dan H. Mohzana. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Pancor: Universitas Hamzanwadi Press, 2020.
- Muh. Subhan. *Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Masdrasah Tsanawiyah*. 1 ed. Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020.
- Nenny Mahyuddin. *Permainan Board Game Berbasis Neurosains dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2023.
- Nugrogo Adi Saputro dan Poetri Leahria Pakpahan. "Mengukur Keektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran." *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 4, no. 1 (Juni 2021) <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i1.2151>.
- Nur Firqa Najiah, Nur Fakhurunnisaa, dan Amir Faqihuddin Assafari. "Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Web Kelas x Ipa di MAN 1 Enrekang." *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (Juli 2023) <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4632>.
- Nurfaizah, Nadia, Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani. "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Kelas IV SD.” *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (20 November 2021)
<https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>.

Purwiantoro, Moch Hari, dan Widiyanto Hadi. “Arsitektur Boardgame Edukasi Sebagai Unsur Gamifikasi Pembelajaran Untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi, Dan Minat Belajar Siswa.” *Joined Journal (Journal of Informatics Education)* 3, no. 2 (27 Desember 2020)
<https://doi.org/10.31331/joined.v3i2.1420>.

Putri, Aldelia Manasika, dan Danang Setyadi. “Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika Pada Materi Bilangan Kelas VII SMP.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (14 Juli 2022)
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>.

Putri, Intan Anabella, dan Meirina Lani Anggapuspa. “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Usia 9-12 Tahun.” *BARIK - Jurnal SI Desain Komunikasi Visual* 4, no. 2 (2022)
<https://ejournal.unesa.ac.id>.

Rahimi. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al Qur’an Kajian Surat An-Nahl ayat 78.” *Akademika: Jurnal Keagamaan dan Pendidikan* 18, no. 1 (Juni 2022)

Saat, Sulaiman, dan Sitti Mania. *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula, Dilengkapi Petunjuk Praktis: Penelitian eksperimen, penelitian Ex Post Facto, Penelitian Survei, Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. cetakan kedua 2. Gowa Sulawesi Selatan: Pustaka Almada, 2020.

Sakti, Hadi Gunawan, dan Baiq Sarlita Kartiani. “Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar.” *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 1, 11, no. 1 (April 2023) <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/visionary>.

Sakti, Hadi Gunawan, dan Baiq Sarlita Kartiani. “Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan* 11, no. 1 (10 April 2023)
<https://doi.org/10.33394/vis.v11i1.7791>.

Samsu. *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. cetakan 1 1. Jambi: Pusat Studi Agama dan Masyarakat (PUSAKA), 2017.

Septy Nurfadhillah. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara*

Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Universitas muhammadiyah Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Siregar, Dilla Safera, dan Rusydi Ananda. “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (6 Juli 2023) <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.

Siregar, Dilla Safera, dan Rusydi Ananda. “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Ular Tangga Untuk Siswa Tunarungu.” *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (6 Juli 2023) <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2340>.

Sofi, Diana. “Peradaban Islam Pada Masa Dinasti Safawi Di Persia.” *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman* 10, no. 1 (13 Mei 2024) <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/2023>.

Sri Nurhayati, Farid Haluti, Lilis Nurteti, Dwitri Pilendia, Purwo Haryono, Anik Dwi Hiremawati, Afrizawati, dkk. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

Widaswari, Dea, dan Cahyo Dwi Andita. “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Saintifik Melalui Proyek Materi Organ Pernapasan Kelas V Sekolah Dasar.” *Primary Education Journal Silampari* 5 (agustus 2023)

Yudi Hari Rayanto dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2DR: Teori dan Praktek*. 1 ed. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

Yusuf, Nidar, Hendra Setyawan, Sri Immawati, Gunawan Santoso, dan Muhammad Usman. “Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel Untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral Pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2 Juli 2022) <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandal Kec. Bera 91914 Kota Palopo
Email: ftk@iainpalopo.ac.id / https://ftk.iainpalopo.ac.id

Nomor : B- 3126 /In.19/FTIK/HM.01/11/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 15 November 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kab. Luwu Utara
di Masamba

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa(i):

Nama	: Rifanisa Muchtar
NIM	: 2102010028
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Semester	: VII (Tujuh)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul;
**"Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Dalam Mata Pelajaran Sejarah
Kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kecamatan Baebunta
Selatan Luwu Utara"**. Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan
surat izin penelitian.

