

SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME BERBASIS AKTIVITAS
SEPAK BOLA UNTUK MEMBANGKITKAN SEMANGAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) DI MA MIFTAHUL QULUB GONDANG MOJOKERTO

Oleh:

Eno Febriansyah
NIM. 20221700101004

Dosen Pembimbing:

Dr. Juli Amaliyah Nasucha, M.Pd.I
NIDN. 2122079101



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH

UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM

MOJOKERTO

2026

ABSTRAK

Eno Febriansyah, *Pengembangan Media Board Game Berbasis Aktivitas Sepak Bola untuk Membangkitkan Semangat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang*, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas KH. Abdul Chalim, Pacet–Mojokerto, bersama dosen pembimbing Dr. Juli Amaliyah Nasucha M.Pd.I

Kata Kunci: Media Board Game, Aktivitas Sepak Bola, Semangat Belajar Siswa, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media board game berbasis aktivitas sepak bola untuk membangkitkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya semangat belajar siswa dalam pembelajaran SKI akibat penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu *Media Board game* berbasis aktivitas sepak bola untuk membangkitkan semangat belajar siswa

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan validasi produk. Informan penelitian meliputi kepala sekolah, guru mata pelajaran SKI, dan peserta didik di Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang. Teknik analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media board game berbasis aktivitas sepak bola dilakukan dengan memadukan unsur permainan sepak bola dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Media yang dikembangkan terdiri dari papan permainan, kartu soal, pion, bola mini, papan skor, serta aturan permainan yang disesuaikan dengan proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan mengikuti permainan edukatif yang mengintegrasikan nilai kerja sama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Penggunaan media board game berbasis aktivitas sepak bola mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

ABSTRACT

Eno Febriansyah, *Development of a Board Game Learning Media Based on Football Activities to Increase Students' Learning Enthusiasm in the Subject of Islamic Cultural History (SKI) at Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang*, Undergraduate Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, Universitas KH. Abdul Chalim, under the supervision of Dr. Juli Amaliyah Nasucha.

Kata Kunci: Board Game Media, Football Activities, Students' Learning Enthusiasm, Islamic Cultural History (SKI).

*His study aims to determine the development of a football activity-based board game media to enhance students' learning motivation in the subject of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) at Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang. This research was motivated by the low level of students' learning motivation in SKI lessons due to the use of monotonous and less engaging teaching methods. Therefore, an innovative and enjoyable learning medium is needed to improve students' enthusiasm for learning. The purpose of this research and development is to produce a **board game media based on football activities to enhance students' learning motivation.***

This study employed a Research and Development (R&D) method with a qualitative descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, documentation, and product validation. The research informants consisted of the principal, the SKI teacher, and students of Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang. Data analysis was conducted through data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The results of the study indicate that the development of the football activity-based board game media was carried out by integrating football game elements with Islamic Cultural History (SKI) learning materials. The developed media consisted of a game board, question cards, pawns, a mini football, a scoreboard, and game rules adapted to the learning process. In its implementation, students were divided into several groups and participated in educational games that integrated the values of cooperation, sportsmanship, discipline, and responsibility. The use of the football activity-based board game media was able to create an active, enjoyable, and interactive learning atmosphere, thereby enhancing students' learning motivation in the SKI subject. Furthermore, students became more enthusiastic, actively engaged in discussions, and found it easier to understand the learning material

المخلص

إينو فبريانشاه " تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية قائمة على أنشطة كرة القدم لتنمية حماس التعلّم لدى الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية (SKI) بمدرسة مفتاح القلوب الثانوية الإسلامية غوندانغ"، رسالة جامعية، قسم التربية الإسلامية، كلية التربية، جامعة كياهي عبد الحليم، تحت إشراف الدكتورة جولي أماليّة ناسوتشا.

وسيلة لعبة لوحية، أنشطة كرة القدم، حماس التعلّم لدى الطلاب، تاريخ الثقافة الإسلامية :الكلمات المفتاحية

الكلمات المفتاحية: يهدف هذا البحث إلى معرفة تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية قائمة على أنشطة كرة القدم لتنمية حماس التعلّم لدى الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية (SKI) بمدرسة مفتاح القلوب الثانوية الإسلامية غوندانغ. وقد جاءت هذه الدراسة بسبب انخفاض حماس الطلاب في تعلّم مادة تاريخ الثقافة الإسلامية نتيجة استخدام أساليب تعليمية تقليدية ومملة، مما استدعى الحاجة إلى وسائل تعليمية مبتكرة وممتعة. يهدف هذا البحث والتطوير إلى إنتاج وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية قائمة على أنشطة كرة القدم لتنمية حماس الطلاب في التعلّم

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير بالمدخل الوصفي النوعي. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق، وتقويم المنتج. وشملت مصادر البيانات مدير المدرسة، ومعلمي مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، والطلاب بمدرسة مفتاح القلوب الثانوية الإسلامية غوندانغ. أما تحليل البيانات فتم من خلال جمع البيانات، وتقليلها، وعرضها، واستخلاص النتائج.

وأظهرت نتائج البحث أن تطوير الوسيلة التعليمية القائمة على أنشطة كرة القدم تم من خلال دمج عناصر لعبة كرة القدم مع مادة تاريخ الثقافة الإسلامية. وتكوّنت الوسيلة من لوحة لعب، وبطاقات أسئلة، وقطع لعب، وكرات صغيرة، ولوحة نتائج، وقواعد للعبة تتناسب مع عملية التعليم. وفي تطبيقها، تم تقسيم الطلاب إلى عدة مجموعات للمشاركة في ألعاب تعليمية تتضمن قيم التعاون، والروح الرياضية، والانضباط، والمسؤولية. وقد أسهم استخدام هذه الوسيلة التعليمية في إيجاد بيئة تعليمية نشطة وممتعة وتفاعلية، مما ساعد على تنمية حماس التعلّم لدى الطلاب في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية، إضافة إلى زيادة حماسهم للمناقشة وسهولة فهمهم للمادة التعليمية.