



**PENGEMBANGAN *BOARD GAME THE ANDALUS*  
(SEJARAH BANI UMAYYAH II) PADA MATA PELAJARAN  
SKI UNTUK SISWA KELAS 7 SMPN 02 TUMPANG**

**SKRIPSI**

**OLEH :  
MOCH ILHAM FIRMANSYAH  
NPM : 22001011101**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
2024**



**PENGEMBANGAN *BOARD GAME THE ANDALUS* (SEJARAH BANI UMAYYAH II) PADA MATA PELAJARAN SKI UNTUK SISWA KELAS 7 SMPN 02 TUMPANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam**



**OLEH :  
MOCH ILHAM FIRMANSYAH  
NPM : 22001011101**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
2024**



University of Islam Malang  
**REPOSITORY**



© Hak Cipta Milik UNISMA

[repository.unisma.ac.id](http://repository.unisma.ac.id)

## Abstrak

Firmansyah, Moch Ilham. 2024. *Pengembangan Board Game The Andalus (Sejarah Bani Umayyah II) Pada Mata Pelajaran SKI Untuk Siswa Kelas 7 SMPN 02 Tumpang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd. Pembimbing 2: Dr. Moh. Muslim, M.Ag.

**Kata Kunci:** Pengembangan, *Board Game*, Sejarah Kebudayaan Islam

Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan materi yang memiliki kesulitan tersendiri bagi peserta didik karena materi tersebut identik dengan menghafalkan tokoh-tokoh, peristiwa, dan tahun kejadian di masa lampau. Hal ini menyebabkan minat siswa terhadap pembelajaran materi SKI cenderung kurang diminati dan sejalan dengan masalah tersebut pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana potensial untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran SKI belum sepenuhnya diterapkan dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *board game* yang diberi nama *The Andalus* sebagai alternatif media pembelajaran untuk mata pelajaran PAI kelas VII materi Sejarah Bani Umayyah II di Andalusia. Harapan penelitian ini dapat menjadikan solusi dari kurangnya minat siswa terhadap materi SKI di sekolah.

Metode yang digunakan pada penelitian adalah *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate*). Tahapan penelitian Model ADDIE terdapat lima langkah yaitu (1) Analisis (*Analyze*) untuk mengamati kesenjangan dan menentukan kebutuhan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung (2) Perencanaan (*Design*) yaitu tahap untuk memetakan kebutuhan yang akan dikembangkan seperti memilih materi, menentukan desain, dan model media pembelajaran, (3) Pengembangan (*Develop*), tahap ini peneliti mulai melakukan produksi secara nyata sesuai rancangan produk yang telah dibuat, (4) Implementasi (*Implement*) adalah tahap untuk melakukan uji coba dan mengukur tingkat efektivitas media yang telah dibuat, (5) *Evaluasi (Evaluate)* tahap terakhir adalah evaluasi dengan mengumpulkan seluruh data perbaikan dan melakukan penyempurnaan dari seluruh proses.

Hasil penelitian ditemukan bahwa media pembelajaran *board game The Andalus* dinilai positif berdasarkan respon siswa dengan persentase sebesar 92% saat uji coba produk pada kelompok kecil dan mendapatkan persentase 93,06% saat uji coba produk pada kelompok yang lebih besar. Serta respon guru mendapatkan nilai sebesar 86,5 % maka dari seluruh hasil tersebut dinyatakan bahwa media *board game The Andalus* menarik menurut guru dan siswa.

## Abstrak

Firmansyah, Moch Ilham. 2024. *Development of the Board Game The Andalus (History of the Umayyads II) in SKI Subjects for Grade 7 Students at SMPN 02 Tumpang*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Religion, Islamic University of Malang. Mentor 1: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd. Mentor 2: Dr. Moh. Muslim, M.Ag.

**Key Word:** Development, Board Game, Islamic Cultural History

Islamic Cultural History (SKI) material is material that has its own difficulties for students because this material is synonymous with memorizing figures, events and years of events in the past. This causes students' interest in learning SKI material to be less popular and in line with this problem, the use of learning media as a potential means to increase the effectiveness of SKI learning has not been fully implemented in the world of education.

This research aims to develop a board game-based learning media called The Andalus as an alternative learning media for class VII PAI subjects on the History of the Umayyad II in Andalusia. It is hoped that this research can provide a solution to students' lack of interest in SKI material at school.

