PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS *BOARD GAME* UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VIII GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3 YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

ACC Sidang Skripsi
10/8/2026
Dr. Syaifulloh Yusuf.

Oleh:
Yustika Edho Wicaksono
22422111

Dosen Pengampu:
Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN STUDI ISLAM
FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA
2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS *BOARD GAME* UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VIII GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3 YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Studi Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia untuk memenuhi salah satu syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Yustika Edho Wicaksono

22422111

Dosen Pengampu:

Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

JURUSAN STUDI ISLAM

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2026

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yustika Edho Wicaksono
NIM : 22422111
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar hasil karya sendiri, dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 10 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Yustika Edho Wicaksono

LEMBAR PENGESAHAN

FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

PENGESAHAN

Tugas Akhir ini telah diujikan dalam Sidang Tugas Akhir Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan pada:

Hari	:	Rabu
Tanggal	:	26 Agustus 2026
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta
		Development of a Gamification-Based Board Game Learning Media to Address Learning Difficulties in Islamic Religious Education among Eighth-Grade Students at Global Islamic School 3 Yogyakarta
Nama	:	YUSTIKA EDHO WICAKSONO
Nomor Mahasiswa	:	22422111

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI

Ketua/Pembimbing
Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I (.....)

Penguji 1
Moh. Mizan Habibi, M.Pd.I (.....)

Penguji 2
Siti Latifah Mubasiroh, S.Pd, M.Pd. (.....)

Yogyakarta, 02 September 2026
Fakultas Ilmu Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Dr. Asmuni, MA

NOTA DINAS

Hal : Tugas Akhir
Yogyakarta, 10 Agustus 2026

Kepada : Yth. Ketua
Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Berdasarkan penunjukan Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan nomor 669/Kaprodi/60/DAATI/FIAI/VII/2026 tanggal 20 Juli 2026. Atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama : YUSTIKA EDHO WICAKSONO
No. Mahasiswa : 22422111
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tahun Akademik : 2025/2026
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta

Setelah kami teliti dan diadakan perbaikan seperlunya akhirnya kami nyatakan tugas akhir mahasiswa tersebut memenuhi syarat untuk diajukan ke Sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian, semoga tugas akhir mahasiswa tersebut dapat dilanjutkan ke Sidang Munaqasah.

Wasssalamu 'alaikum wr. wb.

Dosen Pembimbing



Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I

REKOMENDASI PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi:

Nama : Yustika Edho Wicaksono

NIM : 22422111

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta

Menyatakan bahwa berdasarkan proses dan hasil bimbingan selama ini, serta telah dilakukan segala perbaikan, maka yang bersangkutan dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti sidang munaqosah skripsi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 10 Agustus 2026

Dosen Pembimbing,

Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I

MOTTO HIDUP

Berpikir besar adalah anugerah yang Allah titipkan kepada manusia, namun bergerak secara konsisten adalah tanggung jawab yang harus dijalani agar potensi tidak berhenti sebagai angan, melainkan tumbuh menjadi karya dan kebermanfaatan.

-Teguh Supadi, Ayah Tercinta-

Hidup yang bermakna bukan tentang seberapa tinggi kita melangkah, melainkan seberapa banyak manfaat yang kita tinggalkan bagi sesama.

-Titik Sugiyati, Ibu Tercinta-

Tiada keraguan dalam kebersamaan; kita bisa karena berusaha. Jika masih gagal, maka berusahalah lebih keras. Terimakasih untuk diri sendiri karna sudah kuat sampai sejauh ini.

-Yustika Edho Wicaksono, Penulis-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahi rabbil ‘alamin.
Alhamdulillahilladzi bi ni‘matihi tatimmush shalihat.
Allahumma shalli wa sallim ‘ala Rasulillah Muhammad, wa ‘ala alihi wa ashabihi ajma‘in.

Karya ini saya persembahkan kepada:

Ayah Teguh Supadi dan Ibu Titik Sugiyati

Terima kasih yang tak terhingga atas segala cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tiada henti. Dari Ayah, saya belajar tentang keteguhan, tanggung jawab, dan arti sebuah perjuangan. Dari Ibu, saya belajar tentang ketulusan, kesabaran, serta makna kasih sayang yang menjadi fondasi dalam setiap langkah kehidupan. Setiap doa dan nasihat yang dipanjatkan menjadi kekuatan besar dalam proses tumbuh dan berjuang.

Kakak Perempuan, Linda Paramitha Novia Chandra, S.H.

Terima kasih atas dukungan, perhatian, dan keteladanan yang senantiasa diberikan. Kehadiran kakak menjadi penguat dan motivasi dalam menghadapi setiap proses kehidupan dan akademik.

Adik Perempuan, Dinda Zahratusyyita

Terima kasih atas doa, keceriaan, dan semangat yang selalu mengalir. Kehadiranmu menjadi pengingat untuk terus melangkah dengan penuh tanggung jawab dan harapan.

Sahabat-sahabat yang membersamai dalam perjuangan

Terima kasih atas kebersamaan, ketulusan dukungan, doa, serta setiap proses yang telah dilalui bersama. Dari kalian, saya belajar tentang makna persahabatan, pengelolaan rasa dan asa, serta arti bertahan dalam perjuangan. Kita dipertemukan oleh kehendak Allah SWT, dan apabila suatu saat harus berpisah, semoga tetap karena Allah SWT.

Semoga karya sederhana ini menjadi bentuk bakti, rasa syukur, dan ikhtiar kecil yang bernilai di hadapan Allah SWT, serta membawa manfaat bagi banyak pihak.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS *BOARD GAME* UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VIII GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3 YOGYAKARTA

Oleh:
Yustika Edho Wicaksono

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* untuk membantu mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *Analysis, Design,* dan *Development*. Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru PAI, dan penyebaran angket pra-penelitian kepada peserta didik. Tahap *Design* meliputi perancangan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, kartu refleksi, kartu bonus, serta aturan dan mekanisme permainan. Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk *board game* dan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh persentase 91,11% dengan kategori Sangat Layak**.** Hasil validasi ahli media pada aspek rekayasa media memperoleh persentase 70,91% dengan kategori Layak, sedangkan aspek komunikasi visual memperoleh persentase 87,14% dengan kategori Sangat Layak. Hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan penurunan persentase kesulitan belajar pada aspek kognitif sebesar 7,33%, aspek motivasi belajar sebesar 14,23%, dan aspek proses pembelajaran sebesar 17,55%. Ketiga aspek tersebut mengalami perubahan kategori dari Cukup Mudah menjadi Mudah setelah penggunaan media.

Hasil wawancara setelah penggunaan media dengan guru dan peserta didik juga menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan *board game*, karena media dinilai menarik, menyenangkan, serta mendorong keaktifan dan interaksi peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta.

Kata Kunci: Gamifikasi, *Board Game*, Media Pembelajaran, Kesulitan Belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMIFIKASI BERBASIS *BOARD GAME* UNTUK MENGATASI KESULITAN BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VIII GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3 YOGYAKARTA

By:
Yustika Edho Wicaksono

This study aims to determine the development process and feasibility of gamification-based board game learning media to help overcome learning difficulties in Islamic Religious Education among eighth-grade students at Global Islamic School 3 Yogyakarta. This study employed a research and development (*Research and Development*) *method using the ADDIE development model, which was limited to three stages: Analysis, Design,* and *Development. The* Analysis *stage was conducted through observation, interviews with Islamic Religious Education teachers, and the distribution of a pre-research questionnaire to students. The* Design *stage included designing the game board, question cards, challenge cards, reflection cards, bonus cards, as well as the rules and mechanisms of the game. The* Development *stage involved realizing the design into a* board game *product and conducting validation by material and media experts.*

The results of the material expert validation in the learning aspect obtained a percentage of 91.11%, categorized as Highly Feasible. The results of the media expert validation obtained a percentage of 70.91% in the media engineering aspect, categorized as Feasible, while the visual communication aspect obtained a percentage of 87.14%, categorized as Highly Feasible. The results of the questionnaires administered before and after the use of the media showed a decrease in the percentage of learning difficulties in the cognitive aspect by 7.33%, the learning motivation aspect by 14.23%, and the learning process aspect by 17.55%. All three aspects changed from the Fairly Easy category to the Easy category after the use of the media.

The results of post-use interviews with teachers and students also showed positive responses to the use of the board game*, as the media was considered interesting and enjoyable and encouraged students' active participation and interaction during the learning process. Therefore, the gamification-based* board game *learning media was considered feasible for use as an alternative learning medium to help overcome learning difficulties in Islamic Religious Education among eighth-grade students at Global Islamic School 3 Yogyakarta.*

Keywords: *Learning Media, Gamification, Board Game, Learning Difficulties, Islamic Religious Education.*

KATA PENGANTAR

الـحَمْدُ للهِ رَبِّ العَالَـمِيْنَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الأَنْبِيَاءِ وَالـمُرْسَلِيْنَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيْبِنَا مُـحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْـمَعِيْنَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّيْنِ ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala limpahan rahmat, kasih sayang, nikmat, dan karunia-Nya. Berkat izin, pertolongan, serta keberkahan dari-Nya, penulis diberikan kekuatan, kesabaran, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Di setiap proses yang penuh tantangan, Allah Swt. senantiasa menjadi tempat bersandar ketika penulis merasa lelah, ragu, dan tidak mengetahui harus melangkah ke arah mana. Segala ilmu, kesempatan, serta kemampuan yang penulis miliki merupakan anugerah yang diberikan oleh-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Saw., teladan terbaik bagi seluruh umat manusia, yang telah membawa cahaya Islam sebagai petunjuk menuju kehidupan yang penuh ilmu, akhlak, dan peradaban.

Skripsi yang kini tersusun bukan sekadar kumpulan kata dan halaman yang dijilid menjadi sebuah karya ilmiah. Di balik setiap kalimat yang tertulis, tersimpan doa-doa yang dipanjatkan, perjuangan yang panjang, rasa lelah, air mata, berbagai keraguan, serta pengorbanan yang mengiringi setiap proses penyusunannya. Setiap lembar yang terselesaikan menjadi saksi bahwa karya ini tidak lahir dari perjuangan seorang diri, melainkan berkat dukungan, doa, motivasi, dan ketulusan dari banyak pihak yang senantiasa hadir memberikan semangat hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan penuh rasa syukur dan hormat, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S. T., M. Sc., Ph. D., beserta jajaran di Universitas Islam Indonesia periode 2022-2026 dan Bapak Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., IPU., ASEAN Eng., beserta jajaran di Universitas Islam Indonesia periode saat ini.
2. Bapak Dr. Drs. Asmuni, M. A., selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Mir'atun Nur Arifah, S. Pd. I. M. Pd., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Ibu Siti Afifah Adawiyah, S. Pd. I., M. Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam.

5. Bapak Dr. Syaifulloh Yusuf, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran dan kerendahan hatinya dalam memberi, membekali, dan meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Dr. Ahmad Zubaidi, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang mendorong dan selalu memberi motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agam Islam yang dengan senang hati mengalirkan ilmu, pengalaman, cerita, dan tumbuh kembang lain untuk penulis, dari masa adaptasi, hingga saat ini.
8. Bapak Arif Fajar Wibisono S.E., M.Sc., selaku Direktur Pembinaan Kemahasiswaan didikan dan jajaran di Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan arahan, dukungan, serta berbagai kesempatan kepada penulis untuk berkembang melalui kegiatan kemahasiswaan didikan.
9. Kedua orang tua tercinta, Bapak Teguh Supadi dan Ibu Titik Sugiyati, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti kepada penulis.
10. Kakak perempuan, Linda Paramitha Novia Chandra, S.H., dan adik perempuan, Dinda Zahratusyyita, yang senantiasa memberikan doa, dan semangat kepada penulis.
11. Seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, serta semangat kepada penulis.
12. Kepada Global Islamic School 3 Yogyakarta *Junior High School* yang telah memberikan kesempatan untuk mewujudkan penelitian ini.
13. Kepada seluruh mahasiswa didik Program Studi Pendidikan Agama Islam Angkatan 2022.
14. Kepada seluruh Pengurus SINERA UII 2025.
15. Kepada Direktorat Pemasaran UII *Marketing & Creative* 4.0 (Giffara, Gerina, Fikri, Hasya, Adam, Reshita, Yessi, Kak Ezi, Kak Naqon, Kak Latifa).
16. Kepada pengurus *Islamic Film Progression* FIAI UII IFP (Upi, Hilma, Bunga, Dika, Ellyn, Hebby, Fadhli, Vanya, Adel).
17. Kepada tim PPK Ormawa LabMa 2024 (Fikar, Erik, Kak Ali Hasan, Kak Furqon, Ikma, Kak Karin, Kak Putri, Kak Rafly, Kak Rahmanisa, Kak Azka, Safina, Salma).
18. Kepada tim Lomba P2MW Arsale 2025 (Hana, Yasmin, Caca, Fikri).
19. Kepada tim Lomba LIDM 2024 & 2025 (Aul, Inas, Fata, Raihan, Farah).

20. Kepada tim Lomba AIKEN (Mas Faisal, Mas Avav, Mas Amai, Mas Reva, Mba Azzah, Mba Galih).
21. Kepada koordinator Public Relation LabMa UII 2024 (Kak Ulfa) dan staf divisi.
22. Kepada teman-teman Micro J dan partner PPL di JHS GIS 3 Yogyakarta (Tomi).
23. Kepada pengurus Inti SINERA UII 2025 (Fahri, Hana, Ameil, Ais, Safina)
24. Kepada pengurus Harian SINERA UII 2025 (Farah, Zahron, Nurul, Wilda, Nissa, Salma, Jeni, Azka)
25. Kepada teman-teman perjuangan alumni Pondok Modern Darussalam Gontor (Virtuous Generation) Alumni Tahun 2021 di Universitas Islam Indonesia.
26. Kepada perantauan sesama Bali (Hasbil & Tahta).
27. Kepada teman-teman KIMPSI Psikologi (Wahyu, Aul, Fata, Faisal, Pajri, Rayda, Dinda, Caca, Ica, Salwa).
28. Kepada teman-teman PDD Pesta 2024 (Abell, Alfi, Asya, Bayu, Dayat, Farhan, Hisyam, Ica, Kiky, Nandra, Naoki, Naraya, Naufal, Neli, Okta, Rama, Sabina, Siroot, Syania, Tezar, Wildan, Willie, Zahra, Faishal, Fina, Fira).
29. Kepada seluruh teman-teman panita, lomba, *volunteer*, *project* yang belum bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih telah mewarnai perjalanan penulis selama menjadi mahasiswa didik. Semoga Allah Swt senantiasa memberikan kemudahan dan kesuksesan kepada kalian semua. Aamiin.
30. Terakhir, kepada seseorang yang tidak dapat penulis sebutkan namanya, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang mengajarkan arti bertumbuh, menguat, dan mengikhlaskan. Semoga setiap langkah yang ditempuh senantiasa dipenuhi dengan kebahagiaan dan keberkahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan perbaikan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi kontribusi bagi pengembangan pembelajaran, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

Yogyakarta, 10 Agustus 2026



Yustika Edho Wicaksono

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ..... *iii*
LEMBAR PENGESAHAN ..... *iv*
NOTA DINAS ..... *v*
REKOMENDASI PEMBIMBING ..... *vi*
MOTTO HIDUP ..... *vii*
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... *viii*
ABSTRAK ..... *ix*
ABSTRACT ..... *x*
KATA PENGANTAR ..... *xi*
DAFTAR ISI ..... *xiv*
DAFTAR GAMBAR ..... *xvi*
DAFTAR TABEL ..... *xvii*
DAFTAR LAMPIRAN ..... *xviii*
BAB I *1*
PENDAHULUAN *1*
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian 11
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian 12
D. Sistematika Pembahasan 14
BAB II *17*
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI *17*
A. Kajian Pustaka 17
B. Landasan Teori 25
BAB III *56*
METODE PENELITIAN *56*
A. Jenis Penelitian 56
B. Tempat dan Waktu Penelitian 56
C. Objek dan Subjek Penelitian 57
D. Prosedur Pengembangan Penelitian 58
E. Jenis Data 73
F. Teknik Pengumpulan Data 73
G. Instrumen Penelitian 75
H. Teknik Analisis Data 76

BAB IV ***80***
HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN ***80***
A. Gambaran Global Islamic School 3 Yogyakarta 80
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan 88
BAB V ***179***
PENUTUP ***179***
A. Kesimpulan 179
B. Saran 181
C. Keterbasan Penelitian 181
DAFTAR PUSTAKA ***183***
LAMPIRAN ***186***

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model ASSURE.....39
Gambar 3. 1 Struktur Pengembangan Penelitian……..58
Gambar 4. 1 Observasi Sekolah dan Pembelajaran PAI……..89
Gambar 4. 2 Media Proyektor dan Kertas Karton 91
Gambar 4. 3 Wawancara Guru Pengajar PAI 102
Gambar 4. 4 Wawancara Peserta Didik kelas VIII 104
Gambar 4. 5 Proses Desain Media Pembelajaran *Board Game*.....106
Gambar 4. 6 Buku Panduan Penggunaan Media Pembelajaran.....117
Gambar 4. 7 Kemasan *Board Game* 124
Gambar 4. 8 Papan Board Game.....124
Gambar 4. 9 Kartu Soal 125
Gambar 4. 10 Kartu Refleksi 125
Gambar 4. 11 Kartu Tantangan.....125
Gambar 4. 12 Kartu Bonus 126
Gambar 4. 13 Cover Buku Peraturan dan Ketentuan Bermain.....126
Gambar 4. 14 Isi Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan 126
Gambar 4. 15 Lembar Kunci Jawaban.....127
Gambar 4. 16 Lembar Poin.....127
Gambar 4. 17 Kemasan *Board Game* 127
Gambar 4. 18 Papan *Board Game* 128
Gambar 4. 19 Kartu Soal 128
Gambar 4. 20 Kartu Refleksi 128
Gambar 4. 21 Kartu Tantangan.....129
Gambar 4. 22 Kartu Bonus 129
Gambar 4. 23 Cover Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan.....129
Gambar 4. 24 Isi Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan 130
Gambar 4. 25 Lembar Kunci Jawaban.....130
Gambar 4. 26 Lembar Poin.....130
Gambar 4. 27 Sebelum dan Sesudah Kartu Soal 133
Gambar 4. 28 Sebelum dan Sesudah Lembar Kunci Jawaban.....133
Gambar 4. 29 *Lesson Plan* atau Modul Ajar.....133
Gambar 4. 30 Komponen *Board Game* yang sudah disesuaikan.....135
Gambar 4. 31 Sebelum dan Sesudah Peraturan Permainan *Board Game*.....135
Gambar 4. 32 Uji Coba Pengguna Media *Board Game*.....144
Gambar 4. 33 Wawancara Peserta Didik Kelas VIII B 146
Gambar 4. 34 Penyebaran Angket Respon Peserta Didik.....149
Gambar 4. 35 Sebelum dan Sesudah Kartu Refleksi……..154
Gambar 4. 36 Sebelum dan Sesudah Papan Permainan…….....151
Gambar 4. 37 Rubrik Penilaian Peserta Didik Media Pembelajaran *Board Game*……..151

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 *Focus Group Discussion* (FGD) I.....70
Tabel 3. 2 *Focus Group Discussion* (FGD) II 71
Tabel 3. 3 *Skala Likert* 1 77
Tabel 3. 4 *Skala Likert* 2 78
Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Media.....78
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Materi 79
Tabel 3. 7 Kriteria Kesulitan Belajar 79
Tabel 4. 1 Identitas, Lokasi, dan Sistem Belajar Global Islamic School 3 Yogyakarta……...82
Tabel 4. 2 Data Guru *Junior High School* Global Islamic School 3 Yogyakarta.....86
Tabel 4. 3 Data Peserta didik *Junior High School*.....87
Tabel 4. 4 Sarana dan Prasarana *Junior High School* Global Islamic School 3 Yogyakarta ..87
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Kesulitan Belajar oleh Peserta didik sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Board Game* 93
Tabel 4. 6 Sub Materi Iman Kepada Rasul-Rasul Allah Swt 99
Tabel 4. 7 Capaian Pembelajaran Iman Kepada Rasul-Rasul Allah Swt 101
Tabel 4. 8 Tujuan Pembelajaran Iman Kepada Rasul-Rasul Allah Swt 101
Tabel 4. 9 Fungsi Komponen *Board Game* 107
Tabel 4. 10 Perancangan Kartu Soal.....109
Tabel 4. 11 Perancangan Kartu Tantangan 111
Tabel 4. 12 Perancangan Kartu Refleksi.....113
Tabel 4. 13 Perancangan Kartu Bonus.....114
Tabel 4. 14 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi 118
Tabel 4. 15 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media 119
Tabel 4. 16 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kesulitan Belajar.....120
Tabel 4. 17 Spesifikasi Cetak Komponen *Board Game* 123
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi 131
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Media.....132
Tabel 4. 20 Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) I 136
Tabel 4. 21 Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) II.....140
Tabel 4. 22 Rekapitulasi Hasil Angket Kesulitan Belajar Pra Penelitian 148
Tabel 4. 23 Rekapitulasi Hasil Angket Kesulitan Belajar Pasca Penelitian 150
Tabel 4. 24 Kriteria Kelayakan Media.....156
Tabel 4. 25 Hasil Validasi oleh Ahli Materi 157
Tabel 4. 26 Hasil Validasi oleh Ahli Media 163
Tabel 4. 27 Kriteria Kesulitan Belajar 170
Tabel 4. 28 Hasil Validasi Kesulitan Belajar oleh Peserta Didik 171
Tabel 4. 29 Rekapitulasi Angket Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Board Game* 176

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Sekolah Global Islamic School 3 Yogyakarta 186
Lampiran 2 Lembar Observasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 189
Lampiran 3 Lembar Lembar Transkip dan Wawancara Guru PAI.....191
Lampiran 4 Lembar dan Transkrip Wawancara Peserta didik Pra Penelitian 206
Lampiran 5 Lembar dan Transkrip Wawancara Peserta didik Pasca Penelitian 214
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media.....221
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi 225
Lampiran 8 Sumber Belajar.....228
Lampiran 9 Media *Board Game* 229
Lampiran 10 Buku Panduan Penggunaan *Board Game* 234
Lampiran 11 Instrumen Kesulitan Belajar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game (pretest)* 235
Lampiran 12 Instrumen Kesulitan Belajar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game (posttest)* 236
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....237
Lampiran 14 Dokumentasi Penggunaan Media *Board Game* 238
Lampiran 15 Modul Ajar/RPP.....239
Lampiran 16 Lembar Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) I & II.....243
Lampiran 17 Sarana & Prasarana *Junior High School* Global Islamic School 3 247
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian 248
Lampiran 19 Dokumentasi Lembar Poin & Kunci Jawaban 251
Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....252

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan kepribadian peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik secara utuh melalui penguatan aspek spiritual, intelektual, sosial, dan moral.[1] Dalam mewujudkan tujuan tersebut, setiap mata pelajaran memiliki kontribusi sesuai karakteristiknya, termasuk Pendidikan Agama Islam yang berperan dalam menanamkan nilai-nilai keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia sebagai landasan pembentukan karakter peserta didik.[2]

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter religius peserta didik melalui pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan agar peserta didik memahami konsep-konsep keislaman, tetapi juga mampu menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI perlu dirancang secara inovatif agar mampu

[1] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
[2] Dwi Andini dkk., *Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik di Era Digital*, 1 (2025).

memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.[3]

Seiring dengan perkembangan pendidikan abad ke-21, proses pembelajaran dituntut berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) dengan memanfaatkan berbagai pendekatan dan media yang mampu meningkatkan aktivitas belajar. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, kreatif, dan menyenangkan. Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah munculnya kesulitan belajar yang dialami peserta didik sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara optimal.[4]

Meskipun pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai religius peserta didik, dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala yang dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu permasalahan yang sering dijumpai adalah kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Kesulitan belajar merupakan kondisi ketika peserta didik mengalami hambatan dalam menerima, memahami, mengolah, maupun menguasai materi pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh belum mencapai tujuan yang diharapkan. Kesulitan belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan kognitif, minat, motivasi, kesiapan belajar, dan kondisi psikologis peserta didik, sedangkan faktor

[3] M. Zazali dan Y. T. Samiha, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Karakter Religius dan Sikap Peduli Sosial Peserta Didik," *Muaddib: Islamic Education Journal* 6, no. 2 (2023), https://doi.org/10.19109/muaddib.v6i2.24433.

[4] Nuryanti, "Urgensi Keteladanan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di Era Disrupsi," *Journal of Education Research* 4, no. 4 (2023): 2243–49, https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.614.

eksternal meliputi lingkungan belajar, strategi pembelajaran, metode mengajar, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Apabila kesulitan belajar tidak segera diidentifikasi dan diatasi, kondisi tersebut dapat berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik, menurunnya motivasi belajar, serta kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.[5]

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, kesulitan belajar tidak hanya ditunjukkan oleh rendahnya hasil belajar, tetapi juga dapat terlihat dari kurangnya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penyampaian materi yang masih didominasi oleh metode konvensional dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif berpotensi menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi yang bersifat konseptual maupun aplikatif. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik agar kesulitan belajar dapat diminimalkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21.[6]

Kesulitan belajar yang dialami peserta didik memerlukan upaya penanganan yang tepat agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan, maupun sarana yang digunakan untuk membantu

[5] Dea Anjelia Rahmah dan Risma Delima Harahap, "Analisis Kesulitan Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1246–53, https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.4825.

[6] I. Putu Bayu Andika dkk., "Kesulitan Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 9, no. 4 (2025): 891–903, https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10323.

guru dalam menyampaikan materi sehingga pesan pembelajaran dapat diterima peserta didik secara lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan perhatian, motivasi, partisipasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan kontekstual sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.[7]

Salah satu strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik serta capaian pembelajaran yang ditetapkan. Keberadaan media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi pembelajaran sehingga penyampaian materi menjadi lebih jelas, menarik, dan efektif, serta mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai.[8]

Perkembangan inovasi dalam dunia pendidikan mendorong lahirnya berbagai pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik, salah satunya adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan suatu pendekatan yang menerapkan elemen-elemen permainan (*game elements*) seperti poin (*points*), lencana (*badges*), tantangan (*challenges*), level, maupun penghargaan (*rewards*) ke dalam aktivitas nonpermainan, termasuk proses pembelajaran. Penerapan elemen-elemen tersebut

[7] Amelia Putri Wulandari dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36, https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074.