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

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.


Dekan

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

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian DPMPTSP



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
(DPMPTSP)

Jl. Simpursiang Nomor.27 Masamba, Telp : (0473) 21000 Fax : (0473) 21000 Kode Pos : 92966
Email : dpmptsp@luwuutarakab.go.id Website : http://dpmptsp.luwuutarakab.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 03080/01649/SKP/DPMPTSP/1/2025

- Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Rifanisa Muchtar beserta lampirannya.
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara
Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara;
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2007 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
6. Peraturan Bupati Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 11 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan, Non Perizinan dan Penanaman Modal Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian Kepada :
- Nama : Rifanisa Muchtar
Nomor Telepon : 085921045178
Alamat : Dusun Polewali Desa Lara Kecamatan Baebunta Selatan Kabupaten Luwu Utara
Sekolah / Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kecamatan Baebunta Selatan Luwu Utara
Lokasi Penelitian : MTS Satu Atap Karya Mulya

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 2024-12-20 s/d 2025-01-31.
 2. Mematuhi semua peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.
 3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan/atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba
Pada Tanggal : 6 Januari 2025

An. BUPATI LUWU UTARA
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



Disampaikannya secara elektronik menggunakan Sistem Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Ir. Alauddin Sukri, M.Si
NIP : 196512311997031060



Disampaikan kepada penerima elektronik menggunakan Sistem Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

1. Lembar Pertama yang bersangkutan;
2. Lembar Kedua Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

**KEMENTERIAN AGAMA RI**
MADRASAH TSANAWIYAH SEATAP (MTs-SA) KARYA MULYA
DESA LARA, KEC. BAEBUNTA SELATAN, KAB. LUWU UTARA
Alamat : Jalan Pendidikan (Poros Lara-Kalitata), Kode Pos: 92956

SURAT KETERANGAN
Nomor: MTs.21.11.0011/118/I/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala MTs Satu Atap Karya Mulya:

Nama	: H.Sudirman, S.Pd.I.,M.MPd
NIP	: 196812312008011049
Pangkat/Gol. Ruang	: Penata Muda TK 1/III/b
Jabatan	: Kepala MTs Satu Atap Karya Mulya

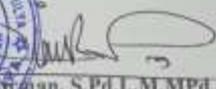
Menerangkan bahwa:

Nama	: Rifanisa Mughtar
Tempat, Tgl Lahir	: Palopo, 04 Juni 2003
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam (PAI)
Alamat	: Desa Lara Kec. Baebunta Selatan Kab. Luwu Utara

Telah melakukan penelitian di MTs-SA Karya Mulya pada tanggal 20 Desember sampai dengan 31 Januari 2025 dalam rangka penyusunan tugas akhir yang berjudul ***"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs SATU ATAP KARYA MULYA DESA LARA KECAMATAN BAEBUNTA SELATAN LUWU UTARA"***

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lara, 20 Januari 2025
Kepala MTs Satu Atap Karya Mulya



H. Sudirman, S.Pd.I.,M.MPd
196812312008011049

Lampiran 4 Wawancara Awal Guru dan Peserta didik



Lampiran 5 Pengenalan Media Kepada Peserta didik



Lampiran 6 Uji Coba Produk



Lampiran 7 Pengisian Angket Respon dan Wawancara Guru



Lampiran 8 Evaluasi *Pretest* dan *Posttest*



Lampiran 9 Lembar Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Media : Media Pembelajaran *Board Game*
Nama Validator : Erwahid Efendi, S.Pd | M.Pd.
NIP : 198312312023211055
Tanggal Validasi : 18 Desember 2024