The method used in the research is Research and Development (RnD) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate). There are five steps in the ADDIE Model research stages, namely (1) Analysis (Analyze) to observe gaps and determine student needs when the learning process takes place (2) Planning (Design), namely the stage for mapping the needs to be developed such as choosing materials, determining the design and learning media models, (3) Development (Develop), this stage researchers start to carry out real production according to the product design that has been created, (4) Implementation is the stage for conducting trials and measuring the level of effectiveness of the media that has been created, (5) Evaluation (Evaluate) the final stage is the evaluation by collecting all improvement data and making improvements to the entire process.

The research results found that The Andalus board game learning media was rated positively based on student responses with a percentage of 92% when testing the product in small groups and a percentage of 93.06% when testing the product in larger groups. And the teacher's response received a score of 86.5%, so from all the results it was stated that the media board game The Andalus was interesting according to teachers and students.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan dan pendidikan yang memiliki tujuan membentuk sikap, mengembangkan keterampilan siswa dalam mengamalkan nilai-nilai ajaran agama islam, pada semua tingkat pendidikan (Daradjat, dkk, 1992). Usaha dalam mengimplementasikan nilai-nilai agama Islam diwujudkan dengan adanya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada sekolah formal di Indonesia yang meliputi pembelajaran Akhlak, Fiqih, Tasawuf dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Salah satu materi yang sangat penting dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) memiliki peranan yang sangat penting pada era saat ini dikarenakan sangat banyak terjadi perubahan-perubahan yang dapat mengubah sistem dan tatanan hidup masyarakat atau yang biasa kita kenal dengan istilah Era Disrupsi sehingga Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dapat menjadi pegangan dan pelajaran yang dapat berguna bagi umat islam.

Sejarah memberikan pengajaran kepada manusia untuk memperbaiki kualitas hidup dimasa depan karena terdapat banyak hikmah-hikmah yang terkandung didalamnya dapat dijadikan bahan evaluasi oleh manusia. Adapun fungsi sejarah pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan pemahaman atau pengertian yang lebih dalam dan lebih baik tentang masa lalu dan masa kini erat kaitannya dengan masa depan (Wiyanarti, 2017)

Aspek Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peranan dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih mengenal, menghayati, memahami sejarah islam yang mengandung banyak kearifan dan pelajaran dari peristiwa dalam Islam yang telah terjadi di masa lampau. Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terdiri dari unsur-unsur hikmah yang terkandung dalam kepemimpinan Nabi Muhammad SAW terhadap seluruh umat, baik yang beragama islam maupun non muslim. Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) membahas berbagai asal-usul, perkembangan, peran kebudayaan, dan peradaban islam, serta mengulas peran tokoh-tokoh dalam sejarah islam pada masa lampau. Rentang waktu yang dicakup mulai dari perkembangan masyarakat pra-islam sejak masa Nabi Muhammad SAW, Khulafaur Rosyidin, Bani Umayyah, Bani Abbasiyah, Ayyubiyah, hingga perkembangan islam di Indonesia. Materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) ini merupakan perkembangan perjalanan manusia muslim dari masa ke masa dalam upaya penerapan syariah, akhlak mulia, pengembangan kehidupan manusia yang dilandasi oleh akidah (Tabrani dkk., 2023). Peranan SKI sangat penting dalam pembelajaran karena SKI dapat membantu melatih kecerdasan serta pembentukan sikap, karakter, dan kepribadian siswa (Fachrudin, 2016).

Menyikapi hal tersebut, peranan guru sangat dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Sardiman, 2017) bahwa guru adalah komponen penting dalam proses pembelajaran yang memiliki peran penting dalam tercapainya sumber daya potensial dalam bidang pendidikan.

Dalam proses pendidikan, fungsi pokok seorang pendidik adalah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Melalui pendidik inilah harapan mutu pendidikan, pembelajaran yang berkualitas, karakter, dan etika peserta didik dibentuk. Karena itulah seorang pendidik yang kompeten, bertanggung jawab, terampil dan memiliki dedikasi yang tinggi sangat diperlukan (Hoesny & Darmayanti, 2021).