[8] Tresna Hamidah Agustina dkk., "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi : Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1475–84, https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766.

bertujuan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik tanpa mengubah tujuan utama pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi bukan berarti menjadikan pembelajaran sebagai permainan sepenuhnya, melainkan memanfaatkan mekanisme permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.[9]

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan menantang sehingga peserta didik terdorong untuk berpartisipasi secara optimal dalam setiap aktivitas pembelajaran. Selain meningkatkan motivasi belajar, gamifikasi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman, pemecahan masalah, kolaborasi, serta umpan balik yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Karakteristik tersebut menjadikan gamifikasi sebagai salah satu pendekatan yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik sekaligus mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.[10]

Penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran juga memiliki keunggulan karena mudah disesuaikan dengan karakteristik materi maupun kebutuhan peserta didik. Berbagai komponen dalam *board game*, seperti papan permainan, kartu tantangan, kartu pertanyaan, sistem poin, serta aturan permainan dapat dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran yang ingin dicapai. Fleksibilitas tersebut memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian peserta didik, tetapi juga mampu memfasilitasi aktivitas berpikir, diskusi, pemecahan masalah, dan kolaborasi selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

[9] Fitri Marisa dkk., "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan," *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219, https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490.

[10] Maitsa Amila Shaliha dan Moch Raka Fakhzikril, "Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi," *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 79–86, https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608.

media pembelajaran berbasis *board game* memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi sehingga layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan berbagai keunggulan tersebut, *board game* berpotensi menjadi salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.[11]

Media pembelajaran berbasis *board game* memiliki potensi yang besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan aktivitas bermain yang edukatif. Karakteristik *board game* memungkinkan peserta didik belajar melalui proses eksplorasi, diskusi, kerja sama, serta penyelesaian tantangan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan *board game* tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep-konsep keislaman secara lebih menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, *board game* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Meskipun media pembelajaran berbasis *board game* memiliki potensi untuk digunakan dalam pembelajaran, pengembangan media perlu didasarkan pada kondisi dan kebutuhan pengguna agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, proses pengembangan media perlu diawali dengan analisis yang sistematis terhadap kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang akan disajikan. Analisis tersebut diperlukan untuk menentukan bentuk media, komponen permainan, tingkat kesulitan

[11] Diva Anindita dan Fika Widya Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Batula," *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3760–65, https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127.

aktivitas, serta mekanisme permainan yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pembuatan produk, tetapi juga memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki keterkaitan dengan permasalahan dan kebutuhan nyata dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *board game* memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri dkk. menunjukkan bahwa media *board game* pada pembelajaran tematik di sekolah dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan *board game* mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, serta memperoleh respons positif dari peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa *board game* dapat menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.[12]

Penelitian lain yang dilakukan oleh Anindita dan Pratama juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *board game* memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Selain dinyatakan valid, media yang dikembangkan juga memperoleh respons sangat baik dari guru maupun peserta didik sehingga memenuhi aspek kepraktisan dalam penggunaannya. Hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa *board game* tidak hanya menarik dari segi visual dan mekanisme permainan, tetapi juga layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, media pembelajaran gamifikasi berbasis

[12] Wahyu Candra Dwi Safitri, "Pengembangan media *board game* untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, no. 2 (2020), https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186.

board game memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik.[13]

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, penggunaan gamifikasi dan *board game* menunjukkan potensi dalam meningkatkan keterlibatan dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Namun, pengembangan media tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan pada konteks pembelajaran tertentu. Perbedaan karakteristik peserta didik, materi, lingkungan pembelajaran, dan permasalahan yang dihadapi menyebabkan media yang dikembangkan pada suatu penelitian belum tentu dapat langsung diterapkan pada konteks yang berbeda. Oleh karena itu, diperlukan proses penelitian dan pengembangan yang diawali dengan analisis kebutuhan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta.

Pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dalam penelitian ini didasarkan pada kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Media ini dirancang dengan mengintegrasikan unsur-unsur gamifikasi ke dalam mekanisme permainan sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman bermain, tetapi juga tetap berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, karakteristik *board game* yang fleksibel memungkinkan materi Pendidikan Agama Islam disajikan dalam bentuk tantangan, pertanyaan, maupun aktivitas kolaboratif yang dapat disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*

[13] Anindita dan Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Batula."

diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih efektif.

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh melalui tahap *Analysis* pada model pengembangan ADDIE. Analisis kebutuhan dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa pembelajaran PAI di sekolah telah menggunakan Kurikulum Nasional yang dipadukan dengan ciri khas Global Islamic School melalui penguatan nilai-nilai keislaman. Guru menjelaskan bahwa karakteristik peserta didik kelas VIII cenderung aktif, antusias, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, namun mudah merasa bosan apabila proses pembelajaran kurang menarik. Selain itu, peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, serta melibatkan aktivitas secara langsung. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan masih didominasi oleh media PowerPoint sehingga diperlukan variasi media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa salah satu kesulitan utama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam bukan terletak pada tingkat kesulitan materi, melainkan pada kemampuan peserta didik dalam mempertahankan fokus belajar. Guru menjelaskan bahwa konsentrasi peserta didik cenderung berlangsung dalam waktu yang singkat sehingga diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menarik perhatian mereka secara berkelanjutan. Selain itu, beberapa materi Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan akidah, akhlak, dan keimanan, bersifat abstrak sehingga peserta didik membutuhkan contoh nyata, studi kasus, video, gambar, maupun aktivitas praktik agar materi lebih mudah dipahami. Berdasarkan kondisi tersebut, guru

menilai bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan (*board game*) berpotensi menjadi alternatif yang sesuai karena mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, kontekstual, sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan karakteristik materi tersebut kemudian menjadi dasar dalam menentukan bentuk media yang dikembangkan. Kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih interaktif, kecenderungan peserta didik yang mudah merasa bosan, serta karakteristik materi PAI yang membutuhkan pemahaman konsep dan penguatan ingatan menjadi pertimbangan dalam memilih board game sebagai media pembelajaran. Melalui board game, materi dapat disajikan dalam bentuk pertanyaan, tantangan, aktivitas refleksi, dan sistem poin yang memungkinkan peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pemilihan dan pengembangan board game dalam penelitian ini merupakan hasil dari proses analisis yang dilakukan secara sistematis, bukan semata-mata berdasarkan bentuk media yang dianggap menarik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, serta karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Komponen permainan seperti papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, kartu refleksi, sistem poin, serta mekanisme permainan dirancang agar mampu mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi, berpikir kritis, berkolaborasi, dan memahami materi secara lebih bermakna. Guru juga memberikan masukan agar soal dalam permainan disusun secara bertingkat berdasarkan level kognitif, disertai tantangan yang bervariasi, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi atau meminta bantuan ketika mengalami kesulitan.

Dengan demikian, media yang dikembangkan diharapkan tidak hanya menjadi sarana pembelajaran yang menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta."

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), dan *Development* (pengembangan). Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi, serta kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Tahap *Design* meliputi penyusunan konsep media, mekanisme permainan, desain visual, aturan permainan, serta penyusunan instrumen penilaian. Selanjutnya, pada tahap *Development* dilakukan proses pembuatan media pembelajaran hingga menjadi produk yang siap digunakan serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan.

2. Rumusan Masalah

a. Bagaimana proses analisis dan pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta?

b. Apakah media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam layak digunakan untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, sebagai berikut:

a. Menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* untuk mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt pada peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta.

b. Mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* untuk mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta.

c. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* di Global Islamic School 3 Yogyakarta layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.

2. Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Teoritis

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang teknologi pendidikan dan Pendidikan Agama Islam melalui pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*.
2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi maupun *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam atau mata pelajaran lainnya.

b. Kegunaan Praktis

1) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif melalui penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*, sehingga dapat membantu mengatasi kesulitan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung inovasi pembelajaran di Global Islamic School 3 Yogyakarta, khususnya materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, serta mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan berpusat pada peserta didik.

4) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* menggunakan model pengembangan ADDIE, serta menjadi bekal dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

5) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dengan cakupan materi, jenjang pendidikan, maupun model pengembangan yang lebih luas sehingga dapat menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan.

D. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penulisan penelitian ini mengacu pada Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Sistematika pembahasan disusun untuk memberikan gambaran mengenai isi penelitian secara sistematis sehingga memudahkan pembaca dalam memahami keseluruhan isi skripsi. Secara umum, sistematika pembahasan terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, bagian isi, dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi terdiri atas halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman nota dinas, halaman motto (apabila ada), halaman persembahan (apabila ada), halaman abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel (apabila ada), daftar gambar (apabila ada), daftar lampiran (apabila ada), serta daftar singkatan atau lambang (apabila ada).

Bagian isi skripsi terdiri atas lima bab, yaitu sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah yang menjelaskan dasar pemikiran penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, membahas penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian sebagai dasar untuk mengetahui persamaan, perbedaan, serta kebaruan penelitian. Selain itu, bab ini juga memuat landasan teori yang digunakan sebagai acuan penelitian, meliputi teori tentang media pembelajaran, gamifikasi, *board game*, Pendidikan Agama Islam, kesulitan belajar, serta model pengembangan ADDIE.

BAB III Metode Penelitian, berisikan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya jenis dan model penelitian, tempat dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, prosedur penelitian, jenis data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan gambaran umum lokasi penelitian, hasil analisis kebutuhan, proses pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*, hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta pembahasan hasil penelitian berdasarkan teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

BAB V Penutup, berisi kesimpulan dan saran yang disusun berdasarkan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah serta saran yang ditujukan kepada guru, sekolah, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak terkait sebagai bahan pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA, Bagian akhir skripsi terdiri atas daftar pustaka yang memuat seluruh sumber referensi yang digunakan dalam penelitian serta lampiran-lampiran yang mendukung pelaksanaan penelitian, seperti instrumen penelitian, lembar validasi, dokumentasi, dan dokumen pendukung lainnya.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Sebelum melaksanakan penelitian ini, peneliti melakukan telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu yang relevan sebagai landasan dalam penyusunan penelitian. Kajian tersebut bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai perkembangan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta upaya mengatasi kesulitan belajar peserta didik melalui media pembelajaran yang inovatif. Selain menjadi dasar dalam penyusunan kerangka berpikir, penelitian terdahulu juga digunakan untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta celah penelitian (*research gap*) yang belum banyak dikaji. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi melalui pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Putra dkk., (2024): Lovandri dalam penelitiannya yang berjudul "Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar" mengungkapkan mengenai penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, sebuah inovasi yang dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan fokus pada pendekatan pembelajaran PAI yang didasarkan pada gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model gamifikasi membantu peserta didik menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar juga dapat meningkatkan minat peserta didik, motivasi mereka untuk belajar, pemahaman

mereka tentang materi, dan hasil belajar mereka. Strategi pembelajaran gamifikasi yang menggunakan platform interaktif seperti gamifikasi juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Studi ini akan membantu untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi peserta didik.[14]

2. Nilasari dkk., (202): Nilsari dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Gamifikasi Quizizz dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023" penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh gamefikasi Quizizz dan Keaktifan terhadap hasil Belajar Peserta didik. Model penelitian berupa pengujian hipotesis dengan kuantitatif. Lokasi penelitian di SD Muhammadiyah Mlangi Kabupaten Sleman Yogyakarta. Respondendan populasisejumlah 91 peserta didik. Pengumpulan data Gamefikasi Quizizz dan Keaktifan menggunakan angket skala *Likert*, dokumentasi untuk hasil belajar. Jumlah sampel 30 peserta didik dengan model *purposive sampling*. Instrumen tesadalah uji validitas dan reliabilitas. Analisis data menggunakan regresi linier berganda dengan uji t dan Uji F. Hasil penelitian bahwa Game Quizizz berpengaruh pada hasil belajar 0,009 < 0,05 sehingga H1diterima. Pengaruhnya ditunjukkan dengan nilai Rsquare 074/7,4 %. Keaktifan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar 0,013 < 0,05 sehingga H2diterima. Rsquare 0,057 menunjukkan pengaruh keaktifan terhadap hasil belajar 5,7 %. Gamefikasi Quizizz dan Keaktifan berpengaruh simultan terhadap hasil belajar 7% dengan signifikansi 0,016 dan H3 diterima. Disimpulkan Gamefikasi Quizizz dan Keaktifan berpengaruh pada hasil belajar secara parsial ataupun bersama.[15]

[14] Lovandri Dwandra Putra dkk., "Pemanfaatan Gamifikasi pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024).

[15] Ila Listiyani dan Nur Yamin Muhammad, "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023,"

3. Kutbaniyah dkk., (2023): Kutbaniyah dalam penelitiannya yang berjudul "Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik dalam Pendidikan Agama Islam," penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan gamifikasi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Di tengah kemajuan teknologi dan inovasi dalam metode pengajaran, gamifikasi menawarkan pendekatan yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif sebagai solusi atas tantangan dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, gamifikasi diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong partisipasi peserta didik secara lebih aktif dalam pembelajaran agama. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka untuk mengeksplorasi pengaruh gamifikasi terhadap pemahaman materi PAI dan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar, mempermudah pemahaman konsep-konsep ajaran Islam, serta mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi dapat dilihat sebagai strategi yang efektif untuk mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di tengah perkembangan dunia digital saat ini.[16]

4. Nasri dkk., (2023): Nasri dalam penelitiannya bertujuan untuk mengetahui penerapan metode gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling 7, no. 03 (2026): 773–86, https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029.

[16] A'imatul Kutbaniyah dkk., "Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta didik dalam Pendidikan Agama Islam," *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2025): 119–33, https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi peserta didik yang signifikan setelah penerapan gamifikasi. Pada siklus pertama, terdapat peningkatan motivasi peserta didik sebesar 20%, dengan 60% peserta didik menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Pada siklus kedua, setelah penyesuaian, motivasi peserta didik meningkat menjadi 90%. Gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penelitian ini menyarankan penggunaan gamifikasi sebagai pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.[17]

5. Alzahmendhi dkk., (2023): Alzahmendhi dalam penelitiannya yang berjudul "Pemanfaatan Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI Kelas V di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta," penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar yang masih didominasi oleh metode konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan keterlibatan peserta didik rendah dan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan gamefikasi dalam pembelajaran PAI kelas V di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta, meliputi bentuk penerapan, media yang digunakan, tahapan pelaksanaan, serta dampaknya terhadap motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI dan 20 peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara mendalam, angket, dan

[17] Nasri, "Penerapan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu," *EDUSAINS: Journal of Education and Science* 1, no. 2 (2023): 55–61, https://doi.org/10.57255/edusains.v1i2.1090.

dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan, dengan keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamefikasi diterapkan melalui kuis interaktif, permainan edukatif, sistem poin, dan pemberian penghargaan sederhana yang terintegrasi pada tahap pembukaan, inti, dan penutup pembelajaran. Pemanfaatan gamefikasi berdampak positif terhadap peningkatan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI. Dengan demikian, gamefikasi merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.[18]

6. Asep Usamah dkk., (2024): Asep Usamah dalam penelitiannya yang berjudul "Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Arab" membahasan mengenai karakteristik Gim edukasi dinilai tepat untuk diimplementasikan di Rumah Tahfidz At Tauhid. Gim edukasi Learning Arabic didesain untuk mendukung pembelajaran Bahasa Arab, dan gim berbasis Web dipilih agar dapat diakses oleh murid tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Jenis permainan *board game* dipilih untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Arab. Tahap pengembangan gim edukasi dilakukan dengan menggunakan metode prototipe. Metode pengembangan perangkat lunak ini melibatkan interaksi antara pengembang dan pelanggan secara intensif selama proses pengembangan perangkat lunak. Hasil evaluasi yang dilakukan menggunakan teknik user acceptance test menunjukkan bahwa secara umum gim edukasi yang dikembangkan telah memenuhi target yang ditentukan, yaitu menarik minat murid untuk memainkan gim edukasi dalam mendukung

[18] Alzahmendhi Alzahmendhi dkk., "Pemanfaatan Gamefikasi dalam Pembelajaran PAI Kelas V di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta," *Educatoria : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2026): 166–78, https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.1049.

pembelajaran Bahasa Arab. Semua murid menyatakan gim edukasi yang dikembangkan menarik untuk dimainkan lagi.[19]

7. Dini Ashari dkk., (2026): Dini Ashari dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Boardgame "Jelajah Nusantara" Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama" mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran berupa *board game* interaktif "Jelajah Nusantara" yang dirancang menggunakan platform Canva. Media ini ditujukan untuk meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik SD pada topik apresiasi terhadap keberagaman budaya dan agama dalam kurikulum Pendidikan Pancasila. Pendekatan penelitian menggunakan model Research and Development (R&D) yang diadaptasi dari kerangka Borg dan Gall versi sederhana. Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik kelas VI di SDN Wates 01 Semarang. Teknik pengumpulan data mencakup observasi lapangan, wawancara mendalam, angket, serta evaluasi pembelajaran melalui tes awal dan tes akhir. Fokus analisis data terletak pada perbandingan skor tes awal dan tes akhir untuk mengukur progres belajar peserta didik dan pencapaian standar ketuntasan. Hasil tes awal menunjukkan rerata skor 61,07 dengan hanya 3 dari 28 peserta didik (10,71%) yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Pasca implementasi *board game* "Jelajah Nusantara", rerata skor tes akhir naik menjadi 74,64 dengan 9 peserta didik (32,14%) berhasil tuntas. Data ini mengindikasikan adanya peningkatan signifikan dalam capaian belajar, ditandai dengan kenaikan tingkat ketuntasan sebesar 42,86 poin persentase. Temuan penelitian mengonfirmasi bahwa *board game* interaktif "Jelajah Nusantara" berbasis Canva efektif sebagai media instruksional Pendidikan Pancasila, khususnya

[19] Asep Usamah dkk., "Implementasi Media Board Game Edukasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar," *Attadib: Journal of Elementary Education* 8, no. 1 (2024), https://doi.org/10.32832/at-tadib.v8i1.19459.

dalam memperkuat pemahaman peserta didik sekolah dasar mengenai pluralitas budaya dan agama di Indonesia.[20]

8. Nadia Nurfaizah dkk., (2021): Nadia dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV SD" mengemukakakn tentang permainan papan *board game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) mengenai makna hubungan antara simbol dan sila-sila Pancasila pada Tema 4 (berbagai jenis pekerjaan). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis permainan guna meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV terhadap materi pelajaran PKn. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang telah dimodifikasi. Model pengembangan ini mencakup tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi; namun, penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan hingga tahap pengembangan saja. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket untuk menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik serta instrumen validasi bagi para ahli. Teknik pengumpulan data melibatkan penggunaan data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan papan tersebut layak digunakan dalam pembelajaran PKn untuk kelas IV SD, berdasarkan hasil validasi ahli. Hasil validasi ahli media menunjukkan angka 74% atau berkategori Valid, sedangkan hasil validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase 80% atau berkategori Valid.[21]

[20] Dini Ashri Ramadhani dan Akhmad Junaedi, "Pengembangan Media Boardgame 'Jelajah Nusantara' Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama," *Paedagogie* 21, no. 1 (2026): 359–68, https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16134.

[21] Nadia Nurfaizah dkk., "Pengembangan *Board Game* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (2021): 122–32, https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132.

9. Septiana (2023): Septiana dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Peserta didik" yang menjelaskan mengenai kurikulum merdeka yang dicanangkan saat ini pembelajaran yang biasanya terfokus pada guru dan tarpaut pada kemampuan kognitifnya menjadi pembelajaran yang fokus pada keaktifan peserta didik dan guru sebagai fasilitator sedangkan kemudahan teknologi saat ini membuat anak kecanduan pada permainan yang ada pada *smartphone* yang membuat proses berpikir menjadi terhambat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melatih peserta didik untuk berpikir kreatif melalui media yang menyenangkan, yaitu *board game*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dimana menggunakan key informan sebagai pengambilan data primer serta observasi dan catatan lapangan sebagai data sekunder. Hasil dari penelitian ini adalah peserta didik PAUD yang diberikan boardgame sebagai media pembelajaran jauh lebih interaktif dan banyak bercerita, penggunaan boardgame dilakukan berkala sehingga peserta didik dapat menikmati proses belajar dengan lebih mudah kemudian media pembelajaran boardgame seperti *board game* yang digunakan di PAUDQU Al-Banna lebih efektif digunakan ketimbang dengan pembelajaran menggunakan penjelasan di meja saja. Proses berpikir kreatif peserta didik saat penggunaan boardgame lebih jelas terlihat, dengan aturan sederhana yang dibuat peserta didik tetap patuh terhadap aturan tersebut dan juga berjiwa besar dan berani jika tiba gilirannya melakukan tantangan serta peserta didik diberikan hak untuk mengungkapkan, berekspresi dan juga menunjukkan keinginannya yang terkadang lain dari biasanya namun disitulah proses berpikir kreatif terbentuk.[22]

[22] Septiana Ika Ningtyas, "Penggunaan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Peserta didik," *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 871, https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392.

10. Anniza Wiwied Rahayu Hadiyanto & Djamaluddin Perawironegoro (2025)

Anniza Wiwied Rahayu Hadiyanto dan Djamaluddin Perawironegoro dalam artikelnya yang berjudul *"Development of a Board Game Media in Islamic Religious Education to Enhance Student Learning Motivation"* mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 84% dan ahli materi sebesar 93%**,** serta berdasarkan analisis SPSS terdapat perbedaan yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media *board game.* Penelitian ini menunjukkan bahwa *board game* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. [23]

B. Landasan Teori

1. Media Permainan *Board Game*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih efektif karena materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.[24]

[23] Anniza Wiwied Rahayu Hadiyanto dan Djamaluddin Perawironegoro, "Development of a Board Game Media in Islamic Religious Education to Enhance Student Learning Motivation," *Journal of Indonesian Progressive Education* 2, no. 2 (2025): 61–69, https://doi.org/10.63617/jipe.v2i2.25.

[24] Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2018), 7.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar. Melalui media pembelajaran, materi yang bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.[25]

Sementara itu, Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat, metode, maupun teknik yang digunakan untuk mendukung komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, serta kondisi lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.[26]

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk membantu proses penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, menarik, serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Kehadiran media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga

[25] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2019), 3.
[26] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 6.

sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui media pembelajaran, materi yang disampaikan dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk yang menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Menurut Azhar Arsyad, penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa tujuan utama.[27]

1) Memperjelas penyajian pesan

   Media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas penyampaian materi agar tidak hanya disampaikan secara verbal (*verbalistis*). Dengan bantuan media, materi dapat disajikan melalui gambar, video, audio, animasi, maupun media lainnya sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari dan mengurangi terjadinya kesalahpahaman dalam menerima informasi.

2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera

   Media pembelajaran memungkinkan peserta didik mempelajari objek, peristiwa, atau fenomena yang sulit diamati secara langsung karena terbatas oleh jarak, waktu, ukuran, maupun kondisi tertentu. Misalnya, melalui video, gambar, simulasi, atau model tiruan, peserta didik dapat mempelajari proses terjadinya gerhana, perkembangan janin, atau peristiwa sejarah tanpa harus menyaksikannya secara langsung.

3) Meningkatkan motivasi dan perhatian peserta didik

   Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu membangkitkan motivasi belajar serta meningkatkan perhatian

[27] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2019), 15–17.

peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian materi yang lebih variatif dapat mengurangi rasa bosan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

4) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran

Media pembelajaran membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih sistematis sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Materi dapat dipahami dalam waktu yang relatif lebih singkat, sementara tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Selain berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.[28] Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal.

Menurut Levie dan Lentz yang dikutip oleh Azhar Arsyad, media pembelajaran memiliki empat fungsi utama,[29] yaitu:

[28] Erlina Damayanti dkk., *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar*, 09 (2020).

[29] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi "Depok: Rajawali Pers, 2019", hlm 18-20. yang membahas fungsi media berdasarkan Levie dan Lentz.

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi berkaitan dengan kemampuan media pembelajaran dalam menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Penggunaan media yang menarik, seperti gambar, ilustrasi, video, maupun permainan edukatif, dapat meningkatkan fokus peserta didik sehingga mereka lebih siap mengikuti proses pembelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menumbuhkan minat, motivasi, serta sikap positif peserta didik terhadap kegiatan belajar. Media yang dikemas secara menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa lebih antusias dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif berkaitan dengan kemampuan media dalam membantu peserta didik memahami, mengingat, dan mengolah informasi. Penyajian materi melalui media yang tepat dapat mempermudah peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak sehingga materi lebih mudah dipelajari dan diingat.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris berarti media pembelajaran dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar atau memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda. Media memberikan alternatif penyajian materi sehingga peserta didik dapat

belajar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya masing-masing.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam meningkatkan perhatian, motivasi, pemahaman, serta membantu peserta didik yang mengalami kesulitan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan berbagai manfaat dalam mendukung proses belajar mengajar, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga mampu mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar.

Menurut Daryanto, penggunaan media pembelajaran memberikan beberapa manfaat, yaitu memperjelas penyampaian materi**,** meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik**,** mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengalaman peserta didik**,** serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari.[30]

[30] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5–7.

1) Memperjelas penyampaian materi

Media pembelajaran membantu menyajikan materi secara lebih jelas melalui berbagai bentuk visual, audio, maupun audiovisual. Penyampaian materi yang semula bersifat abstrak dapat diubah menjadi lebih konkret sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari.

2) Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar

Media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga perhatian peserta didik tetap terfokus pada materi yang disampaikan. Ketertarikan tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan pengalaman peserta didik

Melalui media pembelajaran, peserta didik dapat mempelajari objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan secara langsung di dalam kelas. Penggunaan gambar, video, simulasi, maupun model pembelajaran memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

4) Memberikan pengalaman belajar lebih konkret

Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata melalui pengamatan, praktik, maupun interaksi secara langsung dengan media. Pengalaman tersebut membantu peserta didik

memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.

e. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri atas berbagai jenis yang memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami karakteristik setiap media agar dapat memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta kebutuhan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan bermakna.[31]

Menurut Arief S. Sadiman dkk., media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu media grafis, media audio, media proyeksi diam, serta media permainan dan simulasi. Setiap jenis media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda sehingga penggunaannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.[32]

1) Media Grafis

Media grafis merupakan media yang menyampaikan informasi melalui unsur visual, seperti gambar, foto, bagan, diagram, poster, grafik, dan peta. Media ini berfungsi untuk memperjelas informasi sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

[31] Agung Nurul Hidayat dan Saepul, "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum," *E-Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no. 1 (2023).