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu guna mengukur kelayakan media pembelajaran *Board Game* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kecamatan Baebunta Selatan Luwu Utara.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
Skor 4 : sangat Baik
Skor 3 : Baik
Skor 2 : Cukup Baik
Skor 1 : Kurang Baik
 2. Untuk tabel tentang *Aspek penilaian*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 3. Untuk *kesimpulan*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *komentar/Saran* yang telah disiapkan.
- Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kelengkapan Materi				
	a. Kesesuaian materi pada media <i>Board Game</i> dengan kompetensi inti			✓	
	b. Kesesuaian materi pada media <i>Board Game</i> dengan kompetensi dasar				✓
	c. Kesesuaian materi pada media <i>Board Game</i> dengan indikator tujuan pembelajaran				✓
	d. Kedalaman konsep materi			✓	
2	Penggunaan Kaidah Bahasa				
	a. Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran			✓	
	b. Kalimat yang digunakan pada media <i>Board Game</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu			✓	
	c. Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca			✓	
	d. Kesesuaian penggunaan huruf kapital			✓	
3	Keterpaduan Tampilan Media				
	a. Kesesuaian gambar dengan materi pada media <i>Board Game</i>				✓
	b. Keresasian tata letak dan warna pada media <i>Board Game</i>			✓	
	c. Penyajian materi dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa				✓

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

A. Komentar/Saran

- Penyesuaian dengan kebutuhan peserta didik
- Efisiensi dan efektivitas media perlu diperhatikan.

Palopo,

Validator Ahli Media



(_____)

NIP 198312312023211055

Lampiran 10 Lembar Validasi Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Media : Media Pembelajaran *Board Game*
Nama Validator : Muh. Yamin
NIP : 1990080192020121009
Tanggal Validasi : 26 November 2024

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu guna mengukur kelayakan media pembelajaran *Board Game* dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kecamatan Baebunta Selatan Luwu Utara.

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawaban yang diberikan pada kolom skala penilaian yang sudah disediakan dengan skala penilaian sebagai berikut:
Skor 4 : sangat Baik
Skor 3 : Baik
Skor 2 : Cukup Baik
Skor 1 : Kurang Baik
2. Untuk tabel tentang *Aspek penilaian*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk *kesimpulan*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *komentar/Saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

C. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan Media				
	a. Tampilan media <i>Board Game</i> menarik untuk dijadikan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam				✓
	b. Kualitas fisik desain media <i>Board game</i> jelas, mudah dibaca, dan tidak pecah			✓	
	c. Kualitas bahan yang digunakan pada media <i>Board Game</i> kuat dan tahan lama				✓
	d. Bahan yang digunakan pada media pembelajaran <i>Board Game</i> aman digunakan untuk siswa kelas VIII				✓
	e. Komponen-komponen media <i>Board Game</i> disajikan dengan lengkap (papan permainan, pion, kartu permainan, dan koin permainan)				✓
2	Kesesuaian desain ilustrasi				
	a. Tampilan <i>Board Game</i> sesuai dengan karakteristik siswa				✓
	b. Pewarnaan media <i>Board Game</i> tidak mengganggu dalam memahami keseluruhan materi			✓	
	c. Gambar yang digunakan dalam media <i>Board Game</i> sesuai dengan materi				✓
	d. Konsistensi ukuran gambar yang digunakan				✓

No	Aspek Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
	c. Kesesuaian penggunaan kalimat pertanyaan dengan tingkat intelektual siswa				✓
3	Penggunaan media				
	a. Kemudahan dalam penggunaan media <i>Board Game</i>			✓	
	b. Kejelasan panduan/petunjuk penggunaan media <i>Board Game</i>				✓

D. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, produk pengembangan ini dinyatakan:

1. Belum dapat digunakan
2. Dapat digunakan dengan revisi besar
3. Dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Dapat digunakan tanpa revisi

E. Komentar/Saran

- portabel besar
 - font di portabel
-
-
-
-

Palopo,

Validator Ahli Media

Mueh

NIP 199088192020121009

Lampiran 11 Tabel Praktikalitas Media *Board Game*

Aspek Penilaian	Butir Soal	Responden Ke-															Jumlah Skor per Aspek	Skor Maks	% Skor	Kategori	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15					
Antusias Menggunakan media	1	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	217	240	90%	Sangat Praktis	
	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2					
	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4					
	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4					
Manfaat Menggunakan media	1	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	213	240	89%	Sangat Praktis	
	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	4	4	4	3					
	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4					
	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3					
Cara Penggunaan Media	1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	117	120	98%	Sangat Praktis	
	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4					
Rata-rata																				92%	Sangat Praktis

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Hari/Tanggal :

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang dianggap benar !