Pendidik berperan mengelola kelas baik sebagai mediator dan fasilitator dalam proses belajar. Sebagai fasilitator pendidikan, diperlukan kecakapan bagi pendidik dalam menyediakan berbagai sumber belajar bagi peserta didik, antara lain buku ajar, majalah, jurnal, dan sumber lainnya yang dapat mendukung efektivitas proses belajar. Selain itu sebagai mediator pendidik harus dilengkapi dengan pengetahuan dan pemahaman yang mendalam terkait dengan media pembelajaran dan penggunaannya (Kurniawati dkk., 2021).

Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan oleh pendidik dalam rangka melaksanakan proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi. Kehadiran media pembelajaran memiliki potensi untuk merangsang interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat diimplementasikan pada berbagai materi pelajaran disekolah, tidak terkecuali materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sebagai salah satu materi yang identik dengan menghafal tokoh-tokoh, peristiwa, dan tahun kejadian di masa lampau banyak menimbulkan rasa bingung dan kesulitan tersendiri bagi peserta didik (Citra &

Insan, 2023). Beragam kesulitan pada materi SKI tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar yang lebih efektif (Amin, 2019).

Akan tetapi dalam realitanya penggunaan media pembelajaran untuk materi SKI ini belum sepenuhnya diterapkan didalam dunia pendidikan. Serupa dengan hasil temuan peneliti saat melakukan wawancara pada salah satu siswa bernama Ahmad Riski hari Kamis tanggal 21 Desember 2023 di SMPN 02 Tumpang. Bahwa media yang digunakan saat proses pembelajaran SKI ini hanya sebatas buku paket dan papan tulis walaupun terkadang sesekali menggunakan LCD.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan semangat siswa adalah media permainan (Ilma & Nurhidayati, 2022). Karena itulah salah satu strategi yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis permainan. Dengan adanya unsur permainan dalam media pembelajaran tentunya akan dapat membuat peserta didik lebih senang dan tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung (Maryanti dkk., 2021).

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI di SMPN 02 Tumpang Ibu Latifatul Auliya S.Ak tanggal 23 Desember 2023, antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran SKI cenderung tidak menentu tergantung dari materi dan metode penyampaian guru dikelas. Media pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah yaitu *Canva*, audio dan video visual. Hambatan yang dirasakan oleh guru terhadap pemanfaatan media pembelajaran adalah terkadang kurangnya waktu guru untuk menyiapkan media tersebut

dikarenakan padatnya jadwal guru, kurangnya fasilitas dan alat peraga yang kurang memadai, terkadang guru juga masih belum memahami media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Usaha dalam pemanfaatan media pembelajaran ini meskipun sudah dilakukan akan tetapi tentu masih memiliki banyak kekurangan yang perlu dibenahi serta adanya inovasi yang perlu dilakukan untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Mengacu pada hasil observasi pada wawancara diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yaitu *board game* terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Media permainan *board game* dipilih karena memiliki banyak keunikan dan kelebihan jika diimplementasikan pada proses pembelajaran.

Salah satu kelebihan dari media permainan *board game* adalah dapat menciptakan suasana belajar yang efektif, sebab dalam permainan ini terdapat kemampuan untuk mengkombinasikan kegiatan belajar sambil bermain, berkomunikasi, dan bernalar secara langsung (Cindra dalam (Putri 2018). Dengan menggunakan ilustrasi menarik dan kartu-kartu tantangan yang ada di *board game* ini, siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) (Afriani, 2018).

Keunggulan dari media *board game* ini dibandingkan dengan permainan lain adalah tata cara bermainnya yang mengharuskan pemain berinteraksi secara langsung dengan media tersebut (Saksono dkk., 2013). Oleh karena itulah *board game* sangat digandrungi oleh berbagai kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa meskipun saat ini sudah banyak permainan digital. Media permainan ini sesuai dengan pendapat dari Edgar Gale dengan

teori kerucut pengalaman yang menyatakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman secara langsung (Sanjaya, 2006)

Penggunaan media *board game* tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat mereka dalam materi sejarah agama islam, dan juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih menarik, mudah dipahami, efektif dan efisien. Dengan demikian penulis telah mengambil judul: **“Pengembangan *Board Game The Andalus* (Sejarah Bani Umayyah II) Pada Mata Pelajaran SKI Untuk Siswa Kelas 7 SMPN 02 Tumpang”**

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas dan agar lebih terfokus dalam pembahasan ini, maka peneliti memusatkan perhatian pada perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *board game The Andalus* (Sejarah Bani Umayyah II) untuk siswa kelas 7 SMPN 02 Tumpang?
2. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran *board game The Andalus* (Sejarah Bani Umayyah II) untuk siswa kelas 7 SMPN 02 Tumpang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *board game The Andalus* (Sejarah Bani Umayyah II) untuk siswa kelas 7 SMPN 02 Tumpang?

## **C. TUJUAN PENGEMBANGAN**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka penulis merumuskan

penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran *board game The Andalus* (Sejarah Bani Umayyah II) untuk siswa kelas 7 SMPN 02 Tumpang
2. Mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran *board game The Andalus* (Sejarah Bani Umayyah II) untuk siswa kelas 7 SMPN 02 Tumpang
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *board game The Andalus* (Sejarah Bani Umayyah II) untuk siswa kelas 7 SMPN 02 Tumpang

#### **D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPKAN**

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa papan permainan yang berjudul “*The Andalus* (Sejarah Bani Umayyah II)” dengan beberapa komponen sebagai berikut:

1. Terdapat kotak penyimpanan untuk menyimpan semua komponen *board game* dilengkapi ulasan singkat tentang *board game* tersebut
2. Papan permainan yang terbuat dari bahan dasar kertas karton yang dilapisi dengan stiker dengan ilustrasi peta ukuran 30 cm x 45 cm,
3. Kartu permainan dengan ukuran 9 cm x 6,5cm yang berisikan materi Sejarah Bani Umayyah II , terdiri dari empat jenis kartu yaitu kartu peristiwa, kartu tokoh, dan kartu bidang dan terdapat tambahan kartu bekal
4. Pion pemain yang terbuat dari bahan akrilik sebanyak 5 buah dengan tinggi 4cm lebar 2cm, bergambar tokoh pengembara

5. Buku panduan yang berisi cara bermain dan deskripsi materi. Buku panduan ini digunakan sebagai acuan guru untuk memainkan *board game* “*The Andalus*”. Buku panduan ini terbuat dari kertas hvs untuk isi dan kertas artpaper untuk cover.

#### **E. PENTINGNYA PENELITIAN PENGEMBANGAN**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *board game* “*The Andalus*” (Sejarah Bani Umayyah II) ini diharapkan dapat menjadi alternatif sebagai media untuk guru dan siswa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran PAI materi sejarah Sejarah Bani Umayyah II. Manfaat khusus yang diharapkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran *board game* “*The Andalus*” antara lain:

1. Membantu siswa untuk menumbuhkan minat dalam belajar SKI secara aktif dan menyenangkan karena permainan ini dirancang dengan ilustrasi yang menarik
2. Sebagai alternatif strategi yang bisa digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan
3. Menambah sumber belajar bagi guru dan siswa
4. Sebagai media pembelajaran baru dan inovatif bagi guru dan siswa
5. Memungkinkan untuk dilakukan penelitian dan pengembangan lebih lanjut terhadap hasil media pembelajaran *board game*

#### **F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN**

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *board game* “*The Andalus*” dalam mata pelajaran PAI antara lain:

- a. Pengembangan media pembelajaran *board game* “*The Andalus*” merupakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga siswa dapat berkembang dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik
- b. Ilustrasi yang menarik
- c. Meningkatkan keaktifan dan interaksi antar siswa

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan yang mendasari pengembangan media pembelajaran *board game* “*The Andalus*” dalam mata pelajaran PAI diuraikan sebagai berikut:

- a. Subtansi materi hanya berfokus pada Sejarah Bani Umayyah II, sehingga cakupan materinya tidak terlalu luas
- b. Proses pengenalan cara bermain akan sedikit rumit karena terdapat aturan-aturan dan komponen yang cukup kompleks

## G. DEFINISI ISTILAH

Untuk mengurangi terjadinya kekeliruan persepsi dan pengertian mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, sehingga perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup sebagai berikut :

### 1. *Board Game*

*Board game* adalah permainan dengan komponen utama papan permainan, pion dan kartu. Permainan ini mengharuskan para pemain untuk saling berinteraksi sehingga dapat meningkatkan komunikasi dan keaktifan pemain.

## 2. *The Andalus*

*The Andalus* adalah merupakan produk pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *board game* (permainan papan) yang berisi materi Sejarah Bani Umayyah II. Media ini terdiri dari beberapa komponen seperti papan permainan, pion, kartu, dan buku panduan. Konsep *The Andalus* memuat materi tentang tokoh-tokoh yang memiliki peran dalam berkembangnya islam pada masa kekhalifahan Bani Umayyah II di Andalusia.



## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang diberi nama ‘*The Andalus*’. Hadirnya media pembelajaran berbasis permainan *board game The Andalus* untuk materi SKI bukan berarti sepenuhnya menghilangkan peran buku teks maupun guru dikelas. Nurdyansyah (2019) menyampaikan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan tujuan merangsang perhatian, atensi, pemikiran, serta perasaan peserta didik dalam proses belajar, dengan harapan tercapainya tujuan pembelajaran. Sehingga, peran *board game The andalus* dalam proses pembelajaran adalah membantu ketercapaian tujuan pembelajaran bagi peserta didik. Tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal dapat diwujudkan melalui media pembelajaran berbasis permainan yang terdapat interaksi antar siswa didalamnya (Dewi, 2019). Oleh karena itu *board game The Andalus* dirancang untuk menumbuhkan interaksi antar siswa dengan bermain dan belajar.

Secara fungsi media pembelajaran, *board game The Andalus* dirancang dengan tujuan untuk menambah pengetahuan tentang tokoh-tokoh yang berperan dalam kemajuan peradaban islam di masa Bani Umayyah II di Andalusia. Penggunaan *board game The Andalus* sebagai media pembelajaran diperlukan peran guru untuk menyampaikan pengantar materi sejarah Bani Umayyah II dengan tujuan memberikan stimulus kepada siswa. Penyusunan

media pembelajaran *board game The Andalus* dilakukan secara tematik, sistematis, dan rinci. Proses pemilihan materi pembelajaran dalam *board game The Andalus* hanya berfokus pada tokoh-tokoh yang berperan pada masa Bani Umayyah II. Adapun tujuan peneliti memilih materi tersebut agar peserta didik dapat meningkatkan minatnya terhadap pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Menurut (Puspitarini & Hanif, 2019 ; Setiawan & Munajah, 2020) sebuah produk media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila telah memenuhi beberapa kriteria, diantaranya adalah : (a) aspek pembelajaran, (b) aspek tampilan, (c) aspek teknologi, (d) dan aspek evaluasi. Adapun *board game The Andalus* disusun secara sistematis berdasarkan kriteri-kriteris tersebut : (a) aspek pembelajaran, dalam hal ini materi Sejarah Bani Umayyah II masuk dalam materi pokok pada mata pelajaran PAI di kurikulum merdeka terbaru yang diajarkan pada siswa kelas VII, (b) Aspek tampilan yang menarik dalam *board game The Andalus* sehingga membantu meningkatkan minat belajar peserta didik, (c) aspek teknologi dalam media pembelajaran *board game The Andalus* pada penyusunannya menggunakan bantuan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sehingga menghasilkan visual yang menarik, menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi di era 5.0 mampu menghasilkan produk pembelajaran yang inovatif. (d) aspek evaluasi berupa hasil revisi pada penambahan materi yang lebih lengkap dalam kartu informasi di *board game The Andalus*.

Produk media pembelajaran *board game The Andalus* disusun melalui serangkaian tahapan. *Board game The Andalus* ini dibuat dengan diawali

proses desain layout dan visul media menggunakan software *Coreldraw 2017* yang merupakan perangkat lunak desain grafis berbasis vector. Software ini biasa digunakan untuk membuat keperluan desain grafis seperti membuat maskot, poster, logo, dan banyak produk visual yang lain. Melalui *Coreldraw 2017* inilah peneliti mampu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diberi nama *board game The Andalus*. Produk ini dikembangkan untuk menambah alternatif siswa dalam belajar sejarah agama islam terutama terhadap pengenalan tokoh-tokoh yang berperan dalam kemajuan peradaban islam di eropa pada masa Dinasti Umayyah II di Andalusia. Produk ini juga dikembangkan dengan tujuan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru agar suasana pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terasa lebih efektif dan menyenangkan.

Media pembelajaran *board game The Andalus* ini telah melalui tahapan validasi materi dengan skor 96,6% yang menunjukkan bahwa materi dalam media ini sangat valid untuk digunakan namun terdapat saran dari ahli materi untuk menambahkan peran pada kartu informasi terhadap tokoh yang informasi mengenai perannya kurang lengkap. Hal ini bertujuan untuk menambahkan wawasan yang lebih luas kepada siswa dan siswa dapat mengambil hikmah sebagai pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Adapun dalam validasi media memperoleh persentase sebesar 97,6% yang menunjukkan kategori bahwa media ini sangat valid untuk digunakan, akan tetapi terdapat saran dan komentar dari ahli media mengenai pemilihan gaya *font* atau jenis huruf yang digunakan untuk lebih dibuat sesuai dengan karakter siswa. Saran lain yang diberikan ahli media mengenai tata letak cover petunjuk permainan agar dibuat lebih sesuai

dengan kaidah yang benar serta saran untuk menambahkan simbol pada setiap kartu untuk memudahkan siswa ketika mencocokkan kartu saat permainan berlangsung. Setelah melakukan berbagai revisi yang disarankan oleh ahli materi dan ahli media peneliti melakukan tahap uji coba produk (kelompok kecil) dan peneliti mendapatkan skor 92% yang menunjukkan kategori sangat efektif. Pada tahap uji coba produk (kelompok kecil) peneliti tidak mendapatkan saran ataupun indikator penilaian yang rendah sehingga tidak diperlukan revisi dan dapat diuji cobakan pada kelompok yang lebih besar. Sedangkan pada uji coba produk (kelompok besar) peneliti mendapatkan persentase sebesar 93,06% yang masuk pada kategori sangat efektif. Peneliti juga memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan penilaian terhadap keefektifan media pembelajaran *board game The Andalus* dan peneliti mendapatkan persentase sebesar 86,5% yang masuk pada kategori sangat efektif.

Media pembelajaran *board game The Andalus* memiliki sisi kelebihan dan kelemahan yang dideskripsikan dalam table berikut:

**Tabel 5. 1 Kelebihan dan Kelemahan Board game The Andalus**

Kelebihan	Kelemahan
Desain media <i>board game The Andalus</i> yang menarik sehingga menambah minat peserta didik untuk belajar sejarah kebudayaan islam	Proses riset untuk menemukan gaya desain menarik cukup lama
Ilustrasi yang digunakan pada <i>board game The Andalus</i> dapat menstimulus peserta didik saat belajar sejarah kebudayaan islam	Style pada ilustrasi <i>board game The Andalus</i> tidak dapat akurat karena menggunakan fitur <i>Artificial Intelegence (AI)</i>
Menambah suasana baru dalam proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam disekolah sesuai dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kurang variatif	Proses pengenalan cara bermain sedikit rumit karena terdapat aturan-aturan dan komponen yang cukup kompleks.

Cakupan materi tentang tokoh-tokoh sejarah Bani Umayyah II dapat menambah pengetahuan khususnya sejarah kemajuan peradaban islam	Subtansi materi hanya berfokus pada Sejarah Bani Umayyah II, sehingga cakupan materinya tidak terlalu luas
--	--

## B. Saran (Pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut)

Pada sub bab ini berisi informasi mengenai saran pemanfaatan, penyebaran, dan pengembangan lebih lanjut difokuskan pada upaya untuk memaksimalkan potensi serta manfaat dari media pembelajaran *board game The Andalus*. Adapun detail dari saran pemanfaatan serta pengembangan tersebut antara lain:

### 1. *Saran Pemanfaatan*

#### a. *Bagi Siswa*

Pengembangan media pembelajaran *board game The Andalus* dapat dijadikan saran penunjang untuk mempelajari materi Sejarah Kebudayaan Islam khususnya pada materi Sejarah Bani Umayyah II. Dalam proses pemanfaatan *board game The Andalus*, peserta didik diharap memperhatikan instruksi permainan dengan seksama, sehingga dapat meminimalisir adanya kesalahan penggunaan. Disamping itu, peserta didik juga diharapkan untuk membaca keseluruhan informasi pada kartu agar mengetahui secara utuh mengenai informasi setiap tokoh. *Board game The Andalus* juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana mengisi waktu luang untuk bermain sembari belajar sejarah kebudayaan islam.

#### b. *Bagi Guru*

Pemanfaatan *board game The Andalus* sebagai media pembelajaran dapat dimaksimalkan potensinya disaat pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Guru harus memahami alur permainan dari *board game The Andalus*

agar tidak terjadi kesalah pahaman penggunaan antara guru maupun peserta didik. Dalam proses penggunaan *board game The Andalus*, guru juga harus tetap memperhatikan dan melakukan pengawasan lebih kepada peserta didik seperti memberikan arahan, *feedback* kepada peserta didik, dan memastikan permainan berjalan sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan. Saran pemnfaatan lainnya bagi guru adalah *board game The Andalus* ini dapat menjadi acuan guna meningkatkan daya inovasi dalam pembelajarn Sejarah Kebudayaan Islam.

## 2. *Diseminasi (Penyebaran)*

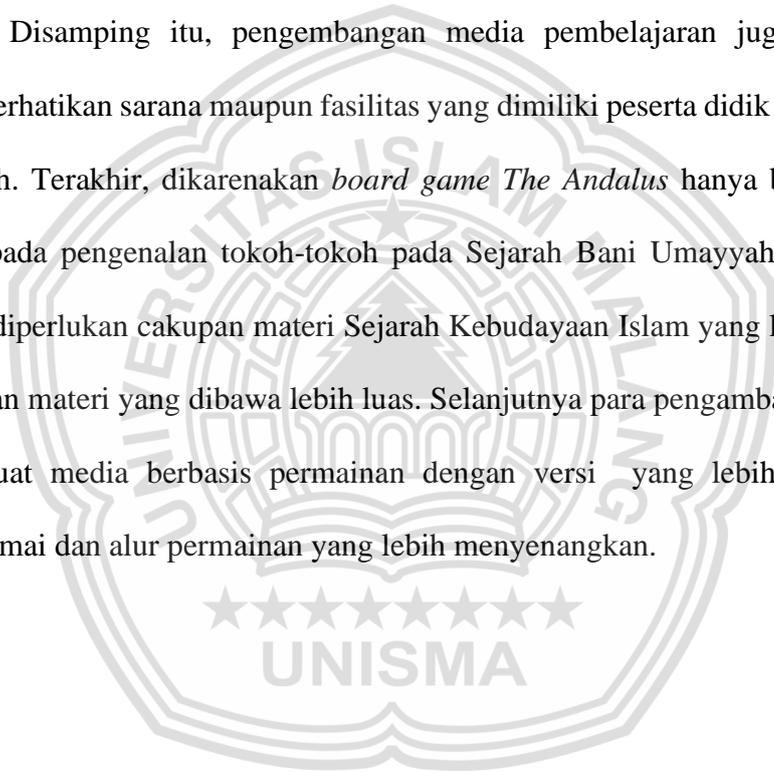
Langkah penyebaran media pembelajaran *board game The Andalus* dilakukan dengan tujuan untuk memberikan peluang kepada pihak luar untuk memanfaatkan, memperbaiki, serta mengembangkannya lebih lanjut. Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan penyebaran dalam skala luas dengan menjual produk tersebut ke beberapa *e-comerece* dan mengunggah desain *prototype* ke *Google Drive* dan dibagikan aksesnya melalui sosial media.

## 3. *Pengembangan Produk Lebih Lanjut*

*Board game The Andalus* ini dapat digunakan oleh peneliti atau pengembang media pembelajaran untuk dijadikan referensi media pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan dikembangkannya *board game The Andalus* ini, pengembang media pembelajaran bisa termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik, yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan zaman maupun peserta didik agar tujuan pembelajaran sejarah dapat semakin tercapai. Di samping itu, substansi materi yang

ditampilkan dalam media ini bisa dikembangkan dengan memberikan sumber-sumber yang lebih valid. Dengan berbagai pertimbangan tersebut, perlu bagi para pengembang untuk memperhatikan beberapa hal dengan seksama sebelum mengembangkan produk lebih lanjut. Satu hal yang harus diutamakan adalah analisis kebutuhan dan saran media pembelajaran dari para peserta didik, sehingga produk yang nanti dikembangkan akan sesuai guna.

Disamping itu, pengembangan media pembelajaran juga harus memperhatikan sarana maupun fasilitas yang dimiliki peserta didik maupun sekolah. Terakhir, dikarenakan *board game The Andalus* hanya berfokus pada pengenalan tokoh-tokoh pada Sejarah Bani Umayyah II saja, maka diperlukan cakupan materi Sejarah Kebudayaan Islam yang lain agar cakupan materi yang dibawa lebih luas. Selanjutnya para pengembang agar membuat media berbasis permainan dengan versi yang lebih mudah dipahami dan alur permainan yang lebih menyenangkan.



## DAFTAR RUJUKAN

- Afriani, A. (2018). Implementasi Strategi Board Games Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 207/2018. *IAIN KUDUS*.
- Ainurrohmah, D. A. (2018). Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Greeting And Introduction Kelas VII di SMP Dewantara Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/31372>
- Ali, M., & Asrori. (2005). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Amin, M. nasrul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SKI MI. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 115–127.
- Daradjat, Zakiyah, & Dkk. (1992). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Dewi, M. S. (2019). Profil Perkembangan Sosial Anak Kelompok B Dalam Bermain Peran. *Thufuli : Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 35. <https://doi.org/10.33474/thufuli.v1i1.2778>
- Dr. Siti Zubaidah, M. A. (2016). Sejarah Peradaban Islam. In *Sejarah Peradaban Islam* (Vol. 1, Nomor ISBN 978-602-6462-15-2).
- Fachrudin, U. (2016). Analisis Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar*, 1–23.
- Fauziyah. (2018). PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DAN PROBLEMATIKANYA (Studi Kasus pada Kelas VIII MTs Al-Hidayah Purwasaba Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2017/2018). *Skripsi Universitas Muhammadiyah Purwokerto*.
- Florenza, F., Andreas, A., & Harnoko, I. (2022). Board Game Edukasi Pengenalan Fauna Endemik Kalimantan untuk Anak. *Rupaka*, 4(1), 39–47. <https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/16689%0Ahttps://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/download/16689/10279>
- Gunarsha, Yulia, S. D., & Singgih, D. (2012). *Psikologi Untuk Keluarga*. Penerbit Libri.
- Hanun, A. (2001). *Sejarah Peradaban Islam*. Wacana Ilmu.
- Hoesny, M. U., & Darmayanti, R. (2021). Permasalahan dan Solusi untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kualitas Guru : Sebuah Kajian Pustaka. *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 123–132. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3595>
- Ilma, M., & Nurhidayati, R. A. (2022). Program Belajar Sambil Bermain dalam Upaya Peningkatan Minat dan Semangat Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *SIPISSANGNGI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v2i1.2512>

- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Technology: A Definition With Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. (2021). the Effect of Snowball Throwing and Problem Based Learning Models on Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(4), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Mahatmi, N. (2021). Perancangan Board Game Kolaboratif. Studi Kasus: Legenda Gunung Tondoyan. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 43–55. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v14i1.1975>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mufida<sup>1</sup>, A., & Ro'is Abidin<sup>2</sup>, M. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/42217/36298>
- Nita, & Mannuela, W. (2018). Perancangan Board Game Pembelajaran Sopan Santun. *Jurnal Perancangan DKV Fakultas Seni Dan Desain, Universitas Petra*.
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Prambudi, P., & Yunita, H. (2020). Pengembangan Media Bus Race Algebra pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01).
- Prihandoko, G. K., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578–590. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Rumondor, P., & Nailil, M. (2019). Upaya Guru PAI dalam Meningkatkan Kompetensi Kognitif dan Kepribadian Siswa Di MTs Negeri 1 Bongkudai. *Edureliga: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 41–58. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v3i1.903>
- Safitri, D., Syukri, M., & Yuniarni, D. (2014). Meningkatkan Kemampuan Peningkatan Kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(6), 1–16. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/5667%0Ahttps://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/5667/5869>

- Saksono, J. L., Deny Tri Ardianto, S. S., & , Dipl. Art, Erandaru, ST., M. S. (2013). *Perancangan Board Game untuk Meningkatkan Kreativitas Menulis dan Menggambar Anak-Anak*.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran* (K. P. M. Group. (ed.)).
- Sardiman. (2017). *Interaksi motivasi belajar mengajar*.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (1), 163–174.
- Steven, T. (2015). Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurius Untuk Anak Usia 8 – 12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1.
- Sugihartono, & Dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Tabrani, A., Sutiyono, A., Khunaifi, A., & Istiyani, D. (2023). *Modul Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*.
- Wahyuni, S. E., Sudarisman, S., & Karyanto, P. (2013). Pembelajaran Biologi Model Poe (Prediction, Observation, Explanation) Melalui Laboratorium Riil Dan Laboratorium Virtuil Ditinjau Dari Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Berpikir Abstrak. *Inkuiri*, 2(3), 269–278.
- Wiyanti, E. (2017). *Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pengembangan Pelajaran Sejarah*.