[32] Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* "Depok: Rajawali Pers, 2018", 28–30.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang menyampaikan pesan melalui suara, seperti radio, rekaman audio, dan podcast pembelajaran. Media ini efektif digunakan untuk melatih kemampuan mendengar serta membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan secara lisan.

3) Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam merupakan media visual yang memerlukan alat proyeksi untuk menampilkan informasi, seperti slide presentasi dan transparansi. Jenis media ini banyak digunakan untuk menyajikan materi secara sistematis kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

4) Media Permainan dan Simulasi

Media permainan dan simulasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan tujuan edukatif. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik. Salah satu bentuk media permainan yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran adalah *board game***,** yaitu permainan papan yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Smaldino, dkk mengemukakan beberapa unsur visual antara lain:[33]

a) Pengaturan, terkait dengan menentukan unsur-unsur dasar yang harus disertakan dalam konten visual yang akan dibuat seperti menentukan gagasan pokok desain visual, menentukan bentuk desain, pengaturan penataan desain dan sebagainya.

b) Keseimbangan, unsur ini dapat mempengaruhi psikologis pembaca oleh karena itu unsur ini terkait dengan penentuan garis simetris yang seimbang secara vertikal dan horizontal.

c) Warna, penentuan warna harus memperhatikan nilai keharmonisan antara perpaduan warna yang akan digunakan dalam konten visual. Kombinasi warna yang tepat akan berpengaruh pada daya tarik masyarakat.

d) Legibilitas/Kemudahan dibaca, konten visual tidak bisa dipahami kecuali kalau audiens (pembacanya) dapat melihat format kata atau gambar pada konten visual. Legibilitas dapat diperbaiki dengan cara berkreasi dengan mengubah ukuran, jenis huruf dan kontras menjadi enak dilihat sehingga memberi kemudahan untuk dibaca.

e) Menarik, konten visual yang sudah baik tidak perlu lagi ditambahi sebuah efek karena akan merusak daya tarik dan perhatian masyarakat (pemirsanya). Untuk menciptakan

[33] Dian Kristyanto, "Mengembangkan Strategi Promosi Produk Informasi Perpustakaan Berbasis Visual", JurnalI katan Pustakawan Indonesia, Vol. 3, No. 2, (2018), Hal. 146.

visualisasi yang menarik dapat memperhatikan beberapa teknik seperti; gaya, kejutan, tekstur dan interaksi.

Smaldino telah memberikan beberapa saran tentang penggunaan huruf dalam media visual, yaitu sebagai berikut:[34]

(1) Gaya huruf untuk menyampaikan pesan pembelajaran sebaiknya menggunakan gaya huruf yang polos dan tidak banyak hiasan, seperti: Sans serif, Arial, dan Times New Roman. Disamping itu, penggunaan gaya huruf pada media yang diproyeksikan (misal *slide Powerpoint*) sebaiknya tidak lebih dari dua jenis gaya huruf.

(2) Ukuran huruf di dalam media visual harus disesuaikan dengan cara penggunaannya agar teks tersebut dapat terbaca dengan baik oleh peserta didik. Misalnya, ukuran huruf di dalam media poster biasanya yang lebih besar dibandingkan dengan buku teks.

(3) Spasi antara huruf dan antara baris di dalam komputer biasanya telah terstandarisasi. Akan tetapi, ketika Anda menulis teks menggunakan alat tulis maka Anda perlu memperhatikan kerataan dan kemudahterbacaan huruf-huruf yang anda tulis.

(4) Warna huruf harus dibuat kontras dengan warna latar belakang agar mudah terbaca dan untuk menekankan perhatian peserta didik pada kalimat tertentu.

[34] Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran Efektif, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hal. 76.

(5) Utamakan menggunakan huruf kecil dan gunakan huruf besar sewajarnya saja untuk memudahkan peserta didik dalam membaca teks tersebut.

f. Media Permainan *Board Game*

Board game merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menggunakan papan permainan sebagai media utama untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dalam penggunaannya, *board game* dirancang dengan mengintegrasikan unsur permainan, seperti aturan bermain, tantangan, tujuan, serta interaksi antarpemain sehingga peserta didik dapat belajar melalui pengalaman yang menyenangkan. [35] Pendekatan ini menjadikan proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah selama permainan berlangsung

Media permainan *board game* memiliki karakteristik yang membedakannya dari media pembelajaran lainnya. Menurut Nadia Nurfaizah dkk., *board game* merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas bermain secara langsung. Penggunaan *board game* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam

[35] Septiana Ika Ningtyas, "Penggunaan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Peserta didik," *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 871, https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392.

menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam permainan.[36]

Menurut Rogerson, Sparrow, dan Gibbs, *board game* merupakan permainan yang dimainkan di atas papan dengan menggunakan seperangkat aturan, komponen permainan, serta tujuan tertentu yang harus dicapai oleh pemain. Dalam konteks pembelajaran, *board game* umumnya terdiri atas beberapa komponen sebagai berikut:[37]

1) Papan permainan (*game board)*, yaitu media utama yang digunakan sebagai tempat berlangsungnya permainan dan memuat jalur, petak, atau area tertentu sesuai dengan alur permainan.
2) Aturan permainan (*game rules*), yaitu ketentuan yang mengatur jalannya permainan, hak dan kewajiban pemain, serta mekanisme untuk mencapai tujuan permainan.
3) Komponen permainan (*game components*), seperti pion, kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, dadu, token, maupun komponen lain yang disesuaikan dengan desain permainan.
4) Tujuan permainan (*game objectives*), yaitu target yang harus dicapai oleh pemain selama permainan berlangsung, baik berupa penyelesaian misi, pengumpulan poin, maupun pencapaian tujuan pembelajaran.

[36] Nadia Nurfaizah dkk., "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (2021): 122–32, https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132.

[37] Melissa J. Rogerson, Lauren Sparrow, and Martin Gibbs, "Unpacking 'Boardgames': The Need for a More Nuanced Understanding of Tabletop Games," *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (New York: ACM, 2018), 393–402.

5) Interaksi antar pemain, yaitu aktivitas komunikasi, diskusi, kolaborasi, maupun kompetisi yang terjadi selama permainan sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif.
6) Umpan balik (*feedback*), yaitu respon yang diperoleh pemain selama permainan, baik berupa skor, penghargaan (*reward*), maupun evaluasi terhadap jawaban yang diberikan.

Sebagai media pembelajaran, *board game* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam. Materi pembelajaran dapat dikemas ke dalam berbagai komponen permainan, seperti kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, maupun misi tertentu yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

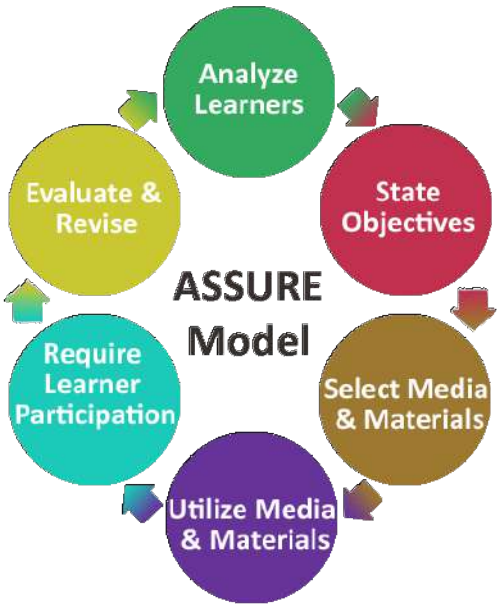
Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *board game* merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan unsur edukasi dan aktivitas bermain dalam satu kesatuan. Melalui karakteristiknya yang interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, *board game* berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu mencapai tujuan pembelajaran.

g. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu tahapan penting dalam proses perencanaan pembelajaran. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, materi

yang akan disampaikan, serta kondisi lingkungan belajar. Pemilihan media yang tepat akan membantu pendidik menciptakan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Salah satu model yang dapat digunakan dalam memilih media pembelajaran adalah ASSURE Model yang dikembangkan oleh Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino. Model ini berorientasi pada pembelajaran di kelas (*classroom-oriented model*) dan dirancang untuk membantu pendidik mengintegrasikan teknologi serta media pembelajaran secara sistematis melalui enam tahapan.



Gambar 2. 1 Model ASSURE

Sumber. Binus *University*, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2026

Menurut Heinich dkk., langkah-langkah dalam model ASSURE meliputi[38]:

[38] Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.

1) *Analyze Learners* (Menganalisis Karakteristik Peserta Didik)

Tahap pertama dilakukan dengan menganalisis karakteristik peserta didik, seperti usia, kemampuan awal, gaya belajar, serta kebutuhan belajar. Analisis ini bertujuan agar media yang dipilih sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik.

2) *State Objectives* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Setelah karakteristik peserta didik diketahui, pendidik menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam menentukan media yang paling sesuai untuk digunakan.

3) *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih Metode, Media, dan Bahan Ajar)

Pada tahap ini pendidik menentukan metode pembelajaran, memilih media yang sesuai, serta menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

4) *Utilize Media and Materials* (Menggunakan Media dan Bahan Ajar)

Media dan bahan ajar yang telah dipilih kemudian digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum digunakan, pendidik perlu memastikan bahwa media berfungsi dengan baik dan sesuai dengan skenario pembelajaran.

5) *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik)

Model ASSURE menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media yang digunakan sebaiknya mampu mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas secara aktif.

6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi terhadap media maupun strategi pembelajaran sehingga dapat digunakan secara lebih efektif pada pembelajaran berikutnya.

Rifa'i juga mengemukakan beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran diantaranya tujuan penggunaan media, sasaran penggunaan media, karakteristik media, alokasi waktu yang dimiliki, biaya yang diperlukan, dan ketersediaan media. Dari keenam kriteria tersebut dapat dianalisa bahwa media pembelajaran adaptif adalah media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan dan kondisi pengguna, serta kondisi lingkungan secara menyeluruh.[39]

h. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran merupakan tingkat kesesuaian suatu media untuk digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek-aspek tertentu. Penilaian kelayakan dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar sehingga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian pengembangan (*Research and Development*), uji kelayakan umumnya dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum media diimplementasikan kepada peserta didik.

[39] Hamdan Husein Batubara dan Dessy Noor Ariani, "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar", Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 5, No. 1, (2019), hal. 39.

Menurut Nieveen, suatu produk pengembangan dikatakan berkualitas apabila memenuhi tiga aspek utama, yaitu validitas (validity)**,** kepraktisan *(practicality),* dan keefektifan *(effectiveness).*[40] Ketiga aspek tersebut menjadi dasar dalam menentukan kelayakan suatu media pembelajaran untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

1) Validitas *(Validity)*

   Aspek validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran telah sesuai dengan teori, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta materi yang disajikan. Validitas umumnya diperoleh melalui penilaian atau validasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga produk yang dikembangkan memiliki tingkat ketepatan isi maupun desain yang baik.

2) Kepraktisan *(Practicality)*

   Aspek kepraktisan berkaitan dengan kemudahan media dalam digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Media yang praktis memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, mudah dioperasikan, serta dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa mengalami kendala yang berarti.

3) Keefektifan *(Effectiveness)*

   Aspek keefektifan menunjukkan bahwa media mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Media yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu peserta didik memahami materi, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

[40] Nienke Nieveen, "Prototyping to Reach Product Quality," dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*, ed. Jan van den Akker dkk. (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), 127.

2. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian peserta didik sesuai dengan ajaran Islam. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga menekankan pembentukan sikap, nilai, dan perilaku yang mencerminkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di sekolah diharapkan mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara seimbang.

Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar, terencana, dan sistematis dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, serta mengamalkan ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan As-Sunnah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, maupun pelatihan. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan pada transfer pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter dan pengamalan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.[41]

Senada dengan itu, Zakiah Daradjat menjelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menghayati tujuan ajaran Islam, serta menjadikan Islam sebagai pedoman hidup. Melalui Pendidikan Agama Islam, peserta didik diharapkan mampu membentuk akhlak

[41] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 75.

mulia, memiliki keimanan yang kuat, serta mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan bermasyarakat.[42]

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik dalam memahami, menghayati, serta mengamalkan ajaran Islam sehingga terbentuk pribadi muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam diselenggarakan untuk membimbing peserta didik agar tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu menghayati serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang mencakup pembentukan aspek keimanan, ketakwaan, akhlak, serta kemampuan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam secara utuh.

Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani, tujuan Pendidikan Agama Islam adalah membentuk peserta didik agar memiliki keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt., berakhlak mulia, serta mampu memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan pribadi maupun sosial.[43] Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan agama, tetapi juga pembentukan karakter dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Islam.

[42] Zakiah Daradjat dkk., Ilmu Pendidikan Islam (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), 86.

[43] Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 135.

Secara lebih rinci, tujuan Pendidikan Agama Islam meliputi:

(1) Menumbuhkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. melalui pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam.
(2) Membentuk akhlak mulia sehingga peserta didik mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.
(3) Memberikan pemahaman terhadap ajaran Islam agar peserta didik memiliki pengetahuan yang benar tentang aqidah, ibadah, akhlak, serta muamalah.
(4) Mendorong pengamalan ajaran Islam sehingga nilai-nilai yang dipelajari tidak hanya dipahami, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan individu maupun bermasyarakat.
(5) Mempersiapkan peserta didik menjadi insan yang bertanggung jawab terhadap diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan agamanya.

c. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik yang membedakannya dengan mata pelajaran lainnya. Karakteristik tersebut tercermin pada tujuan, materi, serta proses pembelajarannya yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Pendidikan Agama Islam tidak hanya bertujuan memberikan pengetahuan keagamaan kepada peserta didik, tetapi juga membentuk keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia sehingga mampu mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik yang bersumber pada Al-Qur'an dan As-Sunnah, mengembangkan seluruh potensi peserta didik secara menyeluruh, serta mengarahkan peserta didik agar mampu menghayati dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan pribadi

maupun sosial. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik sebagai satu kesatuan dalam proses pembelajaran.[44]

Pendapat tersebut diperkuat oleh Syamsu Nahar yang menyatakan bahwa Pendidikan Agama Islam memiliki karakteristik yang bersifat integral, yaitu mengembangkan keseimbangan antara kehidupan dunia dan akhirat, memadukan pembinaan akidah, ibadah, akhlak, dan muamalah, serta membentuk kepribadian muslim yang beriman, bertakwa, dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.[45] Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Agama Islam terletak pada upaya membentuk peserta didik secara utuh melalui pengembangan aspek spiritual, intelektual, sosial, dan moral berdasarkan nilai-nilai Islam.

d. Materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt

Materi iman kepada rasul-rasul Allah Swt. merupakan salah satu materi pokok dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dipelajari oleh peserta didik kelas VIII. Materi ini bertujuan menumbuhkan keyakinan bahwa rasul merupakan utusan Allah Swt. yang menerima wahyu dan bertugas menyampaikan ajaran-Nya kepada umat manusia. Selain membangun pemahaman konseptual, materi ini juga menekankan pentingnya meneladani sifat-sifat mulia para rasul dalam kehidupan sehari-hari. Adapun pokok-pokok materi iman kepada rasul-rasul Allah Swt. yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* meliputi beberapa aspek sebagai berikut.

[44] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 75–78.

[45] Syamsu Nahar, "Karakteristik Pendidikan Agama Islam," Edu Riligia 1, no. 2 (2017): 257–74.

1) Pengertian Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

a) Pengertian iman kepada rasul

b) Pengertian nabi dan rasul

c) Perbedaan nabi dan rasul

2) Dalil Naqli tentang Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

a) QS. An-Nisa' ayat 136

b) QS. Ali 'Imran ayat 179

c) QS. Al-Ahzab ayat 21

d) Hadis tentang iman kepada rasul

3) Tugas dan Tujuan Diutusnya Rasul

a) Menyampaikan wahyu Allah Swt.

b) Membimbing manusia ke jalan yang benar

c) Menjadi teladan bagi umat manusia

d) Memberikan kabar gembira dan peringatan

4) Sifat-Sifat Rasul Allah Swt.

a) Sifat wajib rasul

(1) Shiddiq

(2) Amanah

(3) Tabligh

(4) Fathanah

b) Sifat mustahil rasul

(1) Kizib

(2) Khianat

(3) Kitman

(4) Baladah

(5) Sifat jaiz rasul

5) Rasul Ulul Azmi

a) Pengertian Rasul Ulul Azmi

b) Lima Rasul Ulul Azmi

c) Keteladanan Rasul Ulul Azmi

6) Hikmah Beriman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

a) Menambah keimanan kepada Allah Swt.

b) Meneladani akhlak rasul

c) Mendorong perilaku jujur, amanah, dan tanggung jawab

d) Memperkuat semangat berdakwah dan berbuat kebaikan

7) Implementasi Iman kepada Rasul dalam Kehidupan Sehari-hari

a) Meneladani sifat amanah

b) Bersikap jujur (shiddiq)

c) Menyampaikan kebenaran (tabligh)

d) Bersikap bijaksana (fathanah)

e) Mengamalkan ajaran Rasulullah saw. dalam kehidupan sehari-hari

3. Kesulitan Belajar

a. Pengertian Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang dialami peserta didik ketika mengalami hambatan dalam proses memperoleh, memahami, maupun menguasai materi pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menyebabkan hasil belajar yang dicapai tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kesulitan belajar dapat dialami oleh setiap peserta didik dengan

tingkat dan penyebab yang berbeda, baik yang berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal.

Menurut Mulyono Abdurrahman, kesulitan belajar merupakan suatu kondisi yang menyebabkan peserta didik mengalami hambatan dalam mencapai hasil belajar secara optimal meskipun telah memperoleh kesempatan belajar yang sama dengan peserta didik lainnya. Kesulitan tersebut dapat terlihat dari rendahnya kemampuan peserta didik dalam memahami materi, menyelesaikan tugas, maupun mencapai kompetensi yang diharapkan.[46]

Pendapat tersebut diperkuat oleh Slameto yang menyatakan bahwa kesulitan belajar merupakan suatu keadaan yang mengakibatkan proses belajar seseorang terganggu sehingga tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Kesulitan belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan peserta didik, motivasi belajar, kondisi keluarga, lingkungan sekolah, maupun metode pembelajaran yang digunakan.[47] Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesulitan belajar adalah kondisi yang menghambat peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar yang dialami peserta didik tidak muncul tanpa sebab, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari lingkungan sekitarnya. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima, memahami, dan

[46] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), 7.
[47] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54.

menguasai materi pembelajaran sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar.

Menurut Slameto, faktor-faktor yang memengaruhi kesulitan belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.[48] Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan dapat memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1) Faktor Internal

   Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor ini meliputi kondisi fisik, kesehatan, tingkat kecerdasan, minat, motivasi belajar, perhatian, kesiapan belajar, serta kondisi psikologis peserta didik. Apabila salah satu faktor tersebut kurang mendukung, maka peserta didik berpotensi mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

   Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ini meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar yang kurang kondusif maupun penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat memengaruhi motivasi dan hasil belajar peserta didik.

   Pendapat tersebut diperkuat oleh Dalyono yang menyatakan bahwa keberhasilan belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor

[48] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54–72.

internal, seperti kesehatan, intelegensi, minat, bakat, dan motivasi, serta faktor eksternal yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan fasilitas belajar.[49] Oleh karena itu, upaya mengatasi kesulitan belajar perlu dilakukan dengan memperhatikan kedua faktor tersebut agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

c. Indikator Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar dapat dikenali melalui berbagai indikator yang tampak selama proses pembelajaran maupun dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Indikator tersebut menjadi dasar bagi pendidik untuk mengidentifikasi peserta didik yang mengalami hambatan belajar sehingga dapat diberikan penanganan yang sesuai. Dengan mengetahui indikator kesulitan belajar, pendidik juga dapat menentukan strategi maupun media pembelajaran yang tepat untuk membantu peserta didik.

Menurut Mulyono Abdurrahman, peserta didik yang mengalami kesulitan belajar umumnya menunjukkan beberapa indikator sebagai berikut:[50]

1) Rendahnya hasil belajar

   Peserta didik memperoleh nilai yang berada di bawah kriteria yang telah ditetapkan meskipun telah mengikuti proses pembelajaran.

2) Kesulitan memahami materi pembelajaran

[49] M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 229–230.

[50] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), 13–15.

Kesulitan ditandai dengan lambatnya peserta didik dalam menangkap konsep, memahami penjelasan guru, maupun menghubungkan materi yang telah dipelajari.

3) Kurangnya konsentrasi dan perhatian saat pembelajaran

   Peserta didik mudah kehilangan fokus, kurang aktif, serta mengalami kesulitan mengikuti jalannya pembelajaran.

4) Kesulitan menyelesaikan tugas atau latihan

   Mengerjakan tugas individu maupun kelompok, karena peserta didik mengalami hambatan dalam menerapkan konsep yang telah dipelajari.

5) Menurunnya motivasi belajar

   Perilaku ini ditunjukkan melalui kurangnya semangat mengikuti pembelajaran, enggan bertanya, serta rendahnya partisipasi dalam kegiatan belajar.

Pendapat tersebut sejalan dengan Slameto yang menyatakan bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan belajar umumnya memperlihatkan gejala berupa rendahnya prestasi belajar, kurangnya minat dan motivasi belajar, serta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.[51] Berdasarkan indikator tersebut, pendidik dapat melakukan identifikasi sejak dini terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar sehingga dapat diberikan solusi yang sesuai, salah

[51] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54–57.

satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

d. Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar

Kesulitan belajar yang dialami peserta didik perlu mendapatkan penanganan yang tepat agar tidak berdampak pada rendahnya hasil belajar maupun motivasi belajar. Upaya mengatasi kesulitan belajar dapat dilakukan melalui berbagai strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, penyebab kesulitan belajar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Slameto, upaya mengatasi kesulitan belajar dapat dilakukan melalui beberapa cara sebagai berikut:[52]

1) Mengidentifikasi penyebab kesulitan belajar

Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan belajar. Identifikasi tersebut dapat dilakukan melalui observasi, wawancara, evaluasi hasil belajar, maupun komunikasi dengan peserta didik dan orang tua. Dengan mengetahui penyebab kesulitan belajar secara tepat, pendidik dapat menentukan solusi atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2) Memberikan motivasi belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan dorongan, perhatian,

[52] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 73–76.

serta penghargaan kepada peserta didik agar tumbuh rasa percaya diri, semangat belajar, dan keinginan untuk terus meningkatkan hasil belajarnya. Motivasi yang baik akan mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

3) Memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai

Pemilihan metode dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan disampaikan. Penggunaan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga mampu mengurangi kesulitan belajar yang dialami.

4) Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan mendukung akan membantu peserta didik lebih mudah berkonsentrasi selama proses pembelajaran. Lingkungan tersebut tidak hanya mencakup kondisi di sekolah, tetapi juga dukungan dari keluarga dan masyarakat. Suasana belajar yang kondusif dapat meningkatkan motivasi serta memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

5) Melakukan evaluasi dan tindak lanjut

Setelah proses pembelajaran berlangsung, pendidik perlu melakukan evaluasi untuk mengetahui perkembangan belajar peserta didik dan efektivitas strategi yang telah diterapkan. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan tindak lanjut, seperti pemberian bimbingan, pengayaan, remedial, maupun

perbaikan metode dan media pembelajaran agar kesulitan belajar peserta didik dapat diatasi secara berkelanjutan.

Pendapat tersebut sejalan dengan Slameto yang menyatakan bahwa peserta didik yang mengalami kesulitan belajar umumnya memperlihatkan gejala berupa rendahnya prestasi belajar, kurangnya minat dan motivasi belajar, serta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran.[53] Berdasarkan indikator tersebut, pendidik dapat melakukan identifikasi sejak dini terhadap peserta didik yang mengalami kesulitan belajar sehingga dapat diberikan solusi yang sesuai, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

[53] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54–57.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Menurut Sugiyono, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan dan efektivitas produk tersebut sebelum digunakan secara lebih luas.[54] Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*) yang dikembangkan oleh Branch dkk,. Model pengembangan ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan suatu produk pembelajaran, mulai dari analisis kebutuhan hingga pengembangan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.[55]

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Global Islamic School 3 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Taman Peserta didik No. 125, Wirogunan, Kemantren Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media

[54] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 28.

[55] Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), 2.

pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VIII.

Penelitian dilaksanakan secara bertahap sesuai dengan tahapan pengembangan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), dan *Development* (Pengembangan). Tahap analisis dilakukan melalui observasi awal, wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, serta identifikasi kebutuhan peserta didik.

Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan merancang media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* beserta instrumen penelitian. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, FGD, serta uji coba pengguna terbatas kepada peserta didik.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan berlangsung pada bulan Agustus 2026, dengan menyesuaikan kalender akademik, jadwal pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta kebijakan yang berlaku di Global Islamic School 3 Yogyakarta.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt yang dikembangkan untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Media yang dikembangkan meliputi papan permainan (*board game*), kartu soal *(question card)*, kartu tantangan (*challenge card*), kartu refleksi *(reflection card),* kartu bonus (*bonus card*), buku panduan permainan, serta komponen pendukung lainnya yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Guru Pendidikan Agama Islam berperan sebagai informan pada tahap analisis kebutuhan sekaligus sebagai validator praktisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, peserta didik kelas VIII berperan sebagai calon pengguna media pembelajaran yang akan memberikan respons terhadap media *board game* melalui uji coba pengguna terbatas.

D. Prosedur Pengembangan Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey untuk merancang sistem pembelajaran. Prosedur penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis *(analysis),* desain *(design),* pengembangan *(development),* implementasi *(implementation)* dan evaluasi *(evaluation).*[56]



Gambar 3. 1 Struktur Pengembangan Penelitian

Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan penelitian yakni berfokus pada tiga tahap utama *Analysis, Design,* dan *Development.* Prosedur penelitian dijabarkan sebagai berikut:

[56] Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2019), 200–201.

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan model/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model/metode pembelajaran baru. Pengembangan metode pembelajaran baru diawali oleh adanya masalah dalam model/metode pembelajaran yang sudah diterapkan. Masalah dapat terjadi karena model/metode pembelajaran yang ada sekarang sudah tidak relevan dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik peserta didik, dan sebagainya. Hasil analisis pada tahap ini menjadi landasan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Berdasarkan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi Pendidikan Agama Islam, peneliti menentukan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* sebagai produk yang dikembangkan untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Tahap analisis ini meliputi:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik saat pembelajaran berdasarkan identifikasi permasalahan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Analisis dilakukan dengan cara observasi dan wawancara untuk mengumpulkan informasi yang mendukung.