1. Siapakah pendiri Daulah Abbasiyah yang berhasil menggulingkan Daulah Umayyah....
 - a. **Abu Abbas As-Saffah**
 - b. Umar bin Khattab
 - c. Abu Bakar Ash-Shiddiq
 - d. Utsman bin Affan
2. Pada abad berapa Daulah Abbasiyah mencapai puncak kejayaannya....
 - a. Abad ke-6
 - b. Abad ke-7
 - c. **Abad ke-8**
 - d. Abad ke-12
3. Kota manakah yang menjadi pusat pemerintahan Daulah Abbasiyah dan dikenal sebagai pusat peradaban Islam pada masanya....
 - a. Kairo
 - b. Damaskus
 - c. **Baghdad**
 - d. Mekkah
4. Faktor apa saja yang menyebabkan keruntuhan Daulah Abbasiyah....
 - a. Perpecahan internal
 - b. Serangan Mongol
 - c. Melemahnya Ekonomi
 - d. **Semua Jawaban Benar**
5. Siapakah di antara khalifah berikut yang dianggap menjadi tonggak masa keemasan Daulah Abbasiyah ?
 - a. Al-Mansur
 - b. Harun ar-Rasyid
 - c. Al-Makmun
 - d. **Semua jawaban benar**

6. Apa hikmah yang dapat diambil dari sejarah perkembangan Daulah Abbasiyah....
 - a. Kekuatan mutlak seorang pemimpin sangat penting
 - b. Perang adalah satu-satunya cara untuk mencapai tujuan
 - c. **Pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan umat**
 - d. Kekayaan materi adalah segalanya
7. Siapakah di antara ilmuwan berikut yang dikenal sebagai “bapak kedokteran” pada masanya...
 - a. Ali ibn Rabban at-Tabari
 - b. **Ibnu Sina**
 - c. Ar-Razi
 - d. Al-Kindi
8. Siapakah pendiri berdirinya Daulah Ayyubiyah....
 - a. Saladin al-Ayyubi
 - b. **Salahuddin al-Ayyubi**
 - c. Al-Mansur Nasiruddin
 - d. Hulagu Khan
9. Sebutkan kemajuan Islam pada masa Daulah Ayyubiyah....
 - a. Pembangunan masjid
 - b. Pengembangan ilmu pengetahuan
 - c. Perkembangan seni dan arsitektur
 - d. **Semua jawaban benar**
10. Berapa lama Daulah Ayyubiyah berkuasa....
 - a. **79 tahun**
 - b. 100 tahun
 - c. 200 tahun
 - d. 50 tahun
11. Pertempuran mana yang tidak termasuk dalam peperangan penting yang pernah dilalui oleh Shalahuddin Al-Ayyubi....
 - a. Pertempuran Shafuriyah
 - b. Pertempuran Hittin
 - c. Pembebasan Al-Quds
 - d. **Perang Badar**
12. Siapa khalifah Daulah Ayyubiyah yang berhasil merebut kembali yerusalem (Palestina) dari tangan pasukan salib....
 - a. **Salahuddin Al-Ayyubi**
 - b. Al-Mansur Nasiruddin
 - c. Saladin al-Ayyubi
 - d. Ali ibn Rabban at-Tabari

