

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena pendidikan menunjukkan bahwa kejenuhan belajar masih menjadi permasalahan utama yang dialami peserta didik akibat dominasi pola pembelajaran yang statis dan berpusat pada guru. Kondisi tersebut membuat siswa berperan pasif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi intrinsik, minimnya keterlibatan aktif, serta tidak tercapainya kompetensi belajar secara optimal. Karena itu, diperlukan solusi berupa penerapan pembelajaran yang bersifat interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi, eksplorasi, dan pengalaman nyata.

Hal ini sejalan dengan teori *Game-Based Learning* (GBL) yang memandang bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila dikemas melalui mekanisme permainan yang terstruktur dan bermakna, di mana permainan berfungsi sebagai media utama pembelajaran yang memiliki tujuan instruksional, aturan jelas, tantangan bertahap, serta umpan balik yang mendorong keterlibatan aktif siswa.¹ Melalui aktivitas bermain, siswa terlibat secara kognitif, emosional, dan sosial dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta mendorong pengalaman belajar

¹ Ria Rochmi Safitri et al., "The Impact of Game-Based Learning on Student Competencies in Science: A Systematic Review," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 1 (2025): 116–36, <https://doi.org/10.24832/jpnk.v10i1.5188>.

langsung. Pendekatan ini diperkuat oleh teori *Fun Learning* yang menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan, karena emosi positif berperan besar dalam meningkatkan perhatian, kreativitas, dan daya ingat siswa. Ketika pembelajaran berbasis permainan diterapkan secara tepat, kesenangan belajar muncul secara alami, sehingga siswa memandang belajar bukan sebagai beban, melainkan sebagai pengalaman yang menarik dan bermakna.²

Kecenderungan manusia untuk menyukai permainan pada dasarnya tidak berhenti pada batas usia tertentu, sebab secara psikologis aktivitas bermain termasuk game memenuhi kebutuhan dasar otak terhadap tantangan, pencapaian, rasa mampu, dan kesenangan. Berdasarkan teori *Self-Determination* Deci dan Ryan, kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan berlangsung sepanjang rentang kehidupan, sehingga individu dari usia anak (6–12 tahun), remaja (13–18 tahun), dewasa (19–59 tahun), hingga lanjut usia (60+ tahun) tetap menunjukkan ketertarikan terhadap permainan, baik digital maupun nondigital. Penelitian dalam bidang game studies juga menunjukkan bahwa orang dewasa bermain game untuk relaksasi dan hiburan, sedangkan lansia memanfaatkannya untuk menjaga fungsi kognitif seperti memori dan fokus. Dengan itu minat bermain game tidak memiliki batas usia, tetapi berubah sesuai tujuan perkembangan, dari eksplorasi pada anak, identitas dan kompetisi pada remaja, rekreasi pada

² Jibril Olaniyi Ayuba, "The Effect of Fun Learning Methods in Increasing Students' Learning Motivation," *EDUCARE: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2023): 44–51, <https://doi.org/10.71392/ejip.v2i2.68>.

dewasa, hingga kesehatan mental pada lansia. Hal ini memperlihatkan bahwa game tetap disukai sepanjang hidup, sehingga pendekatan pembelajaran berbasis game (*game-based learning* atau *fun learning*) menjadi relevan dan efektif untuk berbagai jenjang pendidikan.³

Di sisi lain, guru menghadapi keterbatasan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan perkembangan psikologi belajar modern. Beberapa penelitian menyebutkan bahwa guru sering mengalami hambatan berupa kurangnya waktu, rendahnya kemampuan desain instruksional, serta minimnya ketersediaan media inovatif yang dipadukan dengan kebiasaan atau kegemaran para siswa yang terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), ketersediaan media berbasis permainan yang relevan masih sangat terbatas. Mayoritas madrasah masih bergantung pada metode ceramah, buku teks, dan tayangan visual sederhana yang sering kali belum mampu menjawab kebutuhan generasi digital yang terbiasa dengan pengalaman belajar interaktif dan cepat. Ketimpangan ini semakin terlihat ketika siswa menunjukkan kecenderungan kuat terhadap aktivitas yang bersifat kompetitif, visual, dan berbasis tantangan, sementara media pembelajaran yang tersedia justru masih bersifat linear, pasif, dan monoton. Kondisi tersebut tidak hanya berpengaruh pada rendahnya minat dan semangat belajar, tetapi juga berpotensi

³ Richard M. Ryan and Edward L. Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*, Paperback edition, Psychology (The Guilford Press, 2018).

menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang sebenarnya dapat dikemas secara lebih menarik, dinamis, dan kontekstual.⁴

Dalam merespons berbagai tantangan pembelajaran tersebut, penggunaan media *board game* edukatif menjadi salah satu alternatif inovatif karena mampu menghadirkan proses belajar yang interaktif, menarik, dan selaras dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. *Board game* yang dirancang dengan memadukan unsur kompetisi, kerja sama, penyajian visual materi sejarah, serta internalisasi nilai-nilai moral memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Secara khusus, pengembangan *board game* berbasis sepak bola memiliki landasan kuat, mengingat sepak bola merupakan salah satu kegemaran yang sangat populer di kalangan siswa, terutama siswa laki-laki. Ketertarikan ini dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik utama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif secara kognitif, afektif, dan sosial, sehingga dapat meminimalkan kejenuhan, menumbuhkan motivasi intrinsik, serta memperkuat pemahaman terhadap materi. *Board game* berbasis sepak bola tidak hanya berfungsi sebagai inovasi media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang relevan dengan minat dan preferensi generasi digital masa kini.

⁴ Ahmad Roihan Albanna, *Pengaruh Metode Ceramah Konvensional Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ski Siswa Kelas Ix Mts. Nurul Qur'an Pakunden Tahun Ajaran 2021/2022*, n.d.

Sejalan dengan urgensi tersebut, sejumlah penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa penggunaan media board game dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Berbagai temuan mengungkapkan bahwa permainan edukatif bertema sejarah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menantang, sehingga siswa lebih mudah memahami alur dan kronologi peristiwa sejarah. Aktivitas bermain yang menuntut keterlibatan langsung juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan kerja kelompok. Peningkatan antusiasme belajar paling terlihat pada siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional. Hal ini menegaskan bahwa board game tidak hanya berfungsi sebagai media alternatif, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk menumbuhkan semangat belajar serta memperkaya pengalaman pedagogis siswa dalam mata pelajaran SKI.⁵

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya, telah menunjukkan bahwa media *board game* bertema sejarah peradaban Islam mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, kajian-kajian tersebut umumnya masih terbatas pada model permainan yang bersifat naratif, berfokus pada alur sejarah, dan menekankan aktivitas kognitif seperti hafalan dan diskusi. Belum banyak penelitian yang mengembangkan *board game* dengan pendekatan yang lebih

⁵ Asep Usamah et al., "Implementasi Media Board Game Edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *AT-TA'DIB* 8, no. 1 (2024), <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v8i1.19459>.

dekat dengan minat dan keseharian siswa, khususnya aktivitas yang bersifat fisik, kompetitif, dan menarik bagi remaja seperti sepak bola.

Pemilihan sepak bola sebagai basis aktivitas dalam pengembangan media board game ini didasarkan pada karakteristik permainan tersebut yang secara melekat mengandung unsur kerja sama tim, strategi kolektif, dan keterlibatan fisik yang aktif. Dalam permainan sepak bola, setiap pemain tidak hanya dituntut untuk memahami aturan permainan, tetapi juga mampu berinteraksi, berkomunikasi, serta bekerja sama dengan anggota tim guna mencapai tujuan bersama. Pola interaksi ini selaras dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya kolaborasi sosial dalam membangun pemahaman dan makna belajar. Selain itu, aktivitas sepak bola melibatkan unsur gerak tubuh yang dominan, sehingga sangat relevan untuk mengakomodasi gaya belajar kinestetik yang banyak dimiliki oleh peserta didik pada jenjang Madrasah Aliyah. Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik cenderung lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, aktivitas fisik, dan simulasi, dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya bersifat verbal atau tekstual.⁶ Integrasi aktivitas fisik dalam media board game berbasis sepak bola memungkinkan siswa tidak hanya mengingat materi Sejarah Kebudayaan Islam secara hafalan, tetapi juga mempelajarinya melalui keterlibatan aktif yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran SKI tidak lagi dipersepsikan sebagai materi yang

⁶ Salim, Agus. *Buku Pintar Sepakbola*. (Jakarta: Pustaka Ilmu Nusantara, 2019).10-15

abstrak, statis, dan membosankan, melainkan sebagai pengalaman belajar yang dinamis, interaktif, dan kontekstual. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi siswa, memperkuat kerja sama antarpeserta didik, serta menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa di lapangan dengan inovasi media pembelajaran yang selama ini masih bersifat pasif dan linear.