Hasil analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan menjadi pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* sebagai alternatif media yang dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengidentifikasi ruang lingkup materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui keluasan dan kedalaman materi berdasarkan kurikulum yang berlaku, sehingga isi media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang dikembangkan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta kebutuhan peserta didik.

Materi yang telah dianalisis selanjutnya disesuaikan dengan karakteristik media *board game*. Materi tersebut diintegrasikan ke dalam berbagai aktivitas permainan, seperti kartu soal, kartu tantangan, kartu refleksi, dan kartu bonus, sehingga penyajian materi dapat berlangsung secara interaktif dan tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi dilakukan dengan mengidentifikasi Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Hasil analisis kompetensi menjadi dasar dalam menentukan indikator pembelajaran, penyusunan soal, kartu tantangan (*challenge card*), kartu bonus (*bonus card*), serta komponen lain yang akan dimuat dalam media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*.

Dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* ini, kompetensi pembelajaran tidak hanya diarahkan pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif difasilitasi melalui Kartu Soal (*Question Card*) dan Kartu Tantangan (*Challenge Card*)

yang memuat pertanyaan dan tugas berkaitan dengan materi pembelajaran. Aspek afektif dikembangkan melalui aktivitas permainan yang mendorong peserta didik untuk menunjukkan sikap kerja sama, tanggung jawab, keaktifan, kepatuhan terhadap aturan, dan sportivitas. Sementara itu, aspek psikomotorik difasilitasi melalui aktivitas atau tugas tertentu dalam Kartu Tantangan yang menuntut peserta didik melakukan tindakan sesuai dengan instruksi yang diberikan.

d. Analisis Guru

Analisis guru dilakukan untuk mengetahui kebutuhan, karakteristik, serta kendala yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Analisis ini dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran guna memperoleh informasi mengenai metode pembelajaran yang digunakan, media yang tersedia, kesulitan dalam menyampaikan materi, serta harapan terhadap pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Informasi yang diperoleh dari guru digunakan sebagai pertimbangan dalam merancang media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran dan mudah digunakan serta diimplementasikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan mudah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

e. Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik, kebutuhan, serta kesulitan belajar peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Analisis ini dilakukan melalui penyebaran angket kesulitan belajar, wawancara, dan observasi selama proses pembelajaran

berlangsung. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi, gaya belajar, minat terhadap media pembelajaran, serta karakteristik yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Karakteristik peserta didik yang diperoleh melalui proses analisis menjadi pertimbangan dalam menentukan bentuk dan aktivitas permainan yang dikembangkan. Media *board game* dirancang dengan mengintegrasikan aktivitas bermain, pertanyaan, tantangan, pemberian penghargaan, dan refleksi agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

f. Analisis Kesulitan Belajar

Analisis kesulitan belajar dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kesulitan yang dialami peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Analisis dilakukan melalui angket kesulitan belajar, observasi, dan wawancara. Aspek yang dianalisis meliputi kesulitan peserta didik dalam memahami materi, mengingat konsep, mengikuti proses pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis kesulitan belajar digunakan untuk menentukan aspek pembelajaran yang perlu mendapat perhatian dalam pengembangan media. Kesulitan yang ditemukan menjadi pertimbangan dalam menentukan aktivitas dan mekanisme permainan agar media *board game* tidak hanya memberikan pengalaman bermain, tetapi juga dapat membantu peserta didik memahami materi dan terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Tahap Desain *(Design)*

Dalam perancangan model/metode pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model/metode pembelajaran ini masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

a. Perancangan Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain produk awal dengan konsep permainan *board game* umum yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap perancangan konsep produk awal pada penelitian ini meliputi beberapa langkah:

1) Perancangan Papan Permaianan *Board Game*

Papan permainan *board game* dirancang dengan mengadaptasi konsep permainan *board game* yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Papan permainan terdiri dari 28 petak yang memiliki fungsi berbeda untuk mendukung proses pembelajaran secara interaktif. Petak tersebut terdiri atas 10 petak soal yang berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran, 8 petak tantangan yang memberikan aktivitas atau misi tertentu kepada peserta didik, 5 petak bonus yang memberikan keuntungan dalam permainan, 1 petak start sebagai titik awal permainan, 1 petak refleksi yang digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik selama permainan, serta 1 petak istirahat sebagai area jeda dalam permainan, serta 1 petak bebas parkir. Setiap petak dirancang

secara sistematis agar peserta didik tidak hanya bermain, tetapi juga terlibat aktif dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

2) Perancangan Kartu Soal, Kartu Tantangan, Kartu Refleksi dan Kartu Bonus

Perancangan kartu permainan dilakukan dengan menyusun berbagai jenis kartu yang digunakan selama proses permainan berlangsung. Kartu-kartu tersebut dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mekanisme permainan agar dapat meningkatkan interaksi serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun kartu permainan yang dikembangkan meliputi:

(1) Perancangan Kartu Soal *(Question Card)*

Kartu soal dirancang sebagai media untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Setiap kartu berisi pertanyaan yang disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan indikator pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi selama permainan berlangsung. Kartu Soal terutama berfungsi untuk memfasilitasi aspek kognitif peserta didik melalui aktivitas mengingat, memahami, menjelaskan, dan menerapkan materi yang telah dipelajari.

(2) Perancangan Kartu Tantangan (*Challenge Card*)

Kartu tantangan dirancang untuk memberikan aktivitas atau tugas tertentu yang harus diselesaikan oleh pemain

selama permainan berlangsung. Kartu ini bertujuan meningkatkan keaktifan, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menantang. Kartu Tantangan dirancang untuk memfasilitasi ketiga aspek pembelajaran. Aspek kognitif dikembangkan melalui tugas yang menuntut peserta didik berpikir, memahami, dan menerapkan materi. Aspek afektif dikembangkan melalui aktivitas yang mendorong kerja sama, tanggung jawab, keaktifan, kepatuhan terhadap aturan, dan sportivitas. Adapun aspek psikomotorik dikembangkan melalui tugas tertentu yang menuntut peserta didik melakukan tindakan atau praktik sesuai dengan instruksi pada kartu.

(3) Perancangan Kartu Refleksi (*Reflection Card*)

Kartu refleksi dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. Kartu ini berisi pertanyaan-pertanyaan reflektif yang mendorong peserta didik mengungkapkan pemahaman, pengalaman belajar, sikap, maupun nilai-nilai yang diperoleh selama mengikuti permainan. Melalui kartu refleksi, peserta didik diharapkan mampu mengevaluasi hasil belajarnya, meningkatkan kesadaran terhadap materi yang telah dipelajari, serta mengembangkan kemampuan berpikir reflektif. Kartu Refleksi terutama mendukung aspek afektif melalui kegiatan

mengungkapkan pengalaman, sikap, nilai, dan respons peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, setiap pemain yang menyelesaikan kartu refleksi akan memperoleh poin sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi aktifnya dalam proses pembelajaran.

(4) Perancangan Kartu Bonus (*Bonus Card*)

Kartu bonus dirancang sebagai bentuk penghargaan (*reward*) yang memberikan keuntungan tertentu kepada pemain, seperti memperoleh poin tambahan, kesempatan bermain kembali, atau keuntungan lainnya sesuai dengan aturan permainan. Keberadaan kartu bonus diharapkan dapat meningkatkan motivasi, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik selama menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Kartu Bonus berfungsi sebagai elemen gamifikasi yang mendukung aspek afektif, khususnya dalam meningkatkan motivasi, antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

3) Perancangan Peraturan Permainan

Peraturan permainan berisi tata cara penggunaan media permainan *board game* berisi awal permainan yang terdiri dari perkenalan, alat-alat permainan, persiapan permainan, permulaan permainan, ketentuan dan peraturan permainan.

4) Perancangan Instrumen Penilaian

Instrumen penilaian dirancang untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *board game* yang dikembangkan. Instrumen

yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket kesulitan belajar peserta didik. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi, pembelajaran, soal, bahasa, dan aspek pendukung lainnya, sedangkan lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Selain itu, angket kesulitan belajar peserta didik digunakan untuk mengetahui kondisi kesulitan belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *board game*.

b. Perancangan Desain Instrumen Produk

Pada tahap ini dilakukan penyusunan instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media permainan *board game*.

3. Tahap Pengembangan *(Development)*

Development dalam model pengembangan ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap desain, telah disusun kerangka konseptual penerapan model/metode pembelajaran baru. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

a. Pembuatan Media Pembelajaran *Board Game* PAI

Pada tahap pengembangan dilakukan realisasi dari hasil perancangan konsep produk yang telah disusun pada tahap desain, yaitu pembuatan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* menjadi sebuah produk yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media dilakukan dengan mengintegrasikan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt ke dalam mekanisme permainan sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai

sarana bermain, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Proses pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui dua tahap, yaitu pembuatan desain media berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap desain menggunakan aplikasi Canva dan Figma, kemudian dilanjutkan dengan proses pencetakan seluruh komponen media menjadi produk fisik yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas papan permainan **(***board game***)**, kartu soal *(Question Card),* kartu tantangan (*Challenge Card*), kartu refleksi *(Reflection Card),* kartu bonus (*Bonus Card*), buku panduan permainan**,** serta komponen pendukung berupa pion permainan dan dadu. Seluruh komponen media dicetak menggunakan kertas Ivory dan kertas *Art Carton* agar memiliki kualitas yang baik, lebih kuat, dan tahan digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemasan Papan Permainan *(Packaging Board Game)* dicetak dengan ukuran 45 x 45 cm. Papan permainan (*Board Game*) dicetak dengan ukuran 40 × 40 cm. Kartu soal *(Question Card),* kartu tantangan (*Challenge Card*), dan kartu bonus (*Bonus Card*) dicetak dengan ukuran 5,2 x 7,4 cm (A8)**,** sedangkan buku panduan permainan dicetak dengan ukuran 14,8 × 21 cm (A5). Seluruh komponen tersebut dirancang menjadi satu kesatuan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta.

b. Validasi Ahli

Validasi ahli dilakukan untuk menilai kelayakan awal media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang telah dikembangkan.

Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia, sesuai dengan bidang keahliannya. Ahli materi menilai kesesuaian isi materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), sedangkan ahli media menilai aspek tampilan, penyajian, kemudahan penggunaan, serta kualitas media yang dikembangkan. Hasil validasi berupa skor penilaian, komentar, saran, dan masukan dari validator digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran serta menjadi dasar dalam melakukan FGD 1 dan Revisi I terhadap produk yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba kepada calon pengguna.

c. Revisi I

Revisi I dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media yang telah diperdalam melalui Focus Group Discussion (FGD) I bersama guru Pendidikan Agama Islam. Tahap revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran *board game* berdasarkan komentar, saran, dan rekomendasi yang diberikan, sehingga kekurangan pada aspek materi, tampilan, mekanisme permainan, maupun kelayakan media dapat diperbaiki sebelum memasuki tahap finalisasi produk.

d. *Focus Group Discussion* (FGD) I

Focus Group Discussion (FGD) I dilaksanakan setelah proses validasi oleh ahli materi dan ahli media selesai dilakukan. Kegiatan ini melibatkan peneliti, guru Pendidikan Agama Islam, ahli materi, dan ahli media untuk mendiskusikan hasil validasi, mengidentifikasi kelebihan serta kekurangan media pembelajaran *board game* yang dikembangkan, sekaligus memberikan

masukan dan rekomendasi perbaikan terhadap aspek materi, desain, mekanisme permainan, dan kelayakan penggunaan media. Hasil FGD I digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi I produk sebelum memasuki tahap pengembangan selanjutnya.

Menurut Afiyanti, *Focus Group Discussion* (FGD) merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif yang memanfaatkan interaksi antarpartisipan dalam suatu diskusi terarah untuk memperoleh informasi, pandangan, pengalaman, maupun masukan secara lebih mendalam dibandingkan teknik pengumpulan data lainnya.[57]

Tabel 3. 1 *Focus Group Discussion* (FGD) I

Peserta	**Tujuan**
Peneliti, Dosen Pembimbing, Guru PAI, Ahli Materi, Ahli Media	Membahas hasil validasi dan mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki.

e. *Focus Group Discussion* (FGD) 2

Focus Group Discussion (FGD) II dilaksanakan setelah media pembelajaran *board game* direvisi berdasarkan hasil validasi ahli dan FGD I. Kegiatan ini melibatkan peneliti, guru Pendidikan Agama Islam, ahli materi, dan ahli media untuk mengevaluasi hasil revisi serta memastikan bahwa seluruh masukan dan rekomendasi telah diakomodasi dengan baik. Melalui FGD II, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, tampilan, mekanisme permainan, dan kemudahan penggunaan sehingga siap untuk memasuki tahap uji coba pengguna kepada peserta didik.

[57] Nia Kurniati Bachtiar dkk., "Conducting a Focus Group Discussion in Qualitative Research," *Innovation, Technology, and Entrepreneurship Journal* 1, no. 2 (2024): 94–101, https://doi.org/10.31603/itej.11466.

Tabel 3. 2 *Focus Group Discussion* (FGD) II

Peserta	Tujuan
Peneliti, Dosen Pembimbing, Guru PAI, Ahli Materi, Ahli Media	Mengonfirmasi hasil revisi dan memastikan media siap diujicobakan.

f. Respon Calon Pengguna

Media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang telah melalui tahap Revisi II selanjutnya diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas VIII dan guru Pendidikan Agama Islam di Global Islamic School 3 Yogyakarta untuk mengetahui respons sebagai calon pengguna. Uji coba pengguna dilakukan untuk memperoleh tanggapan terhadap aspek tampilan, kemudahan penggunaan, isi materi, serta daya tarik media pembelajaran. Setelah media digunakan dalam proses pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik diminta mengisi angket respons, serta beberapa peserta didik dan guru diwawancarai untuk memperoleh masukan berupa kesan, komentar, kritik, dan saran sebagai dasar penyempurnaan media pada tahap Revisi II.

g. Angket Kesulitan Belajar

Angket kesulitan belajar diberikan kepada peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta untuk mengidentifikasi tingkat kesulitan belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Data yang diperoleh melalui angket ini digunakan sebagai dasar analisis kebutuhan peserta didik sekaligus menjadi acuan dalam pengembangan media agar sesuai dengan

karakteristik, kebutuhan, dan permasalahan belajar yang dihadapi peserta didik pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt

h. Respon Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam

Respons terhadap kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam diperoleh melalui angket dan wawancara setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Pengumpulan data dilakukan melalui angket respons yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media dalam membantu mengatasi kesulitan belajar, meningkatkan pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi dan keterlibatan selama proses pembelajaran. Hasil angket respons tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui kebermanfaatan media yang telah dikembangkan.

i. Revisi II

Revisi II merupakan tahap penyempurnaan akhir media pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* (FGD) II. Revisi ini bertujuan untuk mengakomodasi komentar, saran, dan rekomendasi yang diberikan oleh guru Pendidikan Agama Islam, ahli materi, dan ahli media dan peserta didik pada tahap uji coba pengguna dan wawancara sebelumnya. Perbaikan dilakukan pada aspek materi, desain, mekanisme permainan, maupun petunjuk penggunaan media sehingga media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* memenuhi aspek kelayakan dan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif, yaitu:

1. Data kuantitatif merupakan data utama dalam penelitian yang diperoleh dari hasil penilaian kelayakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* oleh ahli materi dan ahli media, serta hasil angket respons peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Data kualitatif berupa komentar, kritik, dan saran yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru Pendidikan Agama Islam, dan peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta selama proses pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Data tersebut digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Observasi

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, observasi atau pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan atau peristiwa yang sedang berlangsung.[58] Penelitian ini menggunakan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak sepenuhnya menggunakan instrumen baku, tetapi tetap berpedoman pada aspek-aspek yang akan diamati sesuai dengan tujuan penelitian. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII Global

[58] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 220.

Islamic School 3 Yogyakarta, meliputi karakteristik peserta didik, metode dan media pembelajaran yang digunakan guru, serta kondisi pembelajaran sebagai dasar analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Secara lebih lengkap, hasil observasi sekolah dan pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran 1 dan 2.

2. Wawancara

Menurut Sudjana wawancara adalah proses pengumpulan data atau informasi melalui tatap muka antara pihak penanya (*interviewer*) dengan pihak yang ditanya atau penjawab (*interviewee*).[59] Sugiyono mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.[60] Secara lebih lengkap, transkip wawancara dapat dilihat pada Lampiran 3 dan 4.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya monumental seseorang.[61] Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama proses pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Data dokumentasi meliputi transkrip wawancara, foto kegiatan observasi, proses pengembangan media, hasil validasi ahli, pelaksanaan uji coba pengguna media, kegiatan pembelajaran, serta dokumentasi lain yang berkaitan dengan

[59] Djam'an Satori dan Aan Komariah, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 130.
[60] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 137.
[61] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 240.

proses penelitian di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Secara lebih lengkap, dokumentasi penelitian dapat dilihat pada Lampiran 13, 14 dan 17.

4. Angket (Kuisioner)

Menurut Sugiyono kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau penyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.[62] Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup, yaitu angket yang telah menyediakan alternatif jawaban sehingga responden cukup memberikan tanda centang (√) pada pilihan jawaban yang sesuai. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data penilaian kelayakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dari ahli materi dan ahli media, serta memperoleh respons peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Secara lebih lengkap, hasil angket dapat dilihat pada Lampiran 11 dan 12.

G. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi dan Wawancara

Lembar observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan pada tahap analisis. Instrumen ini digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karakteristik peserta didik, kebutuhan media pembelajaran, serta permasalahan yang dihadapi guru dan peserta didik di kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Selain itu, wawancara juga dilakukan setelah uji coba pengguna media untuk memperoleh masukan sebagai bahan penyempurnaan produk.

2. Lembar Angket Kelayakan Media

[62] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 142.

Lembar angket kelayakan media digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang dikembangkan. Penilaian meliputi aspek kualitas isi dan materi, penyajian, tampilan visual, kemudahan penggunaan, serta aspek pembelajaran sehingga media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Lembar Angket Kesulitan Belajar PAI

Lembar angket kesulitan belajar digunakan untuk mengidentifikasi tingkat kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Hasil angket digunakan sebagai dasar dalam analisis kebutuhan serta sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Sugiyono adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.[63]

Analisis data kualitatif pada penelitian ini menggunakan analisis isi (*content analysis*), yaitu dengan mengelompokkan informasi berupa komentar, saran, dan masukan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru Pendidikan Agama Islam,

[63] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 244.

serta peserta didik selama proses pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Hasil analisis data kualitatif tersebut digunakan sebagai dasar bagi peneliti dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan layak digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Analisis data yang diperoleh dari ahli media dan ahli materi dengan lembar angket dianalisis dengan teknik analisis deskriptif menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif menurut Sugiyono adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.[64] Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk media yang dikembangkan.

Data tentang kelayakan media permainan *board game* oleh ahli materi dan ahli media dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengubah penilaian dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan skala *likert*, sesuai dengan kriteria berikut:

Tabel 3. 3 Skala *Likert* 1

Kategori	Skor
SK (sangat kurang)	1
K (kurang)	2
C (cukup)	3
B (baik)	4
SB (sangat baik)	5

[64] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2019), 147.

Tabel 3. 4 Skala *Likert* 2

Kategori	Skor
SS (sangat sulit)	1
S (sulit)	2
CM (cukup mudah)	3
M (mudah)	4
SB (sangat mudah)	5

2. Menganalisis data secara deskriptif dengan persentase oleh Sugiyono

$$\text{Persentase skor} = \frac{jumlah\ perolehan\ skor\ x\ 100\%}{skor\ maksimal\ ideal}$$

Skor maksimal ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi x jumlah responden.

3. Persentase skor media permainan *board game* kemudian didasarkan pada kategori kelayakan berdasarkan kriteria oleh Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono sebagai berikut:[65]

Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Media

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak

[65] Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server", Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Vol. 2, No. 2, (2017), hal. 207.

5.	81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Materi

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Tabel 3. 7 Kriteria Kesulitan Belajar

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat Sulit
2.	61% - 80%	Sulit
3.	41% - 60%	Cukup Mudah
4.	21% - 40%	Mudah
5.	< 20%	Sangat Mudah

BAB IV
HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

A. Gambaran Global Islamic School 3 Yogyakarta

1. Sejarah singkat berdirinya Global Islamic School 3 Yogyakarta

Global Islamic School (GIS) merupakan jaringan lembaga pendidikan swasta berbasis Islam yang didirikan pada tahun 2002. Sejak awal berdiri, GIS menerapkan Kurikulum Nasional Plus yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam seluruh aspek pembelajaran. Pendirian GIS dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menghadirkan lembaga pendidikan yang mampu menghasilkan lulusan yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga memiliki karakter Islami, wawasan global, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.[66]

Seiring dengan perkembangan dan meningkatnya kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan Islam yang berkualitas, Global Islamic School terus melakukan pengembangan dengan membuka beberapa kampus di berbagai daerah. Selain kampus utama di Condet, Jakarta Timur, GIS juga mendirikan GIS 2 Serpong di Tangerang Selatan dan GIS 3 Yogyakarta sebagai bentuk perluasan layanan pendidikan di luar wilayah Jabodetabek. Pengembangan tersebut dilakukan dengan tetap mempertahankan konsep pendidikan yang mengintegrasikan kompetensi akademik, nilai-nilai keislaman, wawasan global, dan kepemimpinan dalam satu sistem pembelajaran yang terpadu.[67]

[66] Global Islamic School 3 Yogyakarta, "Tentang Global Islamic School," diakses 28 Juli 2026, https://gisjogja.sch.id/

[67] Global Islamic School, "Overview," diakses 28 Juli 2026, https://www.global-islamic.com/About-Us/Overview_3395_q372.html

Sebagai bagian dari jaringan Global Islamic School, Global Islamic School 3 Yogyakarta menyelenggarakan pendidikan mulai dari jenjang *Playgroup-Kindergarten***,** *Primary School***,** hingga *Junior High School.* Dalam proses pembelajarannya, GIS 3 Yogyakarta menerapkan Kurikulum Nasional Plus yang diperkaya dengan empat pilar pendidikan, yaitu Pilar Akademik, Pilar Keislaman, Pilar Keglobalan, dan Pilar Kepemimpinan**.** Selain itu, sekolah juga menginternalisasikan GIS *Core Values* (CICRA**)** yang meliputi *Competence, Integrity, Compassionate, Responsible,* dan *Assertive* sebagai landasan pembentukan karakter seluruh warga sekolah. Melalui penerapan kurikulum dan nilai-nilai tersebut, GIS 3 Yogyakarta berkomitmen mencetak lulusan yang berkarakter sebagai *Faithful Moslem, Lifelong Learner, Global Citizen, dan Future Leader.*[68]

2. Identitas, Lokasi, dan Sistem Belajar Sekolah

Global Islamic School 3 Yogyakarta merupakan lembaga pendidikan swasta berbasis Islam yang berada di bawah naungan Perguruan Global Islamic School. Sekolah ini menyelenggarakan pendidikan dengan menerapkan Kurikulum Nasional Plus yang dipadukan dengan penguatan nilai-nilai keislaman, wawasan global, kepemimpinan, dan pengembangan karakter peserta didik. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sekolah mengintegrasikan kurikulum nasional dengan empat pilar pendidikan khas Global Islamic School, yaitu Pilar Akademik, Pilar Keislaman, Pilar Keglobalan, dan Pilar Kepemimpinan. Selain itu, seluruh aktivitas pendidikan

[68] Global Islamic School, *Profil Global Islamic School 3 Yogyakarta*, diakses 28 Juli 2026, https://gisjogja.sch.id/

berlandaskan pada nilai-nilai inti (GIS Core Values) yang terdiri atas *Competence, Integrity, Compassionate, Responsible,* dan *Assertive* (CICRA).[69]

Sebagai sekolah yang mengusung konsep pendidikan Islam modern, Global Islamic School 3 Yogyakarta menerapkan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik aspek akademik, spiritual, sosial, maupun kepemimpinan. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan *active and cooperative learning* dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran, teknologi informasi, serta kegiatan pengembangan diri untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Identitas, lokasi, dan sistem pembelajaran Global Islamic School 3 Yogyakarta disajikan pada Tabel berikut.

Tabel 4. 1 Identitas, Lokasi, dan Sistem Belajar Global Islamic School 3 Yogyakarta

Komponen	Keterangan
Penyelenggara Pendidikan	Penyelenggara pendidikan Global Islamic School (GIS) 3 Yogyakarta adalah Yayasan Sunni Global Darussalam.
Nama Sekolah	Global Islamic School 3 Yogyakarta
Alamat Sekolah	Sanggrahan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55282
Nomor Telepon	08112632208
E-mail	gis3jogja@gmail.com
Website	https://gisjogja.sch.id
Status Sekolah	Swasta
Jenjang Pendidikan	*Playgroup, Kindergarten, Primary School,* dan *Junior High School*
Tahun Berdiri	2002 (Perguruan Global Islamic School); 2020 (tahun operasional GIS 3 Yogyakarta)

[69] Global Islamic School, *Profil Global Islamic School 3 Yogyakarta*, diakses 28 Juli 2026, https://gisjogja.sch.id/

Izin Operasional	Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Sleman berdasarkan SK Tahun 2022
Akreditasi	A
Kurikulum	Kurikulum Nasional Plus berbasis empat Pilar Pendidikan GIS
Sistem Pembelajaran	*Active and Cooperative Learning* berbasis nilai-nilai Islam, teknologi informasi, dan pembelajaran abad ke-21
Hari Belajar	Senin-Jumat/ 5 Hari Kerja
Jam Belajar	TK: Pagi/ 5 Hari SD: Pagi/ 5 Hari SMP: Pagi/ 5 Hari
Bahasa Pengantar	Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris

3. Visi, Misi, dan Tujuan Global Islamic School 3 Yogyakarta

a. Visi Global Islamic School 3 Yogyakarta

Optimalisasi potensi (fitrah) peserta didik sebagai anugerah Allah Subhanahu wa Ta'ala dalam mewujudkan *rahmatan lil 'alamin*.

b. Indikator Visi Global Islamic School 3 Yogyakarta

1) Berkembangnya potensi akademik peserta didik secara optimal sesuai dengan bakat dan kemampuannya.