13. Salah satu faktor yang menyebabkan kejatuhan Daulah Ayyubiyah adalah...
- Persaingan dengan Daulah Utsmaniyah
 - Pemborontakan internal dan perebutan kekuasaan
 - Serangan mongol yang dahsyat
 - Semua jawaban benar**
14. Pusat kekuasaan utama Daulah Ayyubiyah berada di kota....
- Baghdad
 - Mesir**
 - Damaskus
 - Mekkah
15. Mengambil inspirasi dari kepemimpinan Salahuddin Al-Ayyubi dalam memanfaatkan segala sumber daya untuk kepentingan umat, seorang muslim/muslimah yang bertaqwa di era digital seharusnya.....
- Bebas menyebarkan informasi tanpa memikirkan kebenarannya
 - Mengikuti semua tren dan gaya hidup yang sedang populer di media sosial
 - Membatasi diri dari penggunaan teknologi
 - Menggunakan teknologi digital untuk menyebarkan kebaikan dan ilmu pengetahuan**

Lampiran 13 Hasil Wawancara Guru

**REKAPITULASI WAWANCARA GURU MATA PELAJARAN
SKI TENTANG MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* DI
KELAS VIII MTS SATU ATAP KARYA MULYA**

Narasumber : Sri Wahyuni, S.Sos

Pekerjaan : Guru

Hari/Tanggal : 15 Januari 2025

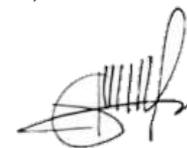
Pertanyaan	Jawaban
Apa kesan pertama ibu saat melihat <i>Board Game</i> ini?	Kesan pertama saya ketika pertama kali diberitahukan bahwa media pembelajaran <i>Board Game</i> ini menjadi salah satu media yang akan diajarkan atau khususnya menjadi bahan penelitian oleh mahasiswa atas nama Rifanisa itu membuat saya cukup penasaran dan excited bagaimana pengaplikasiannya, sehingga saya berpikir bahwa ini akan memicu motivasi dan semangat belajar peserta didik dan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk peserta didik. Benar saja ketika melihat peserta didik menggunakan media <i>Board Game</i> ini, peserta didik bersemangat dan antusias untuk mengikuti sampai selesai. Media ini saya rasa dapat menjadi media evaluasi peserta didik setelah proses belajar sehingga, guru dapat melihat sampai mana pemahaman peserta didik mengenai pembelajaran yang telah diajarkan
Apakah materi mata pelajaran SKI yang	Ia benar sekali materi ini menjadi materi yang diajarkan pada semester 1 mengenai dinasti

<p>disajikan dalam <i>Board Game</i> ini sesuai dengan kurikulum dan tingkat pemahaman peserta didik yang ibu ajar?</p>	<p>abbasiyah. Adapun mengenai pemahaman peserta didik tergantung pada individu peserta didik masing-masing sejauh mana mereka memahami materi yang sudah diajarkan, karena <i>Board Game</i> ini digunakan setelah menyelesaikan materi yang sesuai dengan apa yang sudah diajarkan baik dari segi pembahasan berdirinya dinasti abbasiyah, kemudian khalifah-khalifah yang memimpin pada dinasti abbasiyah, faktor-faktor pendorong dan hancurnya dinasti abbasiyah, kemudian ilmu pengetahuan yang sempat berdiri dan berjaya di masa dinasti abbasiyah, sampai pada pertanyaan yang menyinggung mengenai kondisi pada saat ini seperti teknologi dan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya masing-masing, hal tersebut dapat mengembangkan cara berpikir peserta didik</p>
<p>Bagaimana ibu menilai komponen-komponen dalam <i>Board Game</i> ini seperti kartu papan permainan dan instruksi?</p>	<p>Mengenai komponen-komponen dalam <i>Board Game</i> ini seperti kartu, papan permainan hingga instruksi yang diberikan saya rasa tidak sulit untuk dipahami oleh peserta didik mengaplikasikannya pun mudah dan cepat karena permainan ini dekat dengan peserta didik dimana peserta didik menyukai hal-hal yang berbaur game sedangkan <i>Board Game</i> ini mirip dengan permainan monopoli yang saya rasa peserta didik tidak asing lagi dengan permainan tersebut. <i>Board game</i> ini memberikan daya tarik tersendiri dan semangat peserta didik, khususnya ketika peserta didik berhasil menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan yang mereka dapatkan mereka diberikan koin, hal tersebut semakin memicu</p>