Untuk itu, penting meninjau bagaimana kondisi tersebut muncul dalam praktik pembelajaran di lapangan, khususnya pada madrasah yang menjadi objek penelitian ini. Di Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang, dalam proses pembelajaran SKI ditemukan sejumlah permasalahan yang cukup memengaruhi efektivitas serta kualitas kegiatan belajar-mengajar. Salah satu kendala utama adalah rendahnya antusiasme siswa yang terlibat dalam pembelajaran. Sebagian besar siswa tampak kurang termotivasi, ditandai dengan perilaku pasif, minimnya partisipasi dalam diskusi, serta kurangnya inisiatif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan. Kondisi ini diperparah dengan temuan selama proses evaluasi, di mana sejumlah siswa terlihat kurang fokus dan bahkan tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Kurangnya perhatian dan keterlibatan ini mencerminkan rendahnya minat terhadap materi yang disampaikan secara konvensional, sehingga siswa tidak terdorong untuk memberikan usaha optimal dalam memahami pembelajaran SKI. Situasi ini biasa terjadi karena banyak akibat metode yang monoton dan terlalu berpusat pada guru, sehingga siswa tidak memperoleh pengalaman

belajar yang bervariasi maupun kegiatan yang dapat menjaga konsentrasi mereka.⁷

Selain itu, ditemukan pula beberapa perilaku yang semakin menunjukkan menurunnya motivasi belajar, terutama pada kelas laki-laki yang memiliki dinamika berbeda dengan kelas perempuan. Kebiasaan siswa tertidur saat guru menyampaikan materi menjadi salah satu indikasi kuat adanya rasa bosan, kelelahan, atau kurangnya ketertarikan terhadap isi pelajaran yang disajikan. Tidak jarang pula beberapa siswa memilih meninggalkan kelas dengan berbagai alasan, baik untuk menghindari kejenuhan maupun sekadar mencari suasana lain di luar ruang kelas. Kebiasaan ini mengurangi efektivitas pembelajaran secara signifikan dan menunjukkan bahwa metode penyampaian materi belum mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik atau menahan perhatian siswa untuk tetap berada di kelas.

Oleh karena itu melalui rancangan *board game* berbasis aktivitas sepak bola ini, proses pembelajaran SKI diharapkan dapat bertransformasi menjadi kegiatan yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian informasi sejarah semata, tetapi juga pada pembentukan karakter, kerja sama, dan semangat berkompetisi yang sehat antar siswa. Setiap elemen permainan di dalam *board game* akan dirancang secara tematik untuk menghubungkan antara konsep sejarah Islam dengan nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung dalam aktivitas sepak bola, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan

⁷Andri Fedrianto et al., “Pengaruh Metode Mengajar, Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sma Negeri 1 Plemahan,” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS* 19, no. 2 (2025): 91–98, <https://doi.org/10.21067/jppi.v19i2.11870>.

bermakna bagi kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam membangkitkan semangat belajar siswa pada pembelajaran SKI, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, serta membantu siswa mencapai keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam memahami sejarah dan budaya Islam secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Analisis latar belakang ini sebagian besar diambil dari kegiatan PLP selama dua bulan yang sudah peneliti lakukan untuk memenuhi tugas kampus bagi mahasiswa semester akhir. Dan peneliti memutuskan untuk mengembangkan penelitian yang berjudul: *“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.”*⁸

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dikemukakan pertanyaan penelitian dalam hal ini yaitu, Bagaimana Pengembangan Media *Board game* Aktivitas Sepak Bola untuk *Membangkitkan semangat belajar* Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah dan pertanyaan penelitian diatas maka dapat ditentukan tujuan penelitian danalah pengembangan ini ad untuk

⁸ Observasi, pra penelitian (Gondang : 30 September 2025)

menghasilkan suatu 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

D. Spesifikasi Produk

Penelitian Pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk Pengembangan Media Pembelajaran dengan papan bermain pada mata pelajaran SKI untuk peserta didik di MA Miftahul Qulub Gondang. Spesifikasi produk penelitian pengembangan ini berupa :