2) Terbentuknya peserta didik yang memiliki akidah yang kuat, berakhlak mulia, dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

3) Berkembangnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

4) Meningkatnya kemampuan peserta didik dalam berbahasa asing, khususnya Bahasa Inggris, sebagai bekal menghadapi masyarakat global.

5) Terbentuknya peserta didik yang memiliki jiwa kepemimpinan, tanggung jawab, dan kemandirian.

6) Terwujudnya lulusan yang memiliki karakter sebagai *Faithful Moslem, Lifelong Learner, Global Citizen,* dan *Future Leader* sesuai dengan profil lulusan Global Islamic School.[70]

c. Tujuan Global Islamic School 3 Yogyakarta

1) Meningkatkan kompetensi akademik peserta didik sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

2) Meningkatkan kompetensi keagamaan peserta didik melalui pembiasaan nilai-nilai Al-Qur'an dan As-Sunnah dalam kehidupan sehari-hari.

3) Membekali peserta didik dengan wawasan global melalui penguasaan bahasa asing dan keterampilan abad ke-21.

4) Mengembangkan kompetensi kepemimpinan peserta didik melalui berbagai kegiatan akademik maupun nonakademik.

5) Menyediakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, inovatif, dan kondusif bagi pengembangan potensi peserta didik.

6) Mengoptimalkan potensi (*fitrah*) setiap peserta didik agar berkembang secara utuh pada aspek intelektual, spiritual, sosial, emosional, dan fisik.

7) Menghasilkan lulusan yang mampu menjadi *Faithful Moslem, Lifelong Learner, Global Citizen,* dan *Future Leader* sesuai dengan karakteristik lulusan Global Islamic School.[71]

d. GIS *Core Values* (CICRA)

Adapun GIS *Core Values* (CICRA) terdiri atas lima nilai utama sebagai berikut.

---

[70] Global Islamic School, *Visi dan Misi Global Islamic School*, diakses 19 Februari 2026, https://gisjogja.sch.id/visi-misi/; Global Islamic School, *Tentang Global Islamic School*, diakses 19 Februari 2026, https://gisjogja.sch.id/

[71] Global Islamic School, *Tentang Global Islamic School*, diakses 19 Februari 2026, https://gisjogja.sch.id/

1) *Competence* (Fathanah)

   Nilai *Competence* mencerminkan komitmen seluruh warga sekolah untuk senantiasa mengembangkan kompetensi sesuai dengan bidangnya masing-masing. Nilai ini menekankan pentingnya kemampuan berpikir cerdas, inovatif, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dan bijaksana dalam menghadapi berbagai situasi.

2) *Integrity* (Shiddiq)

   Nilai *Integrity* menanamkan sikap jujur, konsisten, dan dapat dipercaya dalam setiap tindakan. Melalui nilai ini, peserta didik dibimbing untuk menjunjung tinggi moralitas, etika, serta membangun kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat maupun lingkungan sekolah.

3) *Compassionate* (Marhamah)

   Nilai *Compassionate* menekankan pentingnya sikap peduli, empati, dan kasih sayang dalam berinteraksi dengan sesama. Pendidik maupun peserta didik didorong untuk saling menghormati, menghargai perbedaan, serta menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan harmonis.

4) *Responsible* (Amanah)

   Nilai *Responsible* mengajarkan pentingnya tanggung jawab terhadap tugas, kewajiban, dan amanah yang diberikan. Nilai ini diwujudkan melalui perilaku disiplin, jujur, bekerja secara tuntas, serta mampu mempertanggungjawabkan setiap tindakan yang dilakukan.

5) *Assertive* (Tabligh)

   Nilai *Assertive* mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif, santun, dan bertanggung jawab. Peserta didik dibimbing agar mampu

menyampaikan pendapat, menerima masukan, serta membangun hubungan yang positif dengan tetap menghormati hak dan pendapat orang lain.

4. Sumber Daya Manusia

a. Data Guru

Junior High School Global Islamic School 3 Yogyakarta memiliki sejumlah tenaga kerja yang berdedikasi, karyawan yang mendukung kelancaran operasional sekolah, serta peserta didik yang menjadi focus utama dari kegiatan pembelajaran. Adapun jumlah guru, karyawan, dan peserta didik di sekolah ini disajikan dalam bentuk tabel berikut sebagai informasi yang akurat dan transparan.

Tabel 4. 2 Data Guru *Junior High School* Global Islamic School 3 Yogyakarta

Jabatan	**Status Pegawai**	**Pendidikan Terakhir**	**Agama**	**Jumlah**	
				L	**P**
Kepala Sekolah	PPPK	S1	Islam		1
Waka Kesiswaan/ Guru BK	PPPK	S1	Islam		1
Waka Kurikulum/ Guru *Science*	PPPK	S1	Islam		1
Staff TU	PPPK	S1	Islam		1
Guru *Social Studies*/ Guru *Civic*	PPPK	S1	Islam	1	
Guru Bahasa Inggris	PPPK	S1	Islam		1
Guru Bahasa Indonesia	PPPK	S1	Islam		2
Guru Matematika	PPPK	S1	Islam		2
Guru *Science*	PPPK	S1	Islam		1
Guru Bahasa Jawa	PPPK	S1	Islam		1
Guru ITC	PPPK	S1	Islam	1	
Guru Pendidikan Agama Islam	PPPK	S1	Islam	1	
Guru Al-Quran	PPPK	S1	Islam		1
Guru PJOK	PPPK	S1	Islam	1	
Guru Musik	PPPK	S1	Islam	1	
Tenaga Medis	PPPK	S1	Islam		1
Jumlah Total				**18**	

b. Data Peserta didik

Tabel 4. 3 Data Peserta didik *Junior High School*
Global Islamic School 3 Yogyakarta

No.	**Kelas**	**L**	**P**
1.	7	17	11
2.	8	16	19
3.	9	10	19
Jumlah Total		43	49

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana sekolah merupakan komponen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan efektif bagi seluruh warga sekolah, baik guru, karyawan maupun peserta didik. *Junior High School* Global Islamic School 3 Yogyakarta memiliki sarana prasarana yang memadai. Adapun tabel yang disajikan berikut ini memuat informasi mengenai jenis, jumlah dan kondisi sarana dan prasarana.

Tabel 4. 4 Sarana dan Prasarana *Junior High School* Global Islamic School 3 Yogyakarta

No.	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kepala Sekolah	1	Sangat Baik
2.	Ruang Guru	1	Sangat Baik
3.	Ruang Kelas	12	Sangat Baik
4.	Ruang BK	1	Sangat Baik
5.	UKS	1	Sangat Baik
6.	Perpustakaan	1	Sangat Baik
7.	Kamar Mandi Peserta didik	8	Sangat Baik
8.	Kamar Mandi Guru	8	Sangat Baik
9.	Parkiran	1	Sangat Baik
10.	Aula	1	Sangat Baik
11.	Musholla	1	Sangat Baik
12.	Lapangan Futsal/ Basket	1	Sangat Baik
13.	Lab. Komputer	1	Sangat Baik
14.	Lab. *Science*	1	Sangat Baik
15.	Ruang Band	1	Sangat Baik
16.	Ruang Osis	1	Sangat Baik
17.	Pantry	1	Sangat Baik

18.	Kantin	1	Sangat Baik
19.	Dispenser	12	Sangat Baik
20.	Ruang *Office Boy*	1	Sangat Baik

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Board* Game Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey untuk merancang sistem pembelajaran.[72] Prosedur penelitian pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis *(analysis),* desain *(design),* pengembangan *(development),* implementasi *(implementation)* dan evaluasi *(evaluation).* Peneliti memodifikasi model pengembangan sesuai dengan kebutuhan yakni berfokus pada tiga tahap utama Analysis, Design, dan Development.

a. Tahap Analisis *(Analysis)*

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi sekolah dan pembelajaran di kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta pada tanggal 1 Oktober 2025 untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, karakteristik peserta didik, serta penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan oleh guru. Jumlah peserta didik di kelas VIII ada 16 peserta didik laki-laki dan 19 siswi perempuan, untuk kelas VIII B terdiri dari 17 peserta didik. Observasi dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pukul 10.30 sampai 11.20 saat proses pembelajaran Pendidikan Agama

[72] Endang Mulyatiningsih, *Metode*., hal. 200-201.

Islam berlangsung dengan tujuan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dan permasalahan yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. 1 Observasi Sekolah dan Pembelajaran PAI

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dengan metode ceramah sebagai metode utama dalam penyampaian materi. Penggunaan media pembelajaran juga belum optimal dan masih kurang bervariasi. Selama proses pembelajaran berlangsung, ditemukan beberapa peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru, seperti mengobrol, bercanda dengan teman, dan meletakkan kepala di meja. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kurang kondusif sehingga penyampaian materi oleh guru kurang dapat diterima secara optimal oleh peserta didik.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Bapak Maulana Ikhsanun Karim, S.Ag., M.A selaku guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan, karakteristik peserta didik, kesulitan belajar yang dialami peserta didik, serta kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Selain itu, wawancara juga bertujuan untuk memperoleh masukan sebagai dasar dalam proses

pengembangan media agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Beliau menyampaikan:

> Menurut saya media pembelajaran dalam PAI itu sangat penting, karena dalam menyampaikan sesuatu yang abstrak, kadang anak perlu gambaran, atau mereka itu perlu suatu bahan yang nyata untuk didiskusikan. Tidak hanya sekedar teori atau angan-angan. Karena itu sangat penting. Sangat abstrak seperti itu. Termasuk membantu, khususnya dalam fokus belajarnya. Karena materi untuk PAI kelas VIII itu termasuk kategori mudah, artinya yang diperlukan hanya fokus belajarnya saja. Kalau mereka bisa fokus, itu materinya mudah untuk dipahami. Tapi yang susah itu adalah ketika mereka masih belum fokus, ini yang menjadi PR bagi guru biasanya adalah membuat mereka supaya lebih fokus.[73]

Berdasarkan hasil wawancara, guru menyadari bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan diperlukan untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori Daryanto tentang media pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata melalui pengamatan, praktik, maupun interaksi secara langsung dengan media.[74] Penggunaan media interaktif, seperti permainan, dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan berkesan. Dengan adanya media yang beragam dan menyenangkan, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang bermakna.

[73] Hasil wawancara dengan Bapak Ikhsan di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

[74] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5–7.

Guru PAI cukup memahami dan menguasai tentang media pembelajaran berbasis digital contohnya proyektor dengan power point, tetapi sangat jarang menggunakan media digital yang lain dikarenakan keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh Guru PAI tersebut. Beliau menyampaikan:

> Media pembelajarannya masih berupa PowerPoint. PowerPoint saja, belum ada yang lain. Untuk yang lain, tapi yang sedang dalam rencana itu menggunakan media kertas dan alat gambar: spidol, akrilik. Itu rencana akan digunakan untuk membuat infografis seperti itu.[75]

Hal ini dibuktikan dengan penggunaan beberapa media pembelajaran seperti power point menjelaskan materi dan infografis di papan kelas untuk proyek di kelas.



Gambar 4. 2 Media Proyektor dan Kertas Karton
yang sering digunakan Guru PAI

Selama proses pembelajaran, peserta didik juga menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap penggunaan media yang beragam karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik menyampaikan "Iya, tertarik. Misalnya waktu pelajaran Al-Qur'an, gurunya kadang memberi *games*."[76] Hal yang sama juga disampaikan "Iya. Karena bisa seperti belajar sambil

[75] Hasil wawancara dengan Bapak Ikhsan di JHS Global Islamic School 3, 4 Agustus 2026.
[76] Hasil wawancara dengan Luna Ikhsan di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

mengerjakan soal ujian."[77] Hal tersebut selaras dengan teori Daryanto media pembelajaran memberikan perhatian dan motivasi belajar.[78] Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, seperti permainan dan video, dapat meningkatkan ketertarikan serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Variasi tersebut membuat kegiatan belajar lebih menarik dan membantu mengurangi rasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang variatif dan interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih positif dan efektif.

Namun, media digital yang tersedia masih terbatas dari segi variasi dan tampilannya cenderung sederhana, sehingga belum mampu mengakomodasi keseluruhan materi pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan guru lebih sering menggunakan metode pembelajaran klasikal, seperti ceramah, dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Dalam sesi wawancara lain bersama peserta didik peneliti menemukan kesulitan belajar yang dihadapi oleh peserta didik. Peserta didik menyampaikan "Cara penyampaiannya kurang menarik, jadi gampang bosan dan materinya tidak masuk. Menurut aku, kalau di kelas sekarang,"[79] dalam wawancara lain "Kadang bisa seru, kadang bisa agak membosankan."[80] sehingga

[77] Hasil wawancara dengan Maulana di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[78] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5–7.
[79] Hasil wawancara dengan Alika di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[80] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

ini peneliti terdorong untuk menciptakan media pembelajaran dengan tujuan untuk mengatasi kesulitan belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori Cecep Kustandi dkk,. bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih efektif karena materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung.[81]

Peneliti juga menyebarkan angket analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas VIII B pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk memperoleh data mengenai kebutuhan media pembelajaran dan kondisi kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam.

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Kesulitan Belajar oleh Peserta didik sebelum menggunakan Media Pembelajaran *Board Game*

No.	Aspek	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
Aspek Kognitif				
1.	a. Kesulitan memahami materi PAI	33	36,67%	Mudah
2.	b. Kesulitan mengingat materi yang telah dipelajari	42	46,67%	Cukup Mudah
3.	c. Kesulitan memahami istilah atau konsep dalam PAI	41	45,56%	Cukup Mudah

[81] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 6.

4.	d. Kesulitan mengerjakan soal PAI	42	46,67%	Cukup Mudah
5.	e. Kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari	32	35,56%	Mudah
Skor Maksimal		450		
Jumlah Nilai		190		
Persentase		42,22%		
Kategori		Cukup Mudah		
Aspek Motivasi Belajar				
6.	a. Kurang antusias mengikuti pembelajaran PAI	49	54,44%	Cukup Mudah
7.	b. Mudah merasa bosan saat pembelajaran PAI berlangsung	46	51,11%	Cukup Mudah
8.	c. Kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan	41	45,56%	Cukup Mudah
9.	d. Kurang terdorong untuk mempelajari materi secara mandiri	46	51,11%	Cukup Mudah
10.	e. Kurang aktif selama proses pembelajaran	46	51,11%	Cukup Mudah
Skor Maksimal		**450**		
Jumlah Nilai		**228**		
Persentase		**50,67%**		
Kategori		**Cukup Mudah**		
Aspek Proses Pembelajaran				

11.	a. Penyampaian materi sulit dipahami	48	53,33%	Cukup Mudah
12.	b. Media pembelajaran kurang membantu memahami materi	47	52,22%	Cukup Mudah
13.	c. Metode pembelajaran kurang menarik	46	51,11%	Cukup Mudah
14.	d. Kesempatan berdiskusi atau bertanya masih terbatas	43	47,78%	Cukup Mudah
15.	e. Pembelajaran belum membantu mengatasi kesulitan belajar PAI	46	51,11%	Cukup Mudah
Skor Maksimal		**450**		
Jumlah Nilai		**230**		
Persentase		**51,11%**		
Kategori		**Cukup Mudah**		

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui angket pra-penelitian yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta, secara umum peserta didik berada pada kategori "cukup mudah" dalam mengikuti pembelajaran PAI. Pada aspek kognitif diperoleh persentase sebesar "42,22%" dengan kategori cukup mudah. Meskipun demikian, masih ditemukan kesulitan pada beberapa indikator, khususnya dalam memahami materi PAI dan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari yang masing-masing berada pada

kategori mudah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang selama ini berlangsung secara konvensional pada dasarnya sudah dapat membantu peserta didik memahami materi, tetapi masih terdapat bagian tertentu yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih mendukung pemahaman peserta didik.

Pada aspek motivasi belajar, diperoleh persentase sebesar "50,67%" dengan kategori "cukup mudah." Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik secara umum masih dapat mengikuti pembelajaran PAI, tetapi terdapat beberapa kondisi yang perlu diperhatikan, seperti kurangnya antusiasme, mudah merasa bosan, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, serta kurang aktif selama pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran yang diterapkan sudah cukup berjalan, diperlukan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif agar motivasi dan keterlibatan mereka dapat lebih optimal.

Sementara itu, pada aspek proses pembelajaran diperoleh persentase sebesar "51,11%" dengan kategori "cukup mudah". Hasil tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi, penggunaan media, metode pembelajaran, kesempatan berdiskusi, serta upaya pembelajaran dalam membantu mengatasi kesulitan belajar secara umum masih dapat diikuti oleh peserta didik. Namun, hasil tersebut juga menunjukkan adanya ruang untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media yang lebih bervariasi dan aktivitas yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, dan terlibat secara langsung.

Dengan demikian, hasil angket pra-penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran PAI yang berlangsung secara konvensional sudah cukup membantu peserta didik, tetapi masih terdapat beberapa kesulitan dan hambatan pada aspek pemahaman, motivasi, dan proses pembelajaran yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game.*

Dari hasil observasi, wawancara, dan angket pra-penelitian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PAI di kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta secara umum sudah dapat diikuti oleh peserta didik, tetapi masih terdapat beberapa kendala, terutama dalam menjaga fokus, mengurangi kebosanan, meningkatkan keaktifan, serta membantu peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak. Guru dan peserta didik sama-sama menunjukkan kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih bervariasi, interaktif, dan melibatkan peserta didik secara langsung.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi PAI secara lebih menarik sekaligus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berdiskusi, berkompetisi, dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dipilih sebagai alternatif karena sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII yang aktif namun mudah merasa bosan. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, *board game* juga dapat mengintegrasikan materi, soal, tantangan, dan refleksi sehingga

pembelajaran PAI dapat berlangsung secara lebih interaktif dan bermakna.

Hal ini sesuai dengan tahap *Select Methods, Media, and Materials*, yaitu tahap pemilihan metode, media, dan bahan ajar dalam model ASSURE yang dikembangkan oleh Heinich dkk. Pada tahap ini, media pembelajaran dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta tujuan yang ingin dicapai. .[82] Pada teori tersebut dijelaskan bahwasanya tahapan analisis karakteristik peserta didik, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan metode, media, dan bahan ajar, penggunaan media, pelibatan peserta didik secara aktif, serta evaluasi dan revisi, pemilihan media dapat disesuaikan dengan kondisi peserta didik dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Analisis Materi

Analisis ini meliputi analisis materi Pendidikan Agama Islam yang akan digunakan sebagai isi media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* sehingga dapat diketahui tingkat keluasan dan kedalaman materi berdasarkan kurikulum yang berlaku di Global Islamic School 3 Yogyakarta. Adapun materi yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Beliau menyampaikan:

> "Materi iman kepada rasul yang terdapat hafalan yang cukup banyak juga jadi mungkin perlu media pembelajaran yang lain agar murid itu tidak bosan dan materinya bisa tersampaikan."[83]

[82] Robert Heinich et al., Instructional Media and Technologies for Learning, 7th ed. (Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall, 2002).

[83] Hasil wawancara dengan Bapak Ikhsan di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

Selain itu, materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. memiliki cakupan materi yang cukup beragam, seperti pengertian iman kepada rasul, nama-nama rasul, sifat-sifat rasul, Rasul Ulul Azmi, serta hikmah beriman kepada rasul. Banyaknya materi yang perlu dipahami dan diingat dapat membuat peserta didik mudah merasa bosan apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui penyampaian materi secara konvensional. Peserta didik menyampaikan "Kayaknya iman kepada rasul, karena hafalannya juga banyak."[84] Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan media yang mampu menyajikan materi secara menyeluruh dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan tahap *Select Methods, Media, and Materials* dalam model ASSURE yang dikembangkan oleh Heinich dkk.[85] Pada tahap ini, pemilihan media dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian media dengan materi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, media gamifikasi berbasis *board game* dipilih sebagai alternatif yang dapat membantu menyajikan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. secara lebih interaktif. Selanjutnya, materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt dikaji sesuai dengan buku paket kurikulum nasional yang akan diuraikan dibawah ini:

Tabel 4. 6 Sub Materi Iman Kepada Rasul-Rasul Allah Swt

No.	Sub Materi
1.	Iman Kepada Rasul a. Membaca Dalil Naqli

[84] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

[85] Robert Heinich et al., Instructional Media and Technologies for Learning, 7th ed. (Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall, 2002).

	b. Menghafal Ali Imran: 179 dan al-Ahzab: 21
2.	Iman Kepada Rasul a. Pengertian Iman Kepada Rasul b. Tujuan Diutusnya Nabi dan Rasul c. Nama 24 Nabi dan Rasul d. Mukjizat Nabi dan Rasul e. Sifat-sifat Para Nabi dan Rasul f. Rasul Ulul 'Azmi
3.	Iman Kepada Rasul a. Cara Beriman Kepada Nabi dan Rasul b. Persamaan dan Perbedaan Nabi dan Rasul c. Kewajiban Mengikuti Risalah Nabi Muhammad Saw d. Hikmah Beriman Kepada Nabi dan Rasul

3) Analisis Kompetensi

Pada tahap ini dikaji kompetensi yang digunakan dalam kurikulum nasional, yaitu capaian pembelajaran. Turunan dari capaian pembelajaran adalah tujuan pembelajaran yang memuat deskripsi pencapaian pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik. Tujuan pembelajaran dalam pengembangan media harus sesuai dengan panduan kurikulum merdeka agar relevan dan dapat membantu peserta didik mencapai kompetensi yang ditargetkan. Hal tersebut selaras dengan teori kriteria pemilihan media yang disampaikan oleh Azhar Arsyad bahwa kriteria pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.[86] Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada

[86] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2019), 3.

salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang dimuat adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Capaian Pembelajaran Iman Kepada Rasul-Rasul Allah Swt

No.	Sub Materi
1.	Beriman kepada Rasul Allah Swt.
2.	Menunjukan perilaku amanah sebagai implementasi iman kepada Rasul Allah Swt.
3.	Memahami makna beriman kepada Rasul Allah Swt.
4.	Menyajikan dalil naqli tentang iman kepada Rasul Allah Swt.

Tabel 4. 8 Tujuan Pembelajaran Iman Kepada Rasul-Rasul Allah Swt

No.	Sub Materi
1.	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian iman kepada rasul, tujuan diutusnya rasul, sifat-sifat rasul, Rasul Ulul 'Azmi, serta perbedaan nabi dan rasul berdasarkan dalil naqli dan sumber yang benar.
2.	Peserta didik mampu menganalisis hikmah beriman kepada rasul serta menunjukkan perilaku amanah, jujur, dan bertanggung jawab sebagai implementasi keteladanan rasul dalam kehidupan sehari-hari.
3.	Peserta didik mampu menjelaskan hikmah beriman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

Berdasarkan dokumen tujuan pembelajaran yang diperoleh dari buku paket Pendidikan Agama Islam, tujuan pembelajaran tersebut berada pada ranah kognitif C1 (mengingat) hingga C2 (memahami),

yang ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam menceritakan dan menjelaskan materi. Berdasarkan kompetensi tersebut, kegiatan pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjelaskan dan menyampaikan pemahamannya terhadap materi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

4) Analisis Guru

Analisis guru dilakukan melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang selama ini diterapkan, media pembelajaran yang digunakan, kendala yang dihadapi selama pembelajaran, kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang inovatif, serta kemampuan dan kesiapan guru dalam menggunakan dan menerapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. 3 Wawancara Guru Pengajar PAI

Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan diskusi dengan pemanfaatan media yang terbatas sehingga peserta didik cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran. Guru juga menyampaikan "perlunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan interaksi peserta didik"[87] Oleh karena itu, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*

[87] Hasil wawancara dengan Bapak Ikhsan di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

dikembangkan sebagai alternatif media yang diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan teori Nadia Nurfaizah dkk., *board game* merupakan permainan edukatif yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui aktivitas bermain secara langsung. Penggunaan *board game* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam permainan.[88]

6) Analisis Peserta didik

Analisis peserta didik dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kesulitan belajar kepada peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik, tingkat kesulitan belajar, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peserta didik menyampaikan:

> "Penting. Karena kita bisa mencari informasi lebih dalam. Kalau hanya dari buku kadang jawabannya belum lengkap. Kalau pakai media lain kita bisa menggali lebih banyak."[89]

> "Penting. Karena kalau misalnya tidak ada sekolah atau ingin belajar lagi, peserta didik bisa melihat buku untuk mempelajari kembali."[90]

[88] Nadia Nurfaizah dkk., "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (2021): 122–32, https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132.

[89] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

[90] Hasil wawancara dengan Maulana di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

"Penting. Karena kalau media pembelajarannya tidak disesuaikan dengan murid, materinya tidak akan masuk ke murid. Akhirnya murid jadi buyar dan tidak fokus belajar."[91]



Gambar 4. 4 Wawancara Peserta Didik kelas VIII

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi karena pembelajaran belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara aktif. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan minat terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *board game* karena dianggap dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini sejalan dengan teori Nieveen media yang efektif dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu peserta didik memahami materi, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.[92] Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

b. Tahap Desain *(Design)*

Tahap desain merupakan tahap perancangan awal media pembelajaran dengan menyusun konsep permainan *board game*. Konsep permainan yang dikembangkan mengadaptasi mekanisme permainan papan pada umumnya,

[91] Hasil wawancara dengan Alika di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

[92] Nienke Nieveen, "Prototyping to Reach Product Quality," dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*, ed. Jan van den Akker dkk. (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), 127.

namun beberapa fitur disesuaikan dan disederhanakan berdasarkan kebutuhan penelitian serta karakteristik peserta didik. Perancangan tersebut juga mengintegrasikan elemen-elemen permainan sebagai bentuk penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Nick Pelling mengemukakan bahwa gamifikasi merupakan pendekatan yang menggunakan karakteristik game, seperti elemen tantangan, imbalan, dan kompetisi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik.[93] Dalam konteks penelitian ini, media gamifikasi berbasis *board game* dirancang dengan mengadaptasi mekanisme permainan papan dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran PAI. Setiap petak dalam permainan dilengkapi dengan aktivitas berupa kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, dan kartu refleksi yang berkaitan dengan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Adanya tantangan, perolehan poin, dan kompetisi antarpemain diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif, tertarik, dan terlibat selama proses pembelajaran.

Selain itu, mekanisme permainan disederhanakan agar mudah dimainkan oleh peserta didik serta tetap berfokus pada tujuan pembelajaran. Setiap aktivitas dalam permainan dirancang tidak hanya untuk memberikan pengalaman bermain, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat, memahami, mendiskusikan, dan menerapkan materi yang dipelajari. Dengan demikian, elemen-elemen permainan yang digunakan dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna.