	<p>semangat mereka untuk dapat menjawab pertanyaan sebanyak-banyaknya, tentunya dengan pemahaman dan pembelajaran yang mereka kuasai dan ketahui. Selain kartu pertanyaan dalam <i>Game Board</i> ini juga disediakan 5 kartu bantuan, ketika mereka tidak mampu menjawab sehingga peserta didik dapat mencari jawaban dalam buku atau materi yang sudah diberikan. Saya rasa <i>Board Game</i> ini menyediakan media yang lengkap sesuai kebutuhan peserta didik dan guru.</p>
<p>Apakah <i>Board Game</i> ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap materi mata pelajaran SKI ?</p>	<p>Mata pelajaran SKI ini merupakan salah satu mata pelajaran yang berisi materi yang luas padat sehingga peserta didik memerlukan banyak materi yang perlu dicatat dan dijelaskan dengan waktu yang panjang, namun dengan adanya <i>Board Game</i> ini menjadi solusi ketika peserta didik mulai jenuh untuk belajar, sehingga media <i>Board Game</i> ini dapat menjadi bahan alternatif bagaimana peserta didik tetap dapat belajar dengan menyenangkan meskipun sehingga dapat menambah minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dapat saya lihat ketika pengaplikasian <i>Board Game</i> dilakukan di dalam kelas peserta didik antusias untuk mengikutinya hingga selesai meskipun pembelajaran SKI dilakukan pada siang hari.</p>
<p>Bagaimana ibu menilai desain visual dan tampilan keseluruhan media <i>Board Game</i> apakah menarik dan</p>	<p>Sangat menarik mulai dari kartu, koin, papan permainan, sampai pion yang ada pada media <i>Game Board</i> ini sangat menarik penuh dengan gambar dan mudah dipahami khususnya di papan permainan tersebut menampilkan gambar yang sesuai dengan</p>

<p>sesuai dengan tema Sejarah Kebudayaan Islam ?</p>	<p>dengan mata pelajaran sejarah kebudayaan islam khususnya yang paling menarik pada pion menggunakan bentuk visual animasi dari khalifah-khalifah dinasti abbasiyah, yang menjadi ciri khas dari mata pelajaran SKI. Sehingga hal ini saya rasa juga salah satu hal yang menjadi daya tarik bagi peserta didik</p>
<p>Bagaimana dari <i>Board Game</i> ini yang menurut ibu perlu diperbaiki atau dikembangkan?</p>	<p>Menurut saya <i>Game Board</i> ini sudah cukup memenuhi kebutuhan peserta didik hanya saja, untuk pengembangan lebih kepada penambahan materi yang lebih lagi, mungkin seperti materi di tingkat semester 2 jika perlu mencakup ke tingkat kelas lain. Iya, saya rasa hanya di bagian kartu pertanyaan saja yang perlu ditambahkan selebihnya sudah lebih dari cukup</p>
<p>Secara keseluruhan bagaimana ibu menilai potensi <i>game</i> ini sebagai media pembelajaran?</p>	<p>Meskipun kita tengah berada pada zaman media digital, segala sesuatunya dapat diakses di internet, bukan berarti mengesampingkan media pembelajaran non digital, peserta didik juga perlu menggunakan media pembelajaran langsung yang efektif yang dapat menambah skill, kerjasama, penalaran, kekompakan, kreatifitas dengan adanya media pembelajaran seperti <i>Game Board</i> ini yang dapat menjadi solusi efektif bagi guru untuk diberikan kepada peserta didik</p>

Lara, 15 Januari 2025



Sri Wahyuni, S.So

Lampiran 14 Angket Respon Peserta didik



Lampiran 16 hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik



Lampiran 17 Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas

Judul Validasi : Validasi Instrumen Validasi Ahli Materi
Nama Validator : *Alimuddin. S. Ud., M. Pd. I*
Nama Pembuat : Rifanisa Muchtar

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen validasi ahli materi. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap lembar instrumen validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

Butir Validasi	1	2	3	4
Butir 1				✓
Butir 2				✓
Butir 3				✓
Butir 4				✓

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas

Judul Validasi : Validasi Instrumen Validasi Ahli Media
Nama Validator : Alimuddin S. Ud., M. Pd. I
Nama Pembuat : Rifanisa Muchtar

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen validasi ahli media. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap lembar instrumen validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
4 : Sangat Baik
3 : Baik
2 : Kurang Baik
1 : Tidak Baik
2. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

Butir Validasi	1	2	3	4
Butir 1				✓
Butir 2				✓
Butir 3				✓
Butir 4				✓
Butir 5				✓

Butir 6				✓
Butir 7				✓
Butir 8				✓
Butir 9				✓
Butir 10				✓
Butir 11				✓
Butir 12				✓

D. Saran:

lengkap.

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

- ① Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

Palopo, 22.11.2024

Validator

(*M. Muddia*)
 NIP 199005152018011002

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas

Judul Validasi : Validasi Instrumen Soal Pre-test dan Post-test

Nama Validator : *Alimuddin, S.ocl., M. Pd. I*

Nama Pembuat : Rifanisa Muchtar

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen soal pre-test dan post-test untuk siswa kelas VIII MTs Satu Atap Karya Mulya. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap lembar instrumen validasi dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :
 - 4 : Sangat Baik
 - 3 : Baik
 - 2 : Kurang Baik
 - 1 : Tidak Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

Butir Validasi	1	2	3	4
Butir 1				\checkmark
Butir 2				\checkmark
Butir 3				\checkmark

Butir 4				✓
Butir 5				✓
Butir 6				✓
Butir 7				✓
Butir 8				✓
Butir 9				✓
Butir 10				✓
Butir 11				✓
Butir 12				✓
Butir 13				✓
Butir 14				✓
Butir 15				✓

D. Saran:

Sudah dapat digunakan,
 Untuk daftar pertanyaan, agar tidak mengurutkan pertanyaan
 secara masa kekhalfahan. ~~Daftar~~ Ditambah saja.

E. Kesimpulan

- ① Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

Palopo, 22 11, 2024

Validator



(...Alihendali...)

NIP 19300515201801002.

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas

Judul Validasi : Validasi Instrumen Angket Respon
Nama Validator : Alimuddin S.Ud., M.Pd.1
Nama Pembuat : Rifanisa Muchtar

B. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap instrumen validasi angket respon. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

C. Petunjuk

1. Bapak/ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap lembar instrumen validasi dengan memberikan tanda ceklis (\checkmark) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut :

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Kurang Baik

1 : Tidak Baik

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

Butir Validasi	1	2	3	4
Butir 1				\checkmark
Butir 2				\checkmark
Butir 3				\checkmark
Butir 4				\checkmark
Butir 5				\checkmark

Butir 6				✓
Butir 7				✓
Butir 8				✓
Butir 9				✓
Butir 10				✓

D. Saran:

Lengkap.

E. Kesimpulan

- ① Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan/uji coba lapangan.

Palopo, 25, 11, 2024

Validator



(Alimuddein)

NIP 199005152018011002

RIWAYAT HIDUP



Rifanisa Muchtar, lahir di Palopo pada tanggal 4 juni 2003.

Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Muchtar dan Atri Mandasari. Penulis menempuh pendidikan pertama kali dibangku Sekolah Dasar di SDN

045 Lara Utama, Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara (*tahun lulus 2015*) dengan tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di MTs Satu Atap Karya Mulya Desa Lara Kec. Baebunta, Kab. Luwu Utara (*tahun lulus 2018*) dan di tahun yang sama penulis melanjutkan sekolah Menengah Atas di SMAN 7 Luwu Utara (*tahun lulus 2021*) hingga akhirnya melanjutkan studi perguruan tinggi pada tahun yang sama di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dengan program studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pada akhir studinya penulis menulis skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang Srata Satu (S1) dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pendidikan Agama Islam (PAI).

Email : _rifanisamuchtar@gmail.com