Tabel 1.1 : Spesifikasi Produk

NO.	Komponen	Spesifikasi
1.	Media	Media yang dikembangkan berupa <i>Board game</i> SKI yang mengintegrasikan aktivitas sepak bola (kompetisi, sportivitas, strategi, dan kerja sama tim) dengan materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Komponen utama media terdiri atas: 1. Papan dari kayu berukuran 50x50 cm 2. Desain stiker bergambar lapangan sepak bola 3. Bola mini (plastik / busa kecil) 4. Kartu soal (dari kertas HVS dipotong) 5. Pion (tutup botol) 6. Papan skor 7. Kartu merah dan kuning 8. Pluit
2.	Teknis Permainan	1. Persiapan a. Guru berperan sebagai <i>wasit</i>. b. Siswa dibagi menjadi beberapa tim (4 tim) yang beranggotakan minimal 3 orang c. Setiap tim mendapat pion dan wadah bola mini. 2. Posisi Awal a. Papan permainan dibagi menjadi 3 wilayah permainan 1) Pertahanan (tingkat soal mudah) 2) Gelandang (tingkat soal sedang) 3) Penyerang (tingkat soal sulit) b. Permainan dibagi 2 babak

		c. Semua tim memilih setengah jumlah anggota perwakilan untuk bermain babak pertama dan sisanya babak kedua, d. Orang pertama langsung meletakkan pion di wilayah pertahanan. Dan sisa orang yang bermain babak tersebut selanjutnya baris berganti menunggu orang pertama bisa menjawab soal e. Pemain yang tidak bermain babak tersebut bisa memberikan saran jawaban jika dimintai bantuan (batas 3 X dalam 1 babak) tapi keputusan tetap pada teman yg sedang bermain f. Tim yang selalu bisa menjawab soal akan memegang jalannya pertandingan 3. Giliran Bermain a. Guru menentukan tim yang bermain dulu (yang memegang bola) b. Guru meniup peluit permainan dimulai. c. Tim yang memegang bola mengambil 1 kartu soal sesuai wilayah permainan d. Jika menjawab benar, pion maju ke wilayah berikutnya. e. Jika salah, giliran berpindah ke tim lain dengan kembali rebutan soal diposisi awal. 4. Mencetak “Gol” a. Jika tim berhasil menjawab soal di wilayah penyerang, mereka mendapat 1 skor (gol) 5. Siklus Permainan dan Menentukan Pemenang a. Tiap babak terdiri dari 25-30 menit atau selesai jika sudah ada salah satu tim yang pemainnya sudah mencetak gol semua. b. Tim yang paling banyak mencetak gol jadi pemenang c. Jika skorimbang ditentukan lewat adu penalty
3.	Peraturan permainan	1. Setiap anggota kelompok berdiri baris pada tempat yang telah disediakan. 2. Penentuan giliran kelompok yang memegang bola atau menjawab soal terlebih dahulu ditentukan berdasarkan undian yang sudah disepakati.

		3. Soal dibuat oleh setiap siswa yaitu dengan menyiapkan 6 kartu soal jenis isian singkat yang berisi 2 soal mudah, 2 soal sedang dan 2 soal sulit untuk digunakan dalam permainan 4. Pemain menjawab diberikan waktu maksimal 1 menit (bisa dibantu jawab anggota tim yang bukan pemain) 5. Jika jawaban benar lanjut ke wilayah selanjutnya jika salah direbutkan tim lain untuk merebut bola 6. Tim yang melakukan kecurangan akan diberikan hukuman berupa kartu kuning atau merah a. Kartu kuning : 1) Memberikan jawaban secara langsung tanpa diminta oleh pemain yang sedang mendapat giliran. 2) Melebihi batas waktu menjawab soal (lebih dari 1 menit). 3) Mengajukan bantuan jawaban melebihi batas yang telah ditentukan (lebih dari 3 kali dalam satu babak). 4) Tidak tertib dalam antrean atau posisi baris pemain. 5) Menunjukkan sikap kurang sportif, seperti memprotes keputusan guru secara berlebihan. Hukuman Kartu Kuning:: 1) Hak bantuan jawaban dikurangi 1 kali, atau 2) Pion tidak boleh maju meskipun jawaban benar (1 kali kesempatan). b. Kartu Merah : 1) Melakukan kecurangan, seperti melihat atau membawa catatan jawaban saat permainan berlangsung.
--	--	---

		2) Sengaja menjawab tanpa membaca soal secara lengkap atau memanipulasi aturan permainan. 3) Mengulang pelanggaran yang sama setelah menerima kartu kuning sebelumnya. 4) Bersikap tidak sportif, seperti mengejek, meremehkan, atau mengganggu tim lain secara sengaja. 5) Tidak mematuhi instruksi guru sebagai wasit permainan. Hukuman Kartu Merah: 1) Dikeluarkan dari permainan pada babak tersebut, atau 2) Tim kehilangan 1 giliran bermain, atau 3) Poin (gol) yang telah diperoleh dikurangi 1 skor (jika ada). 7. Guru sebagai wasit dan juga pengatur waktu selama permainan berlangsung
4.	Evaluasi	1. Mengamati tingkat keaktifan siswa selama menggunakan media <i>board game</i>. 2. Menilai antusiasme siswa dalam mengikuti alur permainan. 3. Mengamati kolaborasi dan interaksi antar siswa selama permainan berlangsung. 4. Menilai sejauh mana <i>board game</i> mampu membangkitkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dalam penelitian dan pengembangan metode pembelajaran mapel SKI di masa depan.
- b. Dapat memperkaya khasanah keilmuan, terutama inovasi dalam penerapan metode pembelajaran SKI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa

Dengan menerapkan media pembelajaran *Board game* Berbasis Aktivitas Sepak Bola di MA Miftahul Qulub Gondang, diharapkan dapat *Membangkitkan semangat belajar* siswa, sehingga mereka menjadi lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

- b. Bagi Guru

- 1) Media pembelajaran *Board game* yang dipadukan dengan Aktivitas Sepak bola dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran SKI
- 2) Media pembelajaran *Board game* yang dipadukan dengan Nilai-Nilai Aktivitas Sepak bola diharapkan dapat memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran SKI yang efektif, efisien, menarik, dan menyenangkan.
- 3) Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas mengajar bagi guru.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan kualitas pengajaran di MA Miftahul Qulub Gondang, serta sebagai masukan untuk perbaikan kualitas pengajaran dalam pembelajaran SKI.

d. Bagi Peneliti

Sebagai upaya untuk mengembangkan penerapan modifikasi media pembelajaran Board game Berbasis Aktivitas Sepak Bola guna Membangkitkan semangat belajar siswa, serta untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam memahami permasalahan di sekolah. Penelitian ini juga bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat penyelesaian studi S1 di Universitas Kh. Abdul Chalim.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi media pembelajaran *Board game* Berbasis Aktivitas Sepak Bola adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran *Board game* Berbasis Aktivitas Sepak Bola pada pelajaran SKI dikembangkan secara menarik sesuai kebutuhan materi agar siswa lebih mudah dalam memahami materi SKI terutama dengan tujuan untuk *Membangkitkan semangat belajar* siswa.
- b. media pembelajaran Board game yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada satu permainan saja namun dapat menggunakan banyak

permainan dengan mengkombinasikan Aktivitas Sepak Bola pada pelaksanaannya.

- c. Produk yang dikembangkan memuat konsep pelaksanaan, langkah-langkah, media yang digunakan dan tujuan serta manfaat penerapan media pembelajaran Board
- d. media Board game Berbasis Aktivitas Sepak Bola pada materi SKI ini mampu membuat siswa aktif untuk melakukan diskusi dan memahami materi SKI yang disajikan.
- e. Penerapan media ini mampu membangun sikap tanggung jawab, kerjasama yang baik dan menumbuhkan jiwa kompetitif yang positif antar siswa melalui diskusi dan tugas kelompok yang dilakukan.
- f. Adanya antusias dan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan melakukan pengambilan nilai.

2. Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan pada media pembelajaran *Board game* Berbasis Aktivitas Sepak Bola ini antara lain:

- a. Penerapan media pembelajaran *Board game* hanya dapat digunakan dengan kelas yang memiliki jumlah siswa yang banyak minimal 12- 40 siswa.
- b. Saat pelaksanaan pembelajaran memungkinkan terjadinya gaduh dan mengganggu kelas lainnya apabila guru tidak dapat menguasai kelas dengan baik.

- c. Dapat memungkinkan siswa dengan kemampuan akademis tinggi mendominasi kelompok, sehingga proses tutor sebaya tidak berjalan secara efektif.
- d. Waktu yang dibutuhkan dianggap kurang karena rata-rata sekolah hanya memberikan waktu yang dianggap singkat sehingga saat penerapan media ini perlu waktu 2 pertemuan untuk meneruskan satu materi.

G. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Pembahasan tentang modifikasi media pembelajaran *Board game* Berbasis Aktivitas Sepak Bola untuk *Membangkitkan semangat belajar* siswa sangat menarik untuk diteliti. Karena pembelajaran dengan metode ini memiliki banyak kelebihan sehingga tidak membosankan dan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa sehingga mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Namun penelitian ini penulis menemukan beberapa karya tulis sebelumnya yang memiliki relevansi dengan penelitian yang antara lain.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tim Peneliti Universitas Islam Malang (UNISMA) melalui publikasi berjudul “Pengembangan *Board game* The Andalus untuk Materi Sejarah (SKI)” yang diterbitkan di portal jim.unisma.ac.id merupakan sebuah kajian pengembangan media pembelajaran inovatif yang berfokus pada penerapan *board game* edukatif tematik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menghadirkan media pembelajaran yang

mampu menjembatani kesenjangan antara materi sejarah Islam yang cenderung teoritis dan persepsi siswa yang sering menganggapnya sulit serta membosankan. Dengan mengangkat kisah peradaban Bani Andalus, media *Board game The Andalus* dirancang melalui pendekatan *Research and Development (R&D)* menggunakan model sistematis yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Dalam proses pengembangannya, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi faktual mengenai sejarah Islam, tetapi juga menjadi wahana internalisasi nilai-nilai karakter, budaya, dan keislaman melalui mekanisme permainan yang interaktif, edukatif, serta kompetitif secara sehat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *The Andalus* memiliki tingkat efektivitas yang sangat tinggi, dibuktikan melalui uji coba kelompok kecil yang memperoleh skor kelayakan sebesar 89% dari ahli media dan 91% dari ahli materi, serta peningkatan minat belajar siswa sebesar 35% setelah penggunaan media.

Pada uji coba kelompok besar, hasil observasi menunjukkan tingkat keaktifan siswa mencapai 88%, sedangkan pemahaman konsep sejarah Islam meningkat hingga 32% dibandingkan metode ceramah konvensional. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan *board game* tidak hanya meningkatkan fokus dan motivasi belajar, tetapi juga menumbuhkan kolaborasi dan berpikir kritis di kalangan peserta didik. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa *Board game The Andalus* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam

meningkatkan minat, pemahaman, dan partisipasi siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dengan hasil tersebut, inovasi ini dapat menjadi alternatif strategis bagi guru SKI untuk mengimplementasikan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna, serta relevan dengan kebutuhan generasi modern yang gemar terhadap aktivitas berbasis permainan edukatif.⁹

2. Kedua skripsi yang dilakukan oleh Eby Ayu Noormalasari (2020) berjudul “Pengembangan Media BOGASA (*Board game* Arab Raksasa) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang” merupakan sebuah studi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan papan (*board game*) yang dirancang secara inovatif untuk meningkatkan kemampuan membaca teks Arab di kalangan siswa sekolah menengah atas.

Penelitian yang merupakan skripsi di Universitas Negeri Semarang (UNNES) ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), di mana setiap tahapannya dilakukan secara sistematis guna menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab. Hasil validasi media menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 92% dari ahli media, 90% dari ahli materi, dan 94% dari respon siswa,

⁹ Tim Peneliti UNISMA. *Pengembangan Board game The Andalus untuk Materi Sejarah (SKI)*. Universitas Islam Malang, 2021, 23–35.

menandakan bahwa *Board game* Arab Raksasa (BOGASA) ini telah memenuhi standar pedagogis dan estetika yang baik untuk mendukung proses belajar. Uji coba lapangan memperlihatkan peningkatan signifikan dalam keterampilan membaca bahasa Arab siswa, dengan kenaikan rata-rata hasil belajar sebesar 30% setelah menggunakan media BOGASA, serta peningkatan motivasi belajar siswa hingga mencapai 87% dalam kategori “sangat tinggi”.

Para siswa dilaporkan menjadi lebih antusias, aktif, dan kolaboratif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena pendekatan permainan membuat mereka belajar sambil bermain, tanpa merasa terbebani oleh teks Arab yang biasanya dianggap sulit dan membosankan. Penelitian ini membuktikan bahwa media berbasis *board game* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa. Meskipun fokus penelitian ini berbeda yakni pada peningkatan keterampilan membaca bahasa Arab, bukan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) namun relevansinya sangat kuat karena sama-sama berada dalam ranah pendidikan agama dan bahasa Islam. Hal ini memperkuat landasan teoretis bahwa media *board game* dapat diadaptasi untuk berbagai konteks pembelajaran di madrasah atau sekolah Islam, termasuk dalam

pembelajaran SKI, karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.¹⁰

3. Ketiga skripsi yang dilakukan oleh Rifanisa Muchtar di IAIN Palopo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board game* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara” merupakan salah satu kajian yang berfokus pada inovasi pembelajaran berbasis permainan dalam bidang Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model Borg and Gall untuk merancang media pembelajaran berupa *board game* edukatif yang dirancang guna meningkatkan keterlibatan, semangat, serta hasil belajar peserta didik dalam memahami materi sejarah Islam yang sering dianggap monoton dan kurang menarik.

Tahapan penelitian dilaksanakan secara runtut mulai dari analisis kebutuhan, penyusunan desain permainan, validasi oleh para ahli, hingga uji coba lapangan dalam skala kecil dan besar. Berdasarkan hasil validasi, media ini memperoleh penilaian kelayakan sebesar 90% dari ahli media dan 88% dari ahli materi, yang dikategorikan dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan minat dan pemahaman siswa sebesar 34% setelah penerapan media *board game* dibandingkan dengan metode

¹⁰ Eby Ayu Noormalasari. *Pengembangan Media BOGASA (Board game Arab Raksasa) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang*. Skripsi S1, Universitas Negeri Semarang (UNNES), 2020, . 45–60. <https://lib.unnes.ac.id>.

konvensional. Penggunaan *board game* ini menjadikan siswa lebih aktif, fokus, serta menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, aktivitas bermain edukatif ini turut mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama antar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media *board game* mampu menghadirkan suasana belajar yang kompetitif sekaligus kolaboratif, di mana siswa tidak hanya terdorong untuk menjadi pemenang, tetapi juga untuk memahami materi secara mendalam dan bermakna. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran berbasis *board game* dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan motivasi intrinsik, mengatasi kejenuhan belajar, serta menumbuhkan semangat belajar siswa melalui pendekatan yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual.¹¹

4. Keempat skripsi yang dilaksanakan oleh Aan Subhan dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Istikhdaam Washilah Lu'bah al-Lauhah (*Board game*) fi Ta'lim Maharah al-Kalam pada Siswa Madrasah” merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif (*board game*) yang ditujukan untuk meningkatkan kemampuan berbicara (maharah al-kalam) siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di madrasah. Menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), penelitian ini bertujuan menciptakan

¹¹ Rifanisa Muchtar. *Pengembangan Media Pembelajaran Board game pada Mata Pelajaran SKI di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara*. Skripsi S1, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, 2022, . 50–65. <http://repository.iainpalopo.ac.id>

media pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar aktif, komunikatif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan berani berbicara dalam bahasa Arab.

Proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain permainan, validasi ahli, hingga uji coba di lapangan. Berdasarkan hasil validasi, media yang dikembangkan memperoleh kelayakan sebesar 92% dari ahli media dan 89% dari ahli materi, yang menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk dalam kategori sangat layak untuk diterapkan. Selain itu, hasil uji lapangan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara siswa sebesar 36% setelah menggunakan media *board game* dibandingkan sebelum penggunaannya. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme siswa dalam berinteraksi, kemampuan mereka untuk menyusun kalimat dengan benar, serta keberanian berbicara di depan kelas. Media *board game* ini juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif, di mana siswa tidak hanya bermain untuk menang tetapi juga berlatih komunikasi dalam konteks pembelajaran yang alami dan menyenangkan. Secara keseluruhan, penelitian Aan Subhan membuktikan bahwa penggunaan *board game* edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa, serta menjadi strategi pembelajaran kreatif yang dapat memperkuat kompetensi

berbicara melalui pengalaman belajar berbasis permainan yang interaktif dan bermakna.¹²

5. Kelima skripsi yang dilakukan oleh Nurul Dinda Aulia di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta dengan judul “Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis *Board game* dalam Meningkatkan Hasil Belajar *SKI Siswa Kelas IV SDIT Atsurayya*” merupakan salah satu karya pengembangan media inovatif yang relevan dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *board game* edukatif “ABSAHH” (Ayo Belajar Sejarah Hijrah Habasyah) yang bertujuan menumbuhkan semangat dan efektivitas belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif. Dalam proses pengujian, hasil validasi dari ahli media menunjukkan tingkat kelayakan mencapai 92%, sementara ahli materi memberikan nilai 89%, yang keduanya dikategorikan sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, hasil uji coba lapangan menunjukkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa sebesar 37% setelah penggunaan media dibandingkan dengan metode konvensional. Selain peningkatan kognitif, penelitian ini juga mencatat adanya peningkatan pada aspek

¹² “Aan Subhan. *Istikhdaam Washilah Lu'bah al-Lauhah (Board game) fi Ta'lim Maharah al-Kalam pada Siswa Madrasah*. Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2021, . 40–55. <https://repository.uinjkt.ac.id>.”

afektif dan sosial siswa mereka menjadi lebih antusias, aktif berpartisipasi, serta mampu bekerja sama secara efektif selama proses pembelajaran berlangsung. Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa penerapan *board game* dalam pembelajaran SKI mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih hidup, menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, dan membantu guru menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, serta berorientasi pada keterlibatan aktif peserta didik.¹³

Tabel 1. 2 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun dan Sumber	Judul	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1	Tim Peneliti Universitas Islam Malang (UNISMA), 2021	Pengembangan <i>Board game</i> The Andalus untuk Materi Sejarah (SKI)	Fokus pada tema peradaban Bani Andalus sebagai konten sejarah Islam.	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>board game</i> untuk mata pelajaran SKI dengan pendekatan R&D.	Mengangkat aktivitas sepak bola sebagai konteks tematik untuk membangkitkan semangat belajar siswa SKI pendekatan tematik baru yang belum digunakan sebelumnya.
2	Eby Ayu Noormalasari (UNNES), 2020	Pengembangan Media BOGASA (<i>Board game</i> Arab Raksasa)	Fokus pada peningkatan keterampilan	Sama-sama menggunakan model pengembangan (mis. ADDIE)	Aktivitas sepak bola diintegrasikan dalam pembelajaran SKI sebagai

¹³ Nurul Dinda Aulia. *Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Board game dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Siswa Kelas IV SDIT Atsurayya*. Skripsi S1, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022, . 70–85. <https://repository.uinjkt.ac.id>

		dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang	membaca bahasa Arab, bukan SKI.	dan berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan remaja Madrasah Aliyah.
3	Rifanisa Muchtar (IAIN Palopo), 2022	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board game</i> pada Mata Pelajaran SKI di MTs Satu Atap Karya Mulya Kabupaten Luwu Utara	Subjek pada jenjang MTs dengan tema umum sejarah Islam; belum menonjolkan nilai tematik tertentu.	Sama-sama mengembangkan <i>board game</i> untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa dalam SKI.	Integrasi aktivitas sepak bola sebagai pendekatan kontekstual yang lebih dekat dengan dunia remaja MA.
4	Aan Subhan (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), 2021	Istikhdaam Washilah Lu'bah al-Lauhah (<i>Board game</i>) fi Ta'lim Maharah al-Kalam pada Siswa Madrasah	Fokus pada peningkatan kemampuan berbicara bahasa Arab (maharah al-kalam), bukan pada SKI.	Sama-sama menggunakan <i>board game</i> sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi	Kebaruan penelitian ini tercermin dalam pengembangan media board game berbasis aktivitas sepak bola sebagai sarana peningkatan semangat belajar

				belajar siswa.	Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui pendekatan tematik
5	Nurul Dinda Aulia (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), 2022	Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis <i>Board game</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar SKI Siswa Kelas IV SDIT Atsurayya	Dilakukan di tingkat sekolah dasar dengan tema sejarah Hijrah ke Habasyah.	Sama-sama mengembangkan <i>board game</i> untuk meningkatkan hasil belajar dan antusiasme siswa terhadap SKI.	Pada tingkat Madrasah Aliyah, integrasi aktivitas sepak bola dilakukan secara kontekstual, modern, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik remaja.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas peneliti menjadikan penelitian tersebut sebagai referensi dan perbandingan pada penelitian ini dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Board game Edukasi Tematik Berbasis Nilai-Nilai Aktivitas Sepak Bola Untuk Membangkitkan semangat belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang*”

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan pendapat maka diberikan penjelasan berupa definisi istilah yang relevan dengan judul

1. Media *Board game*

Media *board game* merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk permainan papan yang mengandung unsur edukatif dan rekreatif. Media ini digunakan untuk menumbuhkan interaksi aktif antara siswa dengan materi pelajaran melalui aktivitas bermain yang menantang, kolaboratif, dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, *board game* dirancang dengan tema yang memadukan unsur sejarah Islam dan nilai-nilai permainan sepak bola agar proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, serta mudah dipahami oleh siswa..

2. Berbasis Aktivitas Sepak Bola

Itilah berbasis aktivitas sepak bola mengacu pada penerapan nilai-nilai positif yang terkandung dalam kegiatan olahraga sepak bola, seperti kerja sama, sportivitas, kedisiplinan, tanggung jawab, dan semangat berkompetisi, ke dalam rancangan media pembelajaran. Nilai-nilai tersebut menjadi inspirasi utama dalam desain mekanisme permainan, sehingga selain berfungsi sebagai sarana belajar, media ini juga mampu menanamkan karakter positif kepada peserta didik.

3. Semangat Belajar Siswa

Semangat belajar siswa adalah dorongan dari dalam diri untuk mengikuti pelajaran dengan antusias, rajin, dan penuh motivasi. Siswa yang memiliki semangat belajar biasanya tampak aktif, berpartisipasi dalam kegiatan kelas, dan berusaha memahami materi dengan baik. Dalam penelitian ini, semangat belajar ditunjukkan melalui antusiasme siswa saat menggunakan media *board game* dalam pelajaran SKI.