[93] Heni Jusuf, *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*, 5 (2016).



Gambar 4. 5 Proses Desain Media Pembelajaran Board Game

Beberapa fitur permainan *board game* yang telah diadaptasi misalnya, bentuk pertanyaan atau tantangan yang harus dijawab oleh pemain di setiap titik atau wilayah yang mereka capai dalam permainan mengintegrasikan unsur kompetisi dan pencapaian. Hal tersebut merupakan elemen yang sejalan dengan teori gamifikasi, di mana tujuan utamanya adalah meningkatkan rasa senang dan keterlibatan peserta didik.

Penyederhanaan berbagai fitur dalam media *board game* dilakukan agar mekanisme permainan tetap selaras dengan tujuan pembelajaran serta mudah dipahami dan dimainkan oleh peserta didik. Penyesuaian tersebut juga mempertimbangkan karakteristik peserta didik sehingga media yang dikembangkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan efektif. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip gamifikasi yang menekankan pentingnya menyesuaikan elemen permainan dengan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

1) Perancangan Papan Permaianan *Board Game* Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt

Perancangan permainan (*board game*) merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran gamifikasi. Papan permainan dirancang sebagai media utama yang mengintegrasikan seluruh komponen permainan, seperti 10 petak soal, 8 petak tantangan, 6 petak bonus, 1 petak refleksi, 1 petak bebas parkir, 1 petak istirahat, dan 1

petak mulai. Desain papan permainan disusun dengan mempertimbangkan aspek estetika, kemudahan penggunaan, serta keterkaitan dengan tujuan pembelajaran sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Tabel 4. 9 Fungsi Komponen *Board Game*

***Board Game* Umum**		***Board Game* PAI**	
Komponen	**Fungsi**	**Komponen**	**Fungsi**
Papan Permainan	Media utama sebagai jalur permainan pemain.	Papan *Board Game*	Media utama yang memuat petak permainan, materi, dan alur pembelajaran.
Kartu Permainan	Berisi instruksi atau aktivitas sesuai mekanisme permainan.	Kartu Soal	Mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam.
Kartu Tantangan	Memberikan tantangan atau konsekuensi kepada pemain.	Kartu Tantangan	Melatih keterampilan, berpikir kritis, dan praktik materi Pendidikan Agama Islam.
Kartu Bonus	Memberikan keuntungan atau hadiah selama permainan.	Kartu Bonus	Memberikan penghargaan berupa poin atau keuntungan tertentu selama permainan berlangsung.
Kartu Refleksi	-	Kartu Refleksi	Petak khusus yang mengarahkan pemain mengambil kartu refleksi.
-	-	Lembar Poin	Mencatat perolehan poin

			setiap pemain selama permainan berlangsung.
-	-	Petak Refleksi	Petak khusus yang mengarahkan pemain mengambil kartu refleksi.
-	-	Petak Istirahat	Memberikan jeda permainan tanpa mengambil kartu atau memperoleh poin.
-	-	Kunci Jawaban	Digunakan sebagai acuan apabila seluruh pemain tidak dapat menjawab soal.
-	-	Lencana Penghargaan	Memberikan apresiasi kepada seluruh pemain berdasarkan peringkat akhir permainan.
Buku Panduan	Menjelaskan tata cara bermain.	Buku Panduan dan Aturan	Memberikan petunjuk penggunaan media dan mekanisme permainan secara lengkap.

2) Perancangan Kartu Soal

Perancangan kartu soal (*question card*) dilakukan sebagai sarana untuk mengukur dan memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Sebanyak 30 kartu soal disusun berdasarkan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. dengan

mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), serta indikator pembelajaran dalam kurikulum yang digunakan. Kartu soal mencakup materi mengenai pengertian iman kepada rasul, nabi dan rasul, dalil iman kepada rasul, tugas rasul, nama-nama rasul, sifat wajib, sifat mustahil dan sifat jaiz rasul, Rasul Ulul Azmi, serta hikmah beriman kepada rasul. Kartu dibuat dengan tampilan sederhana, menarik, dan mudah dibaca agar dapat digunakan secara efektif selama permainan. Dalam pelaksanaannya, peserta didik yang memperoleh kartu soal diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara mandiri. Apabila peserta didik belum mampu menjawab, pertanyaan dapat dialihkan kepada *game leader* untuk memberikan penjelasan dan jawaban yang benar, sehingga setiap pertanyaan tetap dapat dibahas dan materi dapat tersampaikan kepada seluruh peserta permainan. Dengan demikian, kartu soal tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran selama permainan berlangsung.

Tabel 4. 10 Perancangan Kartu Soal

KARTU SOAL		
Materi 1	Materi 2	Materi 3
Pertanyaan: Apa yang dimaksud dengan iman kepada rasul Allah Swt.? (10 poin)	Pertanyaan: Mengapa iman kepada rasul termasuk rukun iman? (10 poin)	Pertanyaan: Mengapa seseorang yang beriman kepada Allah juga harus beriman kepada rasul-Nya? (15 poin)
Jawaban: Meyakini sepenuh hati bahwa Allah Swt. mengutus rasul untuk menyampaikan	Jawaban: Karena Allah Swt. memerintahkannya dan rasul merupakan penyampai wahyu kepada manusia.	Jawaban: Karena rasul merupakan utusan Allah yang menyampaikan

wahyu kepada umat manusia. (10 poin)	(10 poin)	ajaran-Nya kepada manusia. (15 poin)
Materi 4	Materi 5	Materi 6
Pertanyaan: Apa yang dimaksud dengan nabi? (10 poin)	Pertanyaan: Apa yang dimaksud dengan rasul? (10 poin)	Pertanyaan: Apa persamaan nabi dan rasul? (10 poin)
Jawaban: Manusia pilihan Allah Swt. yang menerima wahyu. (10 poin)	Jawaban: Manusia pilihan Allah Swt. yang menerima wahyu dan diperintahkan menyampaikannya kepada umat. (10 poin)	Jawaban: Sama-sama menerima wahyu dari Allah Swt. (10 poin)
Materi 7	Materi 8	Materi 9
Pertanyaan: Jelaskan perbedaan nabi dan rasul! (15 poin)	Pertanyaan: Sebutkan dalil Al-Qur'an tentang iman kepada rasul! (10 poin)	Pertanyaan: Apa isi pokok QS. An-Nisa' ayat 136? (15 poin)
Jawaban: Rasul diperintahkan menyampaikan wahyu kepada umat, sedangkan nabi tidak membawa syariat baru. (15 poin)	Jawaban: QS. An-Nisa' ayat 136. (10 poin)	Jawaban: Perintah beriman kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, dan hari akhir. (15 poin)

3) Perancangan Kartu Tantangan

Kartu tantangan (*challenge card*) dirancang untuk memberikan aktivitas pembelajaran yang bersifat aplikatif dan interaktif. Sebanyak 30 kartu tantangan disusun dan disesuaikan dengan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Isi kartu tidak hanya berupa pertanyaan, tetapi juga tugas praktik, simulasi, demonstrasi, diskusi, maupun aktivitas kolaboratif yang berkaitan dengan materi, seperti sifat-sifat rasul, keteladanan rasul, Rasul Ulul Azmi, dan penerapan nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari. Setiap tantangan dirancang dengan tingkat

kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik agar dapat mendorong keaktifan dan keterlibatan selama permainan. Perancangan kartu ini bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir, komunikasi, kerja sama, serta kemampuan peserta didik dalam menerapkan nilai-nilai yang dipelajari melalui aktivitas permainan.

Tabel 4. 11 Perancangan Kartu Tantangan

KARTU TANTANGAN		
Materi 1	Materi 2	Materi 3
Pertanyaan: Diskusikan bersama teman mengapa kita harus beriman kepada rasul!	Pertanyaan: Bacakan potongan QS. An-Nisa' ayat 136 yang kamu hafal!	Pertanyaan: Ceritakan manfaat diutusnya rasul bagi manusia!
Jawaban: Karena rasul merupakan utusan Allah, membawa wahyu, menjadi teladan hidup, serta wajib diimani dan diikuti ajarannya. (10 poin)	Jawaban: Membaca potongan QS. An-Nisa' ayat 136 dengan tartil sesuai kemampuan. (10 poin)	Jawaban: Memberikan petunjuk, membimbing manusia ke jalan yang benar, memperbaiki akhlak, dan menyampaikan syariat Allah. (10 poin)
Materi 4	Materi 5	Materi 6
Pertanyaan: Sebutkan 10 nama rasul dalam waktu 30 detik!	Pertanyaan: Guru menyebut "Shiddiq", jelaskan maknanya!	Pertanyaan: Ceritakan keteladanan salah satu Rasul Ulul Azmi!
Jawaban: Menyebutkan minimal 10 nama rasul dengan benar. (10 poin)	Jawaban: Shiddiq berarti selalu benar dan jujur dalam perkataan maupun perbuatan. (10 poin)	Jawaban: Menjelaskan salah satu keteladanan Rasul Ulul Azmi, misalnya kesabaran Nabi Nuh, keikhlasan Nabi Ibrahim, keberanian Nabi Musa, kesabaran Nabi Isa, atau akhlak mulia Rasulullah ﷺ. (10 poin)

Materi 7	Materi 8	Materi 9
Pertanyaan: Bagaimana cara menerapkan Amanah sebagai pelajar?	Pertanyaan: Temanmu berbohong kepada guru. Sifat rasul apa yang harus diteladani?	Pertanyaan: Sampaikan satu pesan moral yang kamu peroleh dari materi iman kepada rasul!
Jawaban: Menjaga kepercayaan guru, mengerjakan tugas tepat waktu, bertanggung jawab, menjaga barang sekolah. (10 poin)	Jawaban: Shiddiq. (10 poin)	Jawaban: Pesan moral sesuai materi, misalnya: *"Sebagai muslim kita harus meneladani akhlak para rasul dengan bersikap jujur, amanah, cerdas, dan menyampaikan kebenaran."*(10 poin)

4) Perancangan Kartu Refleksi

Perancangan kartu refleksi (*reflection card*) dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam merefleksikan pengalaman belajar yang diperoleh selama permainan. Sebanyak 20 kartu refleksi disusun dan disesuaikan dengan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Kartu berisi pertanyaan terbuka yang mendorong peserta didik untuk menyampaikan pemahaman, pendapat, pengalaman, serta nilai-nilai keteladanan yang diperoleh dari materi, seperti kejujuran (*Shiddiq*), amanah, tabligh, fathanah, keteladanan Rasul Ulul Azmi, dan penerapan iman kepada rasul dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, kartu refleksi tidak hanya menjadi pelengkap permainan, tetapi juga menjadi sarana bagi peserta didik untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan kemampuan reflektif.

Tabel 4. 12 Perancangan Kartu Refleksi

KARTU REFLEKSI		
Materi 1	Materi 2	Materi 3
Pertanyaan: Menurutmu, mengapa Allah Swt. mengutus para rasul kepada manusia? (5 poin)	Pertanyaan: Bagaimana cara menerapkan sifat Amanah di sekolah? (5 poin)	Pertanyaan: Apa manfaat mempelajari kisah para rasul dalam kehidupan sehari-hari? (5 poin)
Jawaban: Allah Swt. mengutus para rasul sebagai pembawa wahyu, pemberi petunjuk, penyampai risalah Allah, pemberi kabar gembira dan peringatan agar manusia berada di jalan yang benar.	Jawaban: Contoh sikap amanah di sekolah, seperti mengerjakan tugas sendiri, menjaga barang sekolah, menjalankan piket, atau menepati janji kepada guru dan teman.	Jawaban: Menambah keimanan, meneladani akhlak mulia para rasul, meningkatkan semangat beribadah, serta menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari.
Materi 4	Materi 5	Materi 6
Pertanyaan: Jika kamu menjadi ketua kelas, sifat rasul apa yang paling dibutuhkan? Mengapa? (5 poin)	Pertanyaan: Menurutmu, mengapa Rasulullah ﷺ disebut sebagai teladan terbaik? (5 poin)	Pertanyaan: Jika temanmu berbohong, apa yang akan kamu lakukan agar ia mau meneladani sifat Shiddiq? (5 poin)
Jawaban: Jawaban dapat berupa Amanah (bertanggung jawab), Shiddiq (jujur), Tabligh (mampu menyampaikan), atau Fathanah (cerdas) disertai alasan.	Jawaban: Karena Rasulullah ﷺ memiliki akhlak yang mulia, menjadi uswatun hasanah (teladan terbaik), dan menjadi contoh dalam seluruh aspek kehidupan.	Jawaban: Menasihati dengan baik, mengingatkan pentingnya kejujuran, memberi contoh perilaku jujur, dan tidak mempermalukannya.
Materi 7	Materi 8	Materi 9
Pertanyaan: Sebutkan satu kebiasaan baik yang	Pertanyaan: Tuliskan satu kalimat motivasi yang	Pertanyaan: Menurutmu, apa tantangan terbesar

akan kamu lakukan mulai hari ini setelah mempelajari materi ini. (5 poin)	terinspirasi dari perjuangan para rasul. (5 poin)	dalam meneladani akhlak rasul di zaman sekarang? (5 poin
Jawaban: Menuliskan satu komitmen positif, misalnya lebih jujur, rajin belajar, disiplin, bertanggung jawab, atau memperbanyak ibadah.	Jawaban: Menuliskan kalimat motivasi yang mencerminkan semangat perjuangan para rasul, misalnya *"Teruslah berbuat benar meskipun sulit karena Allah selalu bersama orang-orang yang sabar."*	Jawaban: Menjelaskan tantangan seperti pengaruh pergaulan, media sosial, kurangnya kejujuran, atau rendahnya disiplin disertai alasan yang logis.

5) Perancangan Kartu Bonus

Kartu bonus (*bonus card*) dirancang sebagai bentuk penghargaan (*reward*) yang dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik selama mengikuti permainan. Sebanyak 30 kartu bonus disediakan dalam permainan dengan berbagai keuntungan, seperti tambahan poin, kesempatan melempar dadu kembali, memilih jenis kartu, memperoleh kesempatan menjawab kembali, maupun keuntungan lain yang dapat membantu pemain dalam permainan. Kartu bonus diberikan sebagai elemen pendukung untuk menciptakan suasana permainan yang lebih dinamis dan menyenangkan. Keberadaan kartu ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif berpartisipasi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 4. 13 Perancangan Kartu Bonus

KARTU BONUS		
Bonus 1	Bonus 2	Bonus 3
Bonus: 🌟 Bonus Semangat	Bonus:	Bonus:

	🎲 Kesempatan Kedua	🚀 Langkah Cepat
Efek: Tambahkan +5 poin.	Efek: Lempar dadu sekali lagi.	Efek: Maju 2 petak.
Bonus 4	Bonus 5	Bonus 6
Bonus: 🛡️ Perisai Tantangan	Bonus: 🎯 Pilih Jalanmu	Bonus: 😄 Teman Baik
Efek: Bebas dari 1 kartu tantangan berikutnya.	Efek: Bebas memilih mengambil Kartu Soal atau Kartu Tantangan.	Efek: Kamu dan pemain di sebelah kanan masing-masing mendapat +5 poin.
Bonus 7	Bonus 8	Bonus 9
Bonus: ⚡ Comeback Time	Bonus: 🎓 Guru Baik Hati	Bonus: 🔄 Putar Arah
Efek: Jika poinmu paling rendah, dapat +15 poin. Jika bukan, dapat +5 poin.	Efek: Guru memberikan petunjuk untuk soal berikutnya.	Efek: Pilih satu pemain untuk maju 2 petak atau mundur 2 petak.

4) Perancangan Peraturan Permainan

Perancangan peraturan permainan dilakukan sebagai pedoman penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara terstruktur, efektif, dan mudah dipahami oleh guru maupun peserta didik. Aturan permainan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta mekanisme permainan yang telah dirancang pada tahap sebelumnya.[94] Seluruh aturan kemudian dihimpun ke dalam sebuah buku panduan penggunaan *(user guide)* yang berfungsi sebagai acuan selama implementasi media pembelajaran di kelas.

[94] Septiana Ika Ningtyas, "Penggunaan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Peserta didik," *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 871, https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392.

Buku panduan memuat informasi mengenai pendahuluan media, tujuan pembelajaran, komponen permainan, persiapan permainan, aturan permainan, penjelasan fungsi setiap petak, sistem penilaian, peran guru, penentuan pemenang, serta alur permainan. Penyusunan buku panduan dilakukan agar seluruh pemain memiliki pemahaman yang sama mengenai prosedur penggunaan media sehingga permainan dapat berlangsung secara sistematis tanpa mengurangi tujuan utama pembelajaran.

Dalam pelaksanaan permainan, peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri atas empat orang. Setiap kelompok memilih seorang *Game Leader* yang tetap berperan sebagai pemain, namun memiliki tanggung jawab tambahan dalam membacakan kartu permainan, mencatat perolehan poin, mengelola kartu yang telah digunakan, serta memastikan jalannya permainan sesuai dengan ketentuan. Sementara itu, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan pengarahan, mengawasi jalannya permainan, memberikan penguatan terhadap materi, serta membantu apabila terdapat kendala atau perbedaan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.

Permainan diawali dari petak Mulai, kemudian setiap pemain melempar dadu secara bergiliran dan memindahkan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh. Pemain wajib mengikuti instruksi sesuai petak tempat berhenti, yaitu Zona Ilmu, Tantangan, Bonus, Zona Refleksi, Bebas Parkir, maupun Istirahat. Setiap aktivitas yang berhasil diselesaikan akan memperoleh poin sesuai ketentuan yang telah ditetapkan. Adapun permainan dinyatakan selesai apabila seluruh kartu soal yang telah disiapkan sesuai materi pembelajaran telah habis digunakan. Selanjutnya, *Game Leader* menghitung perolehan poin setiap

pemain untuk menentukan peringkat akhir, sedangkan guru melakukan pengecekan akhir sebagai bentuk validasi hasil permainan.



Gambar 4. 6 Buku Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Gamifikasi berbasis *Board Game*

Selain memuat aturan permainan, buku panduan juga dilengkapi dengan sistem penilaian yang digunakan selama permainan berlangsung. Perolehan poin setiap pemain dicatat oleh *Game Leader* pada lembar poin, sedangkan guru melakukan pengecekan sebagai bentuk validasi terhadap hasil permainan. Pada bagian akhir buku panduan juga disajikan bagan alur permainan (*flowchart*) yang memberikan gambaran mengenai tahapan pelaksanaan permainan mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga penentuan pemenang. Penyajian alur tersebut bertujuan agar guru maupun peserta didik lebih mudah memahami mekanisme penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*.

5) Perancangan Instrumen Penilaian

Penilaian kelayakan media permainan *board game* iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt melibatkan 2 orang dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia sebagai ahli materi dan ahli media. Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penilaian kelayakan media permainan *board game* mengacu pada teori Aspek dan Kriteria

Penilaian Media Pembelajaran oleh Romi Satria Wahono yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian pengembangan sebagai berikut[95]:

Tabel 4. 14 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek Pembelajaran	a. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. b. Kedalaman soal sesuai materi. c. Kejelasan uraian soal. d. Kejelasan petunjuk belajar. e. Aktualitas materi yang disajikan. f. Kecukupan jumlah soal. g. Kelengkapan cakupan soal. h. Tingkat kesulitan soal sesuai materi. i. Variasi soal. j. Keruntutan alus pikir. k. Interaktivitas peserta didik dengan media. l. Penumbuhan motivasi belajar. m. Bahasa soal yang mudah dipahami. n. Kemudahan pembelajaran untuk dipahami. o. Kebenaran soal secara teori dan konsep. p. Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan. q. Ketepatan kunci jawaban dengan soal.	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15, 16,17,18.

[95] Romi Satria Wahono, "Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran," diakses 1 Agustus 2026

		r. Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.	

Tabel 4. 15 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kelayakan Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek Rekayasa Media	a. Ketepatan pemilihan media. b. Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian). c. *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah). d. Usabilitas (mudah digunakan). e. Keefektifan dalam penggunaan. f. Keefisienan dalam penggunaan. g. Kejelasan petunjuk penggunaan media. h. Variasi alat permainan. i. Reusabilitas (dapat digunakan kembali). j. Kerapian desain. k. Kemenarikan desain.	1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11.
2.	Aspek Komunikasi Visual	a. Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif) b. Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas dan unik). c. Sederhana d. Pemilihan jenis huruf. e. Ukuran huruf yang digunakan.	12,13,14,15,16 17,18,19,20,21, 22,23,24,25.

		f. Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter). g. Keterbacaan *teks*. h. Tampilan gambar yang disajikan. i. Ketepatan penempatan gambar. j. Keseimbangan proporsi gambar. k. Kesesuaian gambar yang mendukung materi. l. Pengaturan tata letak. m. Komposisi warna. n. Keserasian pemilihan warna	

Kisi-kisi instrumen angket kesulitan belajar peserta didik dalam penelitian ini disusun oleh peneliti berdasarkan sintesis teori kesulitan belajar yang dikemukakan oleh beberapa ahli, kemudian disesuaikan dengan tujuan penelitian, karakteristik peserta didik, serta kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII. Penyusunan kisi-kisi tersebut dilakukan agar setiap indikator dapat menggambarkan kesulitan belajar yang dialami peserta didik secara relevan dengan kondisi pembelajaran di lapangan. Adapun kisi-kisi instrumen tersebut disajikan sebagai berikut:[96]

Tabel 4. 16 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kesulitan Belajar

No.	Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Aspek Kognitif	a. Kesulitan memahami materi PAI b. Kesulitan mengingat materi yang telah dipelajari	1, 2, 3, 4, 5.

[96] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54–72; Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2019), 177–191; Mulyadi, *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Bimbingan terhadap Kesulitan Belajar Khusus* (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), 6–18.

		c. Kesulitan memahami istilah atau konsep dalam PAI d. Kesulitan mengerjakan soal PAI e. Kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari	
2.	Aspek Aspek Motivasi Belajar	a. Kurang antusias mengikuti pembelajaran PAI b. Mudah merasa bosan saat pembelajaran PAI berlangsung c. Kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan d. Kurang terdorong untuk mempelajari materi secara mandiri e. Kurang aktif selama proses pembelajaran	6, 7, 8, 9, 10.
3.	Aspek Proses Pembelajaran	a. Penyampaian materi sulit dipahami b. Media pembelajaran kurang membantu memahami materi c. Metode pembelajaran kurang menarik d. Kesempatan berdiskusi atau bertanya masih terbatas e. Pembelajaran belum membantu mengatasi kesulitan belajar PAI	11, 12, 13, 14, 15

c. Tahap Pengembangan *(Development)*

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap realisasi dari rancangan produk yang telah disusun pada tahap desain menjadi sebuah media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang siap digunakan. Pada tahap

ini, peneliti mulai mengembangkan desain konseptual menjadi produk nyata dengan menyusun seluruh komponen media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Proses pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva dan Figma sebagai perangkat utama dalam mendesain media, kemudian dilanjutkan dengan proses pencetakan sehingga menghasilkan produk yang siap digunakan dalam pembelajaran.

Pengembangan media diawali dengan pemilihan berbagai elemen visual, seperti ilustrasi, ikon, warna, tipografi, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VIII serta materi Pendidikan Agama Islam yang akan dikembangkan. Pemilihan elemen visual tersebut bertujuan untuk menghasilkan media yang menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori Levie dan Lentz yang menjelaskan bahwa media visual memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris dalam mendukung proses pembelajaran.[97]

Media pembelajaran yang dikembangkan terdiri atas beberapa komponen, yaitu papan permainan (*board game*), kartu soal *(question card),* kartu refleksi *(reflection card),* kartu tantangan (*challenge card*), kartu bonus (*bonus card*), pion permainan, dadu, buku panduan permainan, serta komponen pendukung lainnya yang telah dirancang pada tahap desain. Seluruh komponen tersebut disusun secara sistematis agar membentuk satu kesatuan media pembelajaran yang mampu mendukung aktivitas belajar melalui pendekatan gamifikasi.

Setelah seluruh desain selesai dibuat, media kemudian difinalisasi dan dicetak menggunakan bahan yang disesuaikan dengan kebutuhan produk.

[97] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2019), 20–23.

Proses pencetakan dilakukan terhadap seluruh komponen media pembelajaran, meliputi papan permainan, kartu soal *(question card),* kartu tantangan (*challenge card*), kartu refleksi *(reflection card),* kartu bonus (*bonus card*), kartu kunci jawaban, buku panduan permainan, lembar poin, serta kemasan media. Setiap komponen dirancang dengan ukuran dan spesifikasi yang disesuaikan agar mudah digunakan selama proses pembelajaran. Adapun spesifikasi ukuran cetak diatas kertas pada tabel berikut:

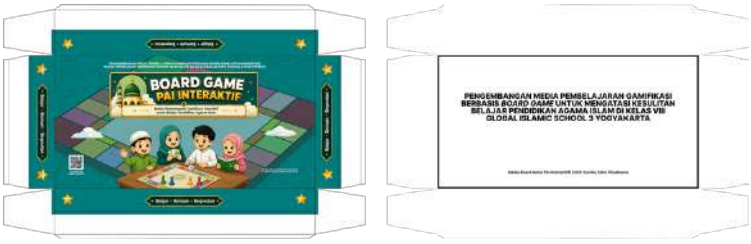
Tabel 4. 17 Spesifikasi Cetak Komponen *Board Game*

No.	Komponen Media	Ukuran	Bahan
1	Papan permainan	40 × 40 cm	Kertas Ivory
2	Kartu soal *(Question Card)*	5,2 × 7,4 cm (A8)	Kertas Ivory
3	Kartu refleksi *(Reflection Card)*	5,2 × 7,4 cm (A8)	Kertas Ivory
4	Kartu tantangan (*Challenge Card*)	5,2 × 7,4 cm (A8)	Kertas Ivory
5	Kartu bonus (*Bonus Card)*	5,2 × 7,4 cm (A8)	Kertas Ivory
6	Kartu kunci jawaban	5,2 × 7,4 cm (A8)	Kertas Ivory
7	Buku panduan permainan	14,8 × 21 cm (A5)	Kertas Ivory
8	Lembar poin (*Score Sheet*)	14,8 × 21 cm (A5)	HVS 100 gsm *(atau sesuai bahan yang digunakan)*
9	Kemasan media	45 × 45 cm	Hardbox/ Karton tebal *(sesuaikan dengan bahan sebenarnya)*

Penentuan spesifikasi ukuran dan bahan setiap komponen media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* disesuaikan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang mempertimbangkan aspek

kemudahan penggunaan (*usability*), kepraktisan, daya tahan, serta kenyamanan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Arsyad, media pembelajaran yang baik harus dirancang sesuai dengan karakteristik pengguna sehingga mudah digunakan, menarik perhatian, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ukuran papan permainan, kartu permainan, buku panduan, lembar poin, serta kemasan media disesuaikan agar seluruh komponen mudah dibaca, dipegang, dan digunakan oleh peserta didik kelas VIII selama kegiatan pembelajaran berlangsung.[98]

Hasil desain media permainan *board game* PAI pada tahap pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 7 Kemasan *Board Game*



Gambar 4. 8 Papan *Board Game*

[98] Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Edisi revisi. "Depok: Rajawali Pers, 2019"



Gambar 4. 9 Kartu Soal



Gambar 4. 10 Kartu Refleksi



Gambar 4. 11 Kartu Tantangan



Gambar 4. 12 Kartu Bonus



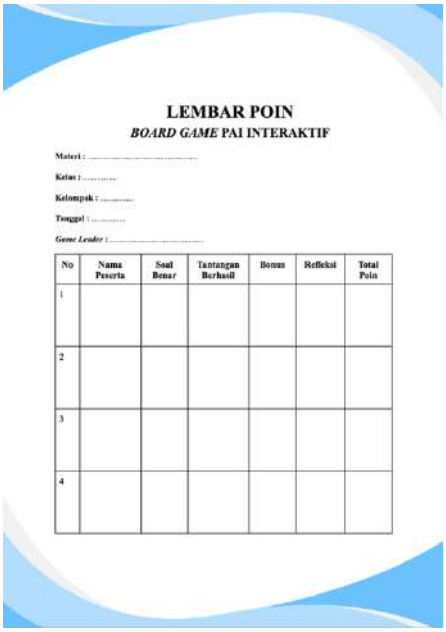
Gambar 4. 13 Cover Buku Peraturan dan Ketentuan Bermain



Gambar 4. 14 Isi Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan



Gambar 4. 15 Lembar Kunci Jawaban



LEMBAR POIN

BOARD GAME PAI INTERAKTIF

Materi : .....

Kelas : .....

Kelompok : .....

Tanggal : .....

***Game Leader* :** .....

No	Nama Peserta	Soal Benar	Tantangan Berhasil	Bonus	Refleksi	Total Poin
1						
2						
3						
4						

Gambar 4. 16 Lembar Poin

Hasil cetak media permainan *Board Game* PAI pada tahap pengembangan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 17 Kemasan *Board Game*



Gambar 4. 18 Papan Board Game



Gambar 4. 19 Kartu Soal



Gambar 4. 20 Kartu Refleksi



Gambar 4. 21 Kartu Tantangan



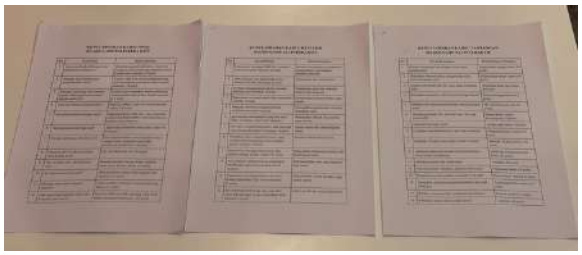
Gambar 4. 22 Kartu Bonus



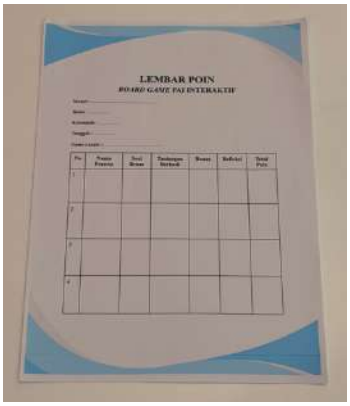
Gambar 4. 23 Cover Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan



Gambar 4. 24 Isi Buku Peraturan dan Ketentuan Permainan



Gambar 4. 25 Lembar Kunci Jawaban



Gambar 4. 26 Lembar Poin

d. Validasi Ahli

Media permainan *board game* PAI Interaktif Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan oleh satu dosen sebagai ahli materi dan satu dosen sebagai ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa Media Permainan *Board Game* PAI Interaktif Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt yang dikembangkan berdasarkan aspek pembelajaran layak diujicobakan sebagai media

pembelajaan dengan revisi sesuai saran. Rekapitulasi nilai media oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 18 . Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	90	82	91,11%	Sangat Layak

Saran perbaikan media oleh ahli materi sebagai berikut:

1) Penggunaan kata tanya pada kartu soal yang kurang tepat. Misalnya: Sebutkan dalil..., Apa isi pokok QS.... Sesuaikan kata tanya dengan substansi dan orientasi pertanyaan. Misalnya: Sebutkan dalil menjadi lafalkan dalil…, Apa isi pokok…. diganti dengan Jelaskan isi pokok…
2) Kunci jawaban pada pertanyaan Sebutkan dalil... Sebaiknya diminta untuk melafalkan dalil dan artinya. Karena akan lebih bermakna.
3) Lengkapi dengan *lesson plan* sederhana. Sehingga urgensi dan ketepatan pemanfaatan gamefication pada proses penyampaian materi ini bisa terukur dan berbasis pada nalar *constructive aligment.*

Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa Media Permainan *Board Game* PAI Interaktif Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt yang dikembangkan berdasarkan aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual sangat layak diujicobakan sebagai media pembelajaran. Rekapitulasi nilai media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 19 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli Media

No.	Aspek	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	Aspek Rekayasa Media	55	39	70,91%	Layak
2.	Aspek Komunikasi Visual	70	61	87,14%	Sangat Layak

Saran perbaikan media oleh ahli media sebagai berikut:

1) Alasan pemilihan media belum ada, perlu data riset yang dianalisis dan dikaitkan dengan teori sebagai dasar pengembangan medianya
2) Sebagai satu kesatuan media, ilustrasi/ gambar yang ada pada tiap komponen seharusnya menggunakan style/ jenis yang sama
3) Perlu ada informasi game ini bisa digunakan maksimal berapa orang/ permainan dan bagaimana jika digunakan secara klasikal karna konteks pengembangan media adalah untuk pembelajaran di kelas, bukan aktivitas/ permainan mandiri

e. Revisi I

Revisi tahap I dilakukan berdasarkan hasil komentar, saran, dan kritikan dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dari segi aspek pembelajaran dari ahli materi didapatkan saran perbaikan. Saran tersebut kemudian dijadikan acuan revisi media. Berikut hasil revisi media sesuai dengan saran dari ahli materi:

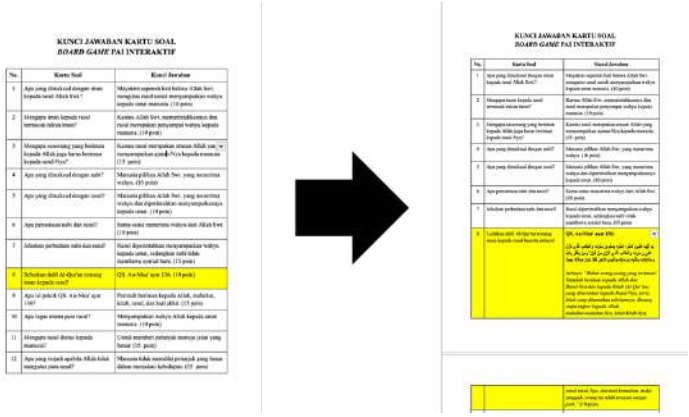
1) Penggunaan kata tanya pada kartu soal yang kurang tepat. Misalnya: Sebutkan dalil..., Apa isi pokok QS.... Sesuaikan kata tanya dengan

substansi dan orientasi pertanyaan. Misalnya: Sebutkan dalil menjadi lafalkan dalil…, Apa isi pokok…. diganti dengan Jelaskan isi pokok…



Gambar 4. 27 Sebelum dan Sesudah Kartu Soal

2) Kunci jawaban pada pertanyaan Sebutkan dalil... Sebaiknya diminta untuk melafalkan dalil dan artinya. Karena akan lebih bermakna.



Gambar 4. 28 Sebelum dan Sesudah Lembar Kunci Jawaban

3) Lengkapi dengan lesson plan sederhana. Sehingga urgensi dan ketepatan pemanfaatan *gamefication* pada proses penyampaian materi ini bisa terukur dan berbasis pada nalar *constructive aligment.*



Gambar 4. 29 *Lesson Plan* atau Modul Ajar

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media dari segi aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual dari ahli media didapatkan saran perbaikan. Saran tersebut kemudian dijadikan acuan revisi media. Berikut hasil revisi media sesuai dengan saran dari ahli media:

1) Alasan pemilihan media belum ada, perlu data riset yang dianalisis dan dikaitkan dengan teori sebagai dasar pengembangan medianya

   Alasan pemilihan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* sudah di tambahkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, analisis materi, analisis guru, dan analisis peserta didik melalui observasi, wawancara guru PAI, serta angket pra-penelitian. Hasil analisis menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif, bervariasi, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi PAI.

2) Sebagai satu kesatuan media, ilustrasi/ gambar yang ada pada tiap komponen seharusnya menggunakan style/ jenis yang sama



Gambar 4. 30 Komponen *Board Game* yang sudah disesuaikan dengan style dan jenis yang sama

3) Perlu ada informasi game ini bisa digunakan maksimal berapa orang/ permainan dan bagaimana jika digunakan secara klasikal karna konteks pengembangan media adalah untuk pembelajaran di kelas, bukan aktivitas/ permainan mandiri



Gambar 4. 31 Sebelum dan Sesudah Peraturan Permainan *Board Game*

Menjawab pertanyaan diatas media *board game* digunakan secara berkelompok dalam pembelajaran klasikal. Guru terlebih dahulu memberikan penjelasan singkat mengenai materi dan

aturan permainan, kemudian peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok terdiri atas maksimal lima peserta didik, yaitu empat pemain dan satu *Game Leader*. Permainan berlangsung secara bersamaan antarkelompok dengan pendampingan guru. *Game Leader* bertugas membantu mengatur jalannya permainan dan memastikan setiap pertanyaan atau tantangan tersampaikan kepada anggota kelompok. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengawasi jalannya permainan, memberikan penguatan terhadap jawaban peserta didik, serta membantu apabila terdapat materi atau pertanyaan yang belum dipahami. Dengan demikian, *board game* tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi menjadi bagian dari strategi pembelajaran klasikal yang mendorong interaksi, diskusi, dan keterlibatan aktif peserta didik.

f. *Focus Group Discussion* (FGD) I

Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* (FGD) I, diperoleh beberapa saran dan masukan dari guru Pendidikan Agama Islam, ahli materi, dan ahli media yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penyempurnaan media pembelajaran. Masukan yang diberikan mencakup aspek materi, desain media, serta mekanisme permainan agar *board game* yang dikembangkan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran PAI sebelum dilakukan uji coba pengguna.

Tabel 4. 20 Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) I

No.	Pemberi Masukan	Saran/ Masukan

1.	Ahli Media	1. Tampilan papan dan kartu permainan sudah menarik, tetapi ukuran dan jenis huruf perlu dibuat lebih konsisten agar mudah dibaca. 2. Warna dan simbol pada setiap jenis kartu perlu dibuat lebih konsisten agar peserta didik mudah membedakannya. 3. Petunjuk permainan perlu dibuat lebih sederhana dan sistematis agar mudah dipahami peserta didik.
2.	Ahli Materi	1. Isi kartu soal dan tantangan perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. 2. Pertanyaan perlu mencakup aspek pengetahuan dan penerapan nilai-nilai keteladanan Rasul dalam kehidupan sehari-hari. 3. Redaksi soal perlu diperjelas agar mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
3.	Guru PAI	1. *Board game* sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII yang aktif tetapi mudah merasa bosan. 2. Permainan sebaiknya dilakukan secara berkelompok agar peserta didik dapat berdiskusi dan saling membantu. 3. Peserta didik perlu diberikan kesempatan memperoleh bantuan atau mencoba kembali ketika mengalami kesulitan menjawab.

Ahli media memberikan masukan bahwa tampilan papan dan kartu permainan secara umum sudah menarik, tetapi ukuran dan jenis huruf perlu

dibuat lebih konsisten agar informasi yang terdapat pada media dapat dibaca dengan mudah oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan warna dan simbol pada setiap jenis kartu perlu dibuat lebih konsisten sehingga peserta didik dapat membedakan kartu soal, kartu tantangan, kartu refleksi, dan kartu bonus dengan lebih mudah. Ahli media juga menyarankan agar petunjuk permainan disusun dengan bahasa yang lebih sederhana dan sistematis sehingga mudah dipahami dan diikuti oleh peserta didik selama permainan berlangsung. Hal ini sejalan dengan teori Smaldino yang mengungkapkan bahwasanya untuk menciptakan visualisasi yang menarik dapat memperhatikan beberapa teknik seperti; gaya, kejutan, tekstur dan interaksi.[99]

Ahli materi memberikan masukan agar isi kartu soal dan kartu tantangan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Materi yang disajikan tidak hanya perlu mengukur pemahaman pengetahuan peserta didik, tetapi juga mencakup penerapan nilai-nilai keteladanan Rasul dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, redaksi pada kartu perlu diperjelas dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta didik kelas VIII agar pertanyaan mudah dipahami serta tidak menimbulkan penafsiran ganda. Hal ini sejalan dengan teori Rogerson dkk., komponen *permainan (game components)*, seperti pion, kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, dadu, token, maupun komponen lain yang disesuaikan dengan desain permainan.[100]

Teori ini menjelaskan bahwa media pembelajaran, *board game* dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Agama Islam.

[99] Dian Kristyanto, "Mengembangkan Strategi Promosi Produk Informasi Perpustakaan Berbasis Visual", Jurnal Ikatan Pustakawan Indonesia, Vol. 3, No. 2, (2018), Hal. 146.

[100] Melissa J. Rogerson, Lauren Sparrow, and Martin Gibbs, "Unpacking 'Boardgames': The Need for a More Nuanced Understanding of Tabletop Games," *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (New York: ACM, 2018), 393–402.

Materi pembelajaran dapat dikemas ke dalam berbagai komponen permainan, seperti kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, maupun misi tertentu yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Guru PAI memberikan masukan bahwa *board game* yang dikembangkan sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII yang cenderung aktif, tetapi mudah merasa bosan apabila pembelajaran berlangsung dengan metode yang monoton. Guru menyarankan agar permainan dilaksanakan secara berkelompok sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk berdiskusi, berinteraksi, dan saling membantu selama proses permainan. Selain itu, peserta didik sebaiknya diberikan kesempatan untuk memperoleh bantuan atau mencoba kembali ketika mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan agar seluruh peserta didik tetap dapat mengikuti permainan sekaligus memperoleh kesempatan untuk memahami materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan teori Arief S. Sadiman dkk., penggunaan media pembelajaran dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih efektif karena materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami, menarik, dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung. [101]

f. *Focus Group Discussion* (FGD) II

[101] Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2018), 7.

Tabel 4. 21 Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) II

No.	Pemberi Masukan	Saran/ Masukan
1.	Penguji 1	1. Rumusan masalah disesuaikan dengan menambahkan proses analisis agar lebih memperkuat tahapan penelitian pengembangan. 2. Memperkuat proses *Research and Development* (R&D) pada bagian analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi PAI sebagai landasan pemilihan media board game. 3. Memastikan cakupan hasil belajar yang dapat diukur melalui board game, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, serta menjelaskan bagian media yang dapat mengukur masing-masing aspek tersebut.
2.	Penguji 2	1. Revisi warna pada papan permainan, yaitu petak refleksi dan bebas parkir menjadi warna biru, sedangkan petak mulai dan istirahat menjadi warna pink.
3.	Guru PAI	1. Menambahkan rubrik penilaian untuk mendukung proses penilaian selama penggunaan media. 2. Memperjelas teknis pengawasan guru ketika media digunakan secara berkelompok, termasuk bentuk pendampingan dan kontrol guru selama permainan berlangsung.

Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* (FGD) II, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* kembali ditinjau sebagai bagian dari proses finalisasi setelah dilakukan perbaikan berdasarkan hasil FGD I dan masukan pada tahap sidang. Pada tahap ini, Penguji 1 memberikan masukan terkait penyempurnaan tampilan papan permainan, yaitu perubahan warna pada

beberapa petak agar tampilan media lebih terstruktur dan mudah dibedakan. Petak refleksi dan bebas parkir diubah menjadi warna biru, sedangkan petak mulai dan istirahat diubah menjadi warna pink.

Selanjutnya, Penguji 2 memberikan masukan yang berkaitan dengan penguatan proses penelitian pengembangan. Rumusan masalah perlu disesuaikan dengan menambahkan proses analisis agar tahapan penelitian lebih mencerminkan karakteristik penelitian *Research and Development* (R&D). Selain itu, proses pengembangan perlu diperkuat melalui analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi PAI sebagai landasan dalam menentukan penggunaan media *board game*. Penguji 2 juga memberikan masukan agar peneliti memastikan cakupan aspek hasil belajar yang dapat dikembangkan melalui media, tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga mempertimbangkan aspek afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, bagian-bagian dalam media yang dapat mengukur masing-masing aspek perlu dijelaskan secara lebih spesifik.

Sementara itu, guru PAI memberikan masukan terkait perangkat pendukung dan teknis pelaksanaan media. Masukan tersebut meliputi penambahan rubrik penilaian untuk mendukung proses penilaian selama penggunaan media serta memperjelas teknis pengawasan guru ketika permainan dilaksanakan secara berkelompok. Pengawasan tersebut mencakup peran guru dalam mendampingi peserta didik, memastikan keterlibatan setiap anggota kelompok, memberikan arahan apabila terdapat kesulitan dalam memahami aturan permainan, serta memantau jalannya diskusi dan aktivitas selama permainan berlangsung.

Berdasarkan seluruh masukan tersebut, dilakukan penyempurnaan terhadap media *board game*, perangkat pendukung, serta petunjuk penggunaannya. Hasil FGD II ini menjadi bagian dari proses finalisasi media sebelum digunakan pada tahap uji coba pengguna. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan, media *board game* dinyatakan siap untuk digunakan dalam uji coba kepada peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta.

h. Respon Calon Pengguna

Media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang telah melalui tahap validasi dan revisi kemudian dilakukan uji coba kepada calon pengguna untuk memperoleh gambaran mengenai keterlaksanaan penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Uji coba pengguna dilaksanakan sebanyak satu kali pada Jumat, 7 Agustus 2026, pukul 11.30 WIB selama kurang lebih 80 menit, bertepatan dengan waktu istirahat (*break* salat Jumat), di kelas VIII B Junior High School Global Islamic School 3 Yogyakarta.

Uji coba pengguna melibatkan 17 peserta didik yang kemudian dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok pertama sebanyak 6 peserta didik, kelompok kedua sebanyak 6 peserta didik, dan kelompok ketiga sebanyak 5 peserta didik. Pembagian kelompok dilakukan agar peserta didik dapat memainkan *board game* secara langsung dalam kelompok kecil sehingga memungkinkan terjadinya interaksi, diskusi, dan keterlibatan aktif selama permainan. Setiap kelompok didampingi oleh satu mahasiswa didik Universitas Islam Indonesia, yaitu Fikar pada kelompok pertama, Hana pada kelompok kedua, dan Edho pada kelompok ketiga.

Selama pelaksanaan uji coba, penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* tidak hanya melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang mendukung aspek afektif. Aspek kognitif terlihat melalui aktivitas peserta didik dalam menjawab pertanyaan pada Kartu Soal (*Question Card*) dan menyelesaikan tugas pada Kartu Tantangan (*Challenge Card*) yang berkaitan dengan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Sementara itu, aspek afektif terlihat melalui keterlibatan peserta didik dalam berdiskusi, bekerja sama, mengikuti aturan permainan, menunjukkan keaktifan, serta memberikan respons selama proses permainan berlangsung.

Sebelum permainan dimulai, peserta didik diberikan penjelasan mengenai tujuan, komponen, aturan, serta mekanisme penggunaan media *board game*. Selanjutnya, peserta didik memainkan permainan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Pendamping pada setiap kelompok bertugas membantu memastikan implementasi media berjalan dengan baik, mengarahkan peserta didik apabila mengalami kesulitan memahami mekanisme permainan, serta memastikan setiap komponen dan tahapan permainan dapat digunakan sesuai fungsinya. Pendamping juga membantu menjaga keteraturan permainan tanpa mengambil alih peran peserta didik dalam menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan tantangan.

Selama uji coba pengguna berlangsung, peserta didik terlihat mengikuti permainan secara aktif dan terlibat dalam interaksi dengan anggota kelompok. Penggunaan kartu soal, kartu tantangan, kartu refleksi, dan kartu bonus memberikan variasi aktivitas selama permainan sehingga peserta didik tidak

hanya berfokus pada pergerakan pion, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, dan melakukan refleksi terhadap materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Hasil uji coba pengguna ini selanjutnya digunakan untuk melihat keterlaksanaan penggunaan media serta mendukung hasil validasi dan data angket sebelum dan sesudah penggunaan *board game*.



Gambar 4. 32 Uji Coba Pengguna Media *Board Game*

Media permainan *board game* dapat membantu peserta didik untuk memahami materi iman kepada rasul-rasul Allah Swt sampai akhir dengan baik. Guru PAI menyampaikan:

> "Menurut saya, penggunaan *board game* ini cukup membantu peserta didik dalam memahami materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Materi yang biasanya disampaikan melalui penjelasan dapat disampaikan kembali melalui pertanyaan dan tantangan dalam permainan, sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan tetapi juga mencoba mengingat dan menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari."[102]

Hal serupa juga disampaikan oleh beberapa peserta didik yang menyatakan bahwa penggunaan media *board game* membantu mereka memahami materi yang sebelumnya dirasa sulit. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut, peserta didik merasa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Peserta didik menyampaikan "Menurut aku ini seru banget. Jadi lebih semangat belajar dan rasa ingin tahunya

[102] Hasil wawancara dengan Bapak Ikhsan di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

tinggi."[103] "Seru banget, sumpah. Sayangnya aku tidak ikut main karena ditunjuk jadi leader."[104] "Seru, karena bisa memotivasi teman-teman untuk belajar."[105] "Bisa bikin lebih semangat belajar, tidak bosan, suasananya tidak sepi, dan tidak canggung."[106] "Aku jadi lebih aktif. Terus menyerap materinya lebih cepat dan lebih mudah menangkap penjelasannya."[107] "Saya lebih sering memilih main game daripada belajar. Jadi dengan *board game* ini bisa sambil bermain sekaligus belajar." [108] "Sangat layak. Sangat membantu. Pokoknya layak, layak, layak. Aku mau main lagi. Cuma waktunya kurang lama. Tiga jam pelajaran rasanya masih kurang karena pembelajarannya jadi terasa terburu-buru."[109] "Cocok banget. Jujur aku jadi pengin cepat-cepat pelajaran PAI lagi. Karena aku memang suka main game. Jadi lebih seru dan meningkatkan semangat.".[110]

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi selama uji coba pengguna, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Hal tersebut sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah serta menyajikan materi secara menyeluruh melalui aktivitas yang lebih interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *board game* tidak hanya memberikan pengalaman belajar pada aspek kognitif melalui proses mengingat dan

[103] Hasil wawancara dengan Alika di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[104] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[105] Hasil wawancara dengan Maulana di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[106] Hasil wawancara dengan Alika di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[107] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[108] Hasil wawancara dengan Maulana di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[109] Hasil wawancara dengan Alika di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[110] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

memahami materi, tetapi juga mendukung aspek afektif melalui peningkatan keterlibatan, motivasi, interaksi, dan keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif.

Selain membantu pemahaman materi, penggunaan *board game* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan manfaat praktis media pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar serta mendorong interaksi yang lebih aktif antara peserta didik selama proses pembelajaran.[111] Wawancara dilakukan dengan guru PAI dan 3 peserta didik kelas VI. Guru PAI menyampaikan:

> "Termasuk membantu, khususnya dalam fokus belajarnya. Karena materi untuk PAI kelas VIII itu termasuk kategori mudah, artinya yang diperlukan hanya fokus belajarnya saja. Kalau mereka bisa fokus, itu materinya mudah untuk dipahami. Tapi yang susah itu adalah ketika mereka masih belum fokus, ini yang menjadi PR bagi guru biasanya adalah membuat mereka supaya lebih fokus."[112]



Gambar 4. 33 Wawancara Peserta Didik Kelas VIII B

Hal tersebut juga disampaikan oleh beberapa pendapat peserta didik diantaranya menyampaikan "Jujur iya, karena kita belajar bareng teman-teman,

[111] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2019), 15–17.
[112] Hasil wawancara dengan Maulana di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

jadi lebih fleksibel dan lebih santai."[113] "Materi tentang sifat-sifat rasul seperti tabligh. Kalau hanya dijelaskan kadang lupa, tapi setelah main kartu jadi lebih gampang ingat."[114] "Sejauh ini sangat berkurang, karena belajarnya jadi lebih asyik."[115] "Iya, lumayan membantu. Karena beberapa pertanyaan ada yang sama. Misalnya teman tidak bisa menjawab lalu fasilitator menjelaskan jawabannya, jadi lebih mudah ingat."[116] "Sangat menyenangkan. Jauh lebih menyenangkan daripada sebelumnya." "Aku memang tidak terlalu sering main Monopoli, tapi menurutku aturan *Board Game* versi PAI tadi sudah pas."[117] "Yang paling suka waktu dapat angka enam, terus dapat kartu bonus. Soalnya dapat poin tambahan tanpa harus menjawab soal."[118] Berdasarkan hasil observasi dan wawancara selama uji coba pengguna, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *board game* mampu menciptakan pengalaman belajar materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. yang lebih menyenangkan. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam interaksi serta diskusi selama permainan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa *board game* dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil uji coba, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dalam penelitian ini memiliki fungsi yang mencakup aspek kognitif dan afektif. Aspek kognitif didukung melalui penyajian pertanyaan dan aktivitas yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sedangkan aspek afektif didukung melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi, kerja sama, motivasi,

[113] Hasil wawancara dengan Alika di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[114] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[115] Hasil wawancara dengan Maulana di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[116] Hasil wawancara dengan Alika di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[117] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[118] Hasil wawancara dengan Maulana di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

keaktifan, dan sportivitas peserta didik. Adapun aspek psikomotorik belum menjadi fokus pengembangan maupun pengukuran dalam penelitian ini. Hal tersebut disesuaikan dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengembangan media untuk membantu mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam.

i. Angket Respon Peserta Didik

Setelah media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* selesai dikembangkan dan melalui tahap validasi serta revisi, peneliti menyebarkan angket kesulitan belajar kepada peserta didik untuk mengetahui kondisi kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah penggunaan media. Angket tersebut terdiri atas tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek motivasi belajar, dan aspek proses pembelajaran**,** yang masing-masing terdiri atas lima indikator. Berdasarkan Tabel Rekapitulasi Hasil Angket Kesulitan Belajar Pra-Penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 22 Rekapitulasi Hasil Angket Kesulitan Belajar Pra Penelitian

No.	**Aspek**	**Skor Maksimal**	**Jumlah Skor**	**Persentase**	**Kategori**
1.	Aspek Kognitif	450	190	42,22%	Cukup Mudah
2.	Aspek Motivasi Belajar	450	228	50,67%	Cukup Mudah
3	Aspek Proses Pembelajaran	450	230	51,11%	Cukup Mudah

Pada aspek kognitif memperoleh jumlah skor sebesar 190 dengan persentase 42,22% dan berada pada kategori Cukup Mudah. Aspek ini terdiri atas indikator a, b, c, d, dan e yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik

dalam memahami dan menguasai materi PAI. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum penggunaan *board game*, peserta didik masih mengalami kesulitan pada tingkat cukup mudah dalam aspek kognitif, khususnya berkaitan dengan pemahaman, ingatan, penguasaan konsep, kemampuan mengerjakan soal, serta menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Pada aspek motivasi belajar, diperoleh jumlah skor sebesar 228 dengan persentase 50,67% dan termasuk kategori Cukup Mudah. Aspek ini terdiri atas indikator a, b, c, d, dan e yang berkaitan dengan kondisi antusiasme, rasa bosan, kepercayaan diri, dorongan belajar secara mandiri, dan keaktifan peserta didik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media *board game*, masih terdapat kondisi yang perlu diperhatikan dalam motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran PAI. Dokumentasi penyebaran angket respon peserta didik termuat sebagai berikut:



Gambar 4. 34 Penyebaran Angket Respon Peserta Didik

Sementara itu, aspek proses pembelajaran memperoleh jumlah skor sebesar 230 dengan persentase 51,11%**,** sehingga termasuk kategori Cukup Mudah. Aspek ini terdiri atas indikator a, b, c, d, dan e yang berkaitan dengan penyampaian materi, penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran, kesempatan berdiskusi atau bertanya, serta kemampuan pembelajaran dalam

membantu mengatasi kesulitan belajar PAI. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum penggunaan *board game*, proses pembelajaran masih memiliki beberapa kondisi yang perlu diperhatikan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, interaktif, dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Sementara itu pada Tabel Rekapitulasi Hasil Angket Kesulitan Belajar Pasca-Penelitian sebagai berikut:

Tabel 4. 23 Rekapitulasi Hasil Angket Kesulitan Belajar Pasca Penelitian

No.	Aspek	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1.	Aspek Kognitif	450	157	34,89%	Mudah
2.	Aspek Motivasi Belajar	450	164	36,44%	Mudah
3	Aspek Proses Pembelajaran	450	151	33,56%	Mudah

Setelah penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*, hasil angket menunjukkan adanya perubahan pada ketiga aspek tersebut. Aspek kognitif mengalami penurunan persentase dari 42,22% menjadi 34,89%**,** atau mengalami perubahan sebesar 7,33%**,** dengan kategori berubah dari Cukup Mudah menjadi Mudah. Perubahan tersebut menunjukkan adanya perubahan pada indikator a, b, c, d, dan e yang berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, menguasai konsep, mengerjakan soal, dan menghubungkan materi PAI dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori Azhar Arsyad bahwasanya media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas penyampaian materi agar tidak hanya disampaikan secara verbal

(verbalistis).[119] Teori ini menjelaskan Dengan bantuan media, materi dapat disajikan melalui gambar, video, audio, animasi, maupun media lainnya sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari dan mengurangi terjadinya kesalahpahaman dalam menerima informasi.

Pada aspek motivasi belajar, persentase mengalami penurunan dari 50,67% menjadi 36,44%**,** dengan perubahan sebesar 14,23% dan kategori berubah dari Cukup Mudah menjadi Mudah. Perubahan tersebut mencakup indikator a, b, c, d, dan e yang berkaitan dengan antusiasme mengikuti pembelajaran, rasa bosan, kepercayaan diri, dorongan belajar secara mandiri, serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Teori ini selaras dengan teori Daryanto bahawsanya pengalaman membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari.[120]

Selanjutnya, aspek proses pembelajaran mengalami penurunan dari 51,11% menjadi 33,56%**,** atau mengalami perubahan sebesar 17,55%**,** dengan kategori berubah dari Cukup Mudah menjadi Mudah. Perubahan tersebut mencakup indikator a, b, c, d, dan e yang berkaitan dengan penyampaian materi, penggunaan media, metode pembelajaran, kesempatan berdiskusi atau bertanya, serta dukungan pembelajaran dalam membantu mengatasi kesulitan belajar PAI. Hal ini sejalan dengan teori Nurfaizah dkk., bahwa penggunaan *board game* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga

[119] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2019), 15–17.
[120] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5–7.

berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tantangan yang terdapat dalam permainan.[121]

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa setelah penggunaan media *board game*, ketiga aspek yang diukur mengalami penurunan persentase dan perubahan kategori dari Cukup Mudah menjadi Mudah. Perubahan terbesar terdapat pada aspek proses pembelajaran sebesar 17,55%, diikuti oleh aspek motivasi belajar sebesar 14,23%, dan aspek kognitif sebesar 7,33%. Hasil tersebut secara deskriptif menunjukkan adanya perubahan kondisi kesulitan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Hal ini sejalan dengan teori Slameto yang mengungkapkan upaya mengatasi kesulitan belajar dapat dilakukan melalui berbagai strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, penyebab kesulitan belajar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.[122]

Teori ini menjelasakan bahwasanya pemilihan metode dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta materi yang akan disampaikan. Penggunaan metode yang bervariasi dan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi sehingga mampu mengurangi kesulitan belajar yang dialami.

[121] Nadia Nurfaizah dkk., "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar 14, no. 2 (2021): 122–32, https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132.

[122] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 73–76.

g. Revisi II

Tahap revisi II dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara setelah uji coba pengguna dengan guru PAI dan peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Masukan yang diperoleh digunakan untuk memastikan bahwa media *board game* dapat digunakan dengan baik, sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta mendukung proses pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI tidak didapatkan hasil berupa saran perbaikan media. Media dinyatakan sudah bagus oleh guru PAI, beliau menyampaikan:

> "Kalau menurut saya medianya sudah bagus dan sudah bisa digunakan dalam pembelajaran. Yang paling penting anak-anak bisa aktif selama proses permainan. Dari pelaksanaan tadi, secara keseluruhan peserta didik sudah terlihat aktif dan mengikuti permainan dengan baik. Memang ada satu atau dua peserta didik yang terlihat sedikit mengalami kesulitan dalam mengikuti permainan, tetapi hal tersebut lebih dipengaruhi oleh kondisi dan kemampuan masing-masing anak. Secara keseluruhan saya melihat media ini sudah bagus dan anak-anak juga terlihat antusias mengikuti pembelajaran."[123]

Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru peserat didik kelas VIII didapatkan hasil berupa saran perbaikan media. Pada sesi wawancara peserta didik menyampaikan:

> "Mungkin tiap menjawab soal diberi batas waktu, misalnya lima atau sepuluh detik. Jadi lebih seru dan lebih menantang, tidak terlalu bebas berpikir terlalu lama."[124]

> "Mungkin sebelum bermain game, kita diberi materi terlebih dahulu secara lebih mendalam. Setelah itu, di akhir pembelajaran baru bermain game sebagai evaluasi."[125]

[123] Hasil wawancara dengan Bapak Ikhsan di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[124] Hasil wawancara dengan Alika di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.
[125] Hasil wawancara dengan Luna di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.

"Waktunya dibuat lebih banyak. Supaya peserta didik lebih banyak bekerja sama saat menjawab. *Board game* ini membantu dalam belajar."[126]

Berikut hasil revisi media sesuai dengan saran dari peserta didik:



Gambar 4. 35 Sebelum dan Sesudah Kartu Refleksi,

Kartu Soal, dan Kartu Tantangan

Solusi/ tindak lanjut berdasarkan saran:

1) Saran pemberian materi lebih mendalam:

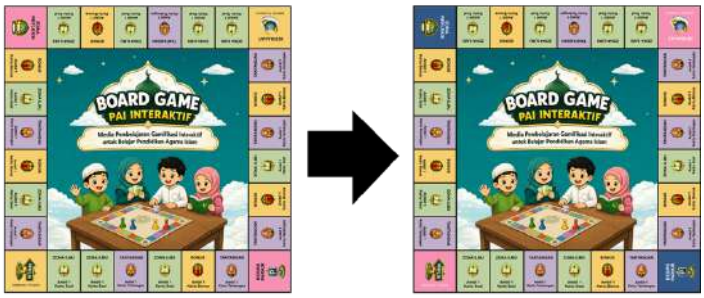
   Materi PAI diberikan terlebih dahulu sebelum permainan, kemudian *board game* digunakan pada akhir pembelajaran sebagai sarana penguatan dan evaluasi pemahaman peserta didik.

2) Saran penambahan waktu:

   Alokasi waktu permainan disesuaikan agar peserta didik memiliki kesempatan lebih banyak untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan soal maupun tantangan dalam *board game*.

Berikut hasil revisi media berdasarkan *Focus Group Discussion* (FGD) II dengan Penguji 1 dan Penguji 2, kemudian dilanjutkan dengan diskusi lanjutan dengan Guru Pengajar PAI:

[126] Hasil wawancara dengan Maulana di JHS Global Islamic School 3, 7 Agustus 2026.



Gambar 4. 36 Sebelum dan Sesudah Papan Permainan



Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik
Media Pembelajaran *Board Game*

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Kedisiplinan	Peserta didik aktif mengikuti permainan	Sangat aktif selama permainan	Aktif sebagian besar permainan	Kurang aktif	Tidak aktif
2	Kerja sama	Peserta didik bekerja sama dengan anggota kelompok	Selalu bekerja sama	Sering bekerja sama	Kadang-kadang bekerja sama	Tidak bekerja sama
3	Partisipasi	Peserta didik terlibat dalam menjawab soal/tantangan	Selalu berpartisipasi	Sering berpartisipasi	Jarang berpartisipasi	Tidak berpartisipasi
4	Pemahaman	Peserta didik mampu menjawab pertanyaan sesuai materi	Jawaban sangat tepat	Jawaban cukup tepat	Jawaban kurang tepat	Tidak mampu menjawab
5	Komunikasi	Peserta didik menyampaikan pendapat atau jawaban	Sangat jelas dan percaya diri	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak menyampaikan pendapat
6	Kedisiplinan	Peserta didik mengikuti aturan permainan	Selalu mengikuti aturan	Hampir selalu mengikuti aturan	Beberapa kali melanggar	Tidak mengikuti aturan

Gambar 4. 37 Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik

Media Pembelajaran *Board Game*

Solusi/ tindak lanjut berdasarkan saran:

1) Revisi papan permainan pada bagian petak refleksi dan bebas parkir menjadi warna biru, sedangkan petak mulai dan istirahat menjadi warna pink.
2) Menambahkan rubrik penilaian untuk mendukung proses penilaian selama penggunaan media.
3) Memperjelas teknis pengawasan guru ketika media digunakan secara berkelompok, termasuk bentuk pendampingan dan kontrol guru selama permainan berlangsung.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Board Game*

Media permainan *board game* mata pelajaran PAI materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt yang divalidasi merupakan produk awal. Validasi media permainan *board game* dilakukan oleh 2 orang ahli, yaitu 1 ahli materi dan 1 ahli media. Tahap validasi dilakukan untuk mendapatkan data tentang kelayakan produk yang dikembangkan dan untuk memperoleh masukan perbaikan berupa komentar, saran, dan kritikan yang kemudian digunakan untuk menyempurnakan produk. Untuk mendapatkan data validasi, peneliti menggunakan angket dengan jenis skala likert berskala 1-5 dan hasilnya dianalisis secara deskripstif dengan persentase. Hasil persentase dari penilaian kelayakan media permainan *board game* kemudian didasarkan pada kategori kelayakan berdasarkan kriteria oleh Arikunto sebagai berikut:[127]

Tabel 4. 24 Kriteria Kelayakan Media

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	< 20%	Sangat Tidak Layak
2.	21% - 40%	Tidak Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dalam pengembangan media permainan *board game* Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt ini dilakukan oleh Bapak Mizan Habibi, S.

[127] Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server," *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 207.

Pd. I., M. Pd.I. yang merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Validasi media *board game* Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt dilakukan dengan mengisi angket berskala *likert* 1-5 yang terdiri 18 butir aspek pembelajaran. Berikut hasil validasi kelayakan media *board game* Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt yang ditinjau dari aspek pembelajaran oleh ahli materi:

Tabel 4. 25 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	**Aspek**	**Nilai**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Aspek Pembelajaran						
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
2.	Kedalaman soal sesuai materi					√
3.	Kejelasan uraian soal				√	
4.	Kejelasan petunjuk belajar					√
5.	Aktualitas materi yang disajikan					√
6.	Kecukupan jumlah soal				√	
7.	Kelengkapan cakupan soal					√
8.	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					√
9.	Variasi soal				√	
10.	Keruntutan alur pikir				√	
11.	Interaktivitas peserta didik dengan media					√
12.	Penumbuhan motivasi belajar					√
13.	Bahasa soal yang mudah dipahami					√
14.	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					√
15.	Kebenaran soal secara teori dan konsep				√	

16.	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan				√	
17.	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				√	
18.	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				√	
Skor Maksimal		**90**				
Jumlah Skor		**82**				
Persentase		**91,11%**				
Kategori		**Sangat Layak**				

Tabel menunjukkan bahwa penilaian media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. oleh ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh jumlah skor sebesar 82 dengan persentase 91,11%**.** Berdasarkan kriteria kelayakan yang digunakan, hasil tersebut termasuk dalam kategori **"Sangat Layak"**. Hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek pembelajaran dalam media telah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk digunakan sebagai media pembelajaran PAI. Penilaian tersebut mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman dan cakupan soal, kejelasan petunjuk, variasi soal, penggunaan bahasa, interaktivitas media, hingga ketepatan kunci jawaban.

Media memperoleh penilaian sangat baik pada indikator 1, 2, 4, 5, 7, 8, 11, 12, 13, dan 14, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kedalaman soal sesuai materi, kejelasan petunjuk belajar, aktualitas materi yang disajikan, kelengkapan cakupan soal, tingkat kesulitan soal sesuai materi, interaktivitas peserta didik dengan media, penumbuhan motivasi belajar, bahasa soal yang mudah dipahami, serta kemudahan pembelajaran untuk dipahami.

Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi dan aktivitas yang terdapat dalam *board game* telah disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan disajikan dalam bentuk yang dapat dipahami oleh peserta didik. Selain itu, penggunaan mekanisme permainan yang melibatkan peserta didik secara langsung memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan media sekaligus terlibat aktif selama proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan teori yang 116 dikemukakan oleh Sadiman, dkk terkait kelebihan permainan sebagai media pembelajaran, yaitu permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan suatu yang menghibur serta memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.[128]

Indikator 1, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, menunjukkan bahwa materi yang dimasukkan ke dalam *board game* telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Indikator 2, yaitu kedalaman soal sesuai materi, menunjukkan bahwa pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal maupun aktivitas permainan telah disusun dengan memperhatikan kedalaman materi yang harus dikuasai peserta didik. Sementara itu, indikator 7 dan 8, yaitu kelengkapan cakupan soal dan tingkat kesulitan soal sesuai materi, menunjukkan bahwa soal yang digunakan tidak hanya mencakup sebagian materi, tetapi disusun dengan tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik kelas VIII. Hal ini sesuai dengan teori media pembelajaran melalui media pembelajaran, materi yang

[128] Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Depok: Rajawali Pers, 2018), 7.

bersifat abstrak dapat disajikan secara lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.[129]

Indikator 11, yaitu interaktivitas peserta didik dengan media, memperoleh penilaian sangat baik. Hal tersebut sesuai dengan teori model ASSURE oleh Heinich dkk., yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.[130] Oleh karena itu, media yang digunakan sebaiknya mampu mendorong peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, maupun menyelesaikan tugas secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa mekanisme *board game* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan media melalui penggunaan pion, kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, kartu refleksi, serta aktivitas permainan lainnya. Interaksi tersebut juga memungkinkan peserta didik untuk berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Kondisi ini sesuai dengan tujuan pengembangan media *board game* selain berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, media pembelajaran juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan.[131]

Indikator 12, yaitu penumbuhan motivasi belajar, juga memperoleh penilaian sangat baik. Hal tersebut edia yang dikemas secara menarik mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik merasa lebih antusias dan tidak mudah bosan selama pembelajaran

[129] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, ed. revisi (Depok: Rajawali Pers, 2019), 3.

[130] Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall.

[131] Erlina Damayanti dkk., *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar*, 09 (2020).

berlangsung.[132] Adanya tantangan, pemberian bonus, kesempatan menjawab pertanyaan, serta interaksi antarpemain dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penyampaian materi. Dengan demikian, penggunaan unsur gamifikasi dalam *board game* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran PAI. Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata melalui pengamatan, praktik, maupun interaksi secara langsung dengan media.[133]

Selanjutnya, indikator 13 dan 14, yaitu bahasa soal yang mudah dipahami dan kemudahan pembelajaran untuk dipahami, memperoleh penilaian sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam kartu dan petunjuk permainan telah disusun dengan memperhatikan tingkat perkembangan peserta didik kelas VIII, untuk menciptakan visualisasi yang menarik dapat memperhatikan beberapa teknik seperti; gaya, kejutan, tekstur dan interaksi.[134] Bahasa yang sederhana dan petunjuk yang jelas diperlukan agar peserta didik dapat memahami pertanyaan maupun mekanisme permainan tanpa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sementara itu, indikator 3, 6, 9, 10, 15, 16, 17, dan 18 memperoleh penilaian baik, yaitu kejelasan uraian soal, kecukupan jumlah soal, variasi soal, keruntutan alur pikir, kebenaran soal secara teori dan konsep, ketepatan

[132] Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, ed. revisi (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2019), hlm 18-20. yang membahas fungsi media berdasarkan Levie dan Lentz.

[133] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5–7.

[134] Dian Kristyanto, "Mengembangkan Strategi Promosi Produk Informasi Perpustakaan Berbasis Visual", JurnalI katan Pustakawan Indonesia, Vol. 3, No. 2, (2018), Hal. 146.

penggunaan istilah dan pernyataan, ketepatan kunci jawaban dengan soal, serta pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa komponen pembelajaran dalam *board game* telah memenuhi kriteria yang baik dan dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Soal dan materi dalam media disusun berdasarkan materi PAI tentang Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. serta mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.[135]

Materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. dalam media juga tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan mengenai pengertian, sifat, dan nama-nama Rasul, tetapi juga dikaitkan dengan nilai-nilai keteladanan Rasul dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang tidak hanya menekankan penguasaan aspek kognitif, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami dan menerapkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan. Dengan demikian, hasil validasi ahli materi dengan persentase 91,11% dalam kategori **"Sangat Layak"** menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* telah memenuhi aspek pembelajaran dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran PAI materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dalam pengembangan media permainan *board game* Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt ini dilakukan oleh Ibu Mir'atun Nur Arifah, S. Pd. I., M. Pd. I. yang merupakan dosen dari Program Studi Pendidikan

[135] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 6.

Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia. Validasi media *board game* Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt dilakukan dengan mengisi angket berskala *likert* 1-5 yang terdiri 11 butir aspek rekayasa media dan 14 butir aspek komunikasi visual. Berikut hasil validasi media *board game* Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt yang ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual oleh ahli media:

Tabel 4. 26 Hasil Validasi oleh Ahli Media

No.	**Aspek**	**Nilai**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
Aspek Rekayasa Media						
1.	Ketepatan memilih media	√				
2.	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)			√		
3.	*Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				√	
4.	Usabilitas (mudah digunakan)					√
5.	Keefektifan dalam penggunaan			√		
6.	Keefisienan dalam pengembangan			√		
7.	Kejelasan petunjuk penggunaan media			√		
8.	Variasi alat permainan		√			
9.	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)					√
10.	Kerapian desain					√
11.	Kemenarikan desain					√
Skor Maksimal		**55**				
Jumlah Skor		**39**				
Persentase		**70,91%**				
Kategori		**Layak**				

Aspek Komunikasi Visual						
12.	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)			√		
13.	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, dan unik)					√
14.	Sederhana					√
15.	Pemilihan jenis huruf					√
16.	Ukuran huruf yang digunakan					√
17.	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)			√		
18.	Keterbacaan *teks*				√	
19.	Tampilan gambar yang disajikan				√	
20.	Ketepatan penempatan gambar					√
21.	Keseimbangan proporsi gambar					√
22.	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				√	
23.	Pengaturan tata letak					√
24.	Komposisi warna				√	
25.	Keserasian pemilihan warna				√	
Skor Maksimal		**70**				
Jumlah Skor		**61**				
Persentase		**87,14%**				
Kategori		**Sangat Layak**				

Tabel menunjukkan bahwa penilaian kelayakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. oleh ahli media ditinjau dari aspek rekayasa media memperoleh jumlah skor sebesar 39 dengan persentase 70,91%**,** sehingga termasuk dalam kategori **"Layak"**. Sementara itu, pada aspek komunikasi visual memperoleh jumlah skor sebesar 61 dengan persentase

87,14%**,** sehingga termasuk dalam kategori **"Sangat Layak"**. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI untuk peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta.

Pada aspek rekayasa media, indikator yang memperoleh penilaian sangat baik yaitu indikator 4, 6, 9, 10, dan 11, meliputi *usabilitas* atau kemudahan penggunaan, keefisienan dalam pengembangan, *reusabilitas* atau kemampuan media untuk digunakan kembali, kerapian desain, serta kemenarikan desain. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa *board game* yang dikembangkan dapat digunakan dengan relatif mudah dalam proses pembelajaran serta memiliki bentuk dan desain yang mendukung pelaksanaan permainan. Kemudahan penggunaan menjadi salah satu hal penting karena media yang praktis memiliki petunjuk penggunaan yang jelas, mudah dioperasikan, serta dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran tanpa mengalami kendala yang berarti.[136]

Indikator 4, yaitu *usabilitas*, memperoleh penilaian sangat baik karena media *board game* dirancang dengan mekanisme permainan yang sederhana dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan. Komponen seperti papan permainan, pion, kartu soal, kartu tantangan, kartu refleksi, kartu bonus, dan dadu dapat digunakan secara langsung oleh peserta didik. Sementara itu, indikator 9, yaitu *reusabilitas*, menunjukkan bahwa media dapat digunakan kembali pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Hal tersebut menjadi salah satu

[136] Nienke Nieveen, "Prototyping to Reach Product Quality," dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*, ed. Jan van den Akker dkk. (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), 127.

kelebihan *board game* sebagai media pembelajaran karena produk berbentuk fisik dapat digunakan secara berulang selama komponen permainan tetap dalam kondisi baik.[137]

Indikator 10 dan 11, yaitu kerapian dan kemenarikan desain, juga memperoleh penilaian sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan papan permainan dan komponen *board game* telah dirancang secara rapi dan menarik bagi peserta didik. Desain tersebut disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas VIII sehingga media tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Adanya desain visual, kartu permainan, pion, serta mekanisme permainan diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.[138] Komponen permainan **(***game components***)**, seperti pion, kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, dadu, token, maupun komponen lain yang disesuaikan dengan desain permainan.

Sementara itu, indikator 1, 2, 3, 5, 7, dan 8 memperoleh penilaian baik, yaitu ketepatan memilih media, reliabilitas, *maintainable*, keefektifan penggunaan, kejelasan petunjuk penggunaan, serta variasi alat permainan. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, meskipun masih terdapat ruang untuk penyempurnaan. Ketepatan pemilihan *board game* didasarkan pada hasil analisis kebutuhan

[137] Nadia Nurfaizah dkk., "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (2021): 122–32, https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132

[138] Melissa J. Rogerson, Lauren Sparrow, and Martin Gibbs, "Unpacking 'Boardgames': The Need for a More Nuanced Understanding of Tabletop Games," *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play* (New York: ACM, 2018), 393–402.

peserta didik, analisis guru, dan analisis materi yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih interaktif dan bervariasi.[139] Selain itu, variasi komponen permainan berupa papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, kartu refleksi, kartu bonus, pion, dan dadu mendukung terciptanya aktivitas belajar yang tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru.

Pada aspek komunikasi visual, media memperoleh persentase 87,14% dengan kategori Sangat Layak. Indikator yang memperoleh penilaian sangat baik yaitu indikator 13, 14, 15, 16, 20, 21, dan 23, yang meliputi kreativitas dan inovasi, kesederhanaan, pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, ketepatan penempatan gambar, keseimbangan proporsi gambar, serta pengaturan tata letak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa unsur visual dalam media telah dirancang dengan memperhatikan kemudahan peserta didik dalam melihat, membaca, dan memahami informasi yang terdapat pada papan maupun kartu permainan.[140]

Indikator 15 dan 16, yaitu pemilihan jenis dan ukuran huruf, memperoleh penilaian sangat baik. Penggunaan jenis dan ukuran huruf pada *board game* disesuaikan dengan fungsi masing-masing bagian, baik pada papan permainan maupun kartu. Pemilihan huruf yang sederhana dan mudah dibaca diperlukan agar peserta didik dapat memahami informasi, pertanyaan, instruksi, maupun aturan permainan dengan baik. Begitu pula dengan indikator 20 dan 21, yaitu ketepatan penempatan gambar serta keseimbangan proporsi gambar, yang

[139] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), 6.

[140] Dian Kristyanto, "Mengembangkan Strategi Promosi Produk Informasi Perpustakaan Berbasis Visual", JurnalI katan Pustakawan Indonesia, Vol. 3, No. 2, (2018), Hal. 146.

menunjukkan bahwa unsur gambar telah ditempatkan secara proporsional dan tidak mengganggu informasi utama yang terdapat dalam media.[141]

Indikator 23, yaitu pengaturan tata letak, memperoleh penilaian sangat baik. Tata letak pada papan dan