

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sebagai bagian akhir dari penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hal yang menjadi temuan dalam penelitian 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. Berdasarkan hasil penyajian dan analisis data serta jawaban dari pertanyaan penelitian, maka diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut.

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah Miftahul Qulub Gondang sebelumnya masih didominasi metode ceramah dan penugasan konvensional sehingga pembelajaran kurang menarik, siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengembangkan media board game berbasis aktivitas sepak bola sebagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan minat siswa. Pengembangan media dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, validasi ahli, revisi, dan uji coba lapangan hingga menghasilkan media board game edukatif yang memadukan materi SKI dengan unsur permainan sepak bola seperti kerja sama, strategi, sportivitas, disiplin, dan kompetisi sehat. Media yang terdiri dari papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, papan skor, pion, serta aturan permainan ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang aktif,

menyenangkan, dan interaktif. Hasil validasi dan uji coba menunjukkan bahwa media board game berbasis aktivitas sepak bola dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran SKI karena mampu meningkatkan keaktifan, antusiasme, fokus, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain membantu siswa memahami materi melalui pengalaman belajar sambil bermain, media ini juga mampu menumbuhkan nilai positif seperti kerja sama, tanggung jawab, komunikasi, dan semangat belajar sehingga pembelajaran SKI menjadi lebih menarik, bermakna, dan tidak monoton.

B. Implikasi

Pada penelitian 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 ini terdapat dua implikasi penelitian, yaitu implikasi teoretis dan implikasi praktis, diantaranya sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis

Pengembangan media board game berbasis aktivitas sepak bola dalam pembelajaran SKI merupakan perpaduan antara teori *Game-Based Learning* (GBL) yang dikemukakan oleh James Paul Gee dan teori *Fun Learning* yang dikembangkan oleh Bobbi DePorter. Pembelajaran SKI yang sebelumnya bersifat konvensional dan monoton memiliki berbagai keterbatasan, seperti kurangnya keterlibatan aktif siswa, rendahnya semangat belajar, serta suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kurang

tertarik mengikuti pembelajaran SKI. Penelitian pengembangan ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui mekanisme permainan yang terstruktur. Media board game berbasis aktivitas sepak bola mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok, pemecahan masalah, kerja sama tim, serta kompetisi sehat yang membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Melalui penerapan media board game berbasis aktivitas sepak bola, pembelajaran SKI tidak hanya berfokus pada penyampaian materi semata, tetapi juga memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa.¹ Pendekatan ini memperkuat teori *Game-Based Learning* yang memandang bahwa permainan dapat menjadi media pembelajaran efektif apabila memiliki tujuan pembelajaran yang jelas, aturan permainan, tantangan bertahap, dan umpan balik yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Selain itu, penggunaan tema sepak bola dalam media board game menjadi salah satu bentuk pendekatan kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Aliyah, khususnya siswa laki-laki yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas permainan dan olahraga sepak bola. Integrasi unsur sepak bola seperti kerja sama tim, strategi permainan, sportivitas, dan semangat kompetisi mampu menjadikan pembelajaran lebih

¹ James Paul Gee, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (New York: Palgrave Macmillan, 2003), 21.

dekat dengan kehidupan siswa sehingga mereka lebih mudah terlibat dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan teori Fun Learning yang dikembangkan oleh Bobbi DePorter yang menekankan pentingnya suasana belajar yang menyenangkan dan bebas tekanan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan membuat siswa merasa lebih nyaman, rileks, dan termotivasi dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.² Berdasarkan hal tersebut, terdapat perbedaan antara pembelajaran SKI konvensional dengan pembelajaran menggunakan media board game berbasis aktivitas sepak bola. Pembelajaran yang sebelumnya pasif berubah menjadi pembelajaran yang aktif, kolaboratif, komunikatif, dan menyenangkan. Hal inilah yang menjadi kebaruan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu pembelajaran SKI berbasis permainan edukatif dengan integrasi aktivitas sepak bola sebagai pendekatan kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa Madrasah Aliyah.

2. Implikasi Praktis

Keberhasilan penggunaan media board game berbasis aktivitas sepak bola dalam pembelajaran SKI ditentukan oleh adanya kerja sama antara guru, siswa, dan sekolah dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Seluruh unsur tersebut memiliki peran penting dalam

² Bobbi DePorter dan Mike Hernacki, *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan* (Bandung: Kaifa, 2011), 14.

mendukung keberhasilan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

- a. Guru sebagai fasilitator pembelajaran diharapkan mampu mengelola penggunaan media board game secara efektif, membimbing jalannya permainan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan antusias.
- b. Siswa sebagai peserta didik diharapkan lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama dengan kelompok, serta mengikuti aturan permainan dengan baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
- c. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif dengan menyediakan fasilitas dan sarana yang memadai guna menunjang proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.
- d. Penggunaan media board game berbasis aktivitas sepak bola mampu membantu guru dalam menciptakan pembelajaran SKI yang lebih menarik, mengurangi kejenuhan siswa, serta meningkatkan interaksi dan komunikasi antar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- e. Penggunaan media board game berbasis aktivitas sepak bola mampu menumbuhkan semangat belajar siswa karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain yang dekat dengan kehidupan dan minat siswa sehari-hari.
- f. Penggunaan media board game berbasis aktivitas sepak bola menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami, lebih aktif, dan lebih

bermakna karena siswa belajar melalui pengalaman langsung selama permainan berlangsung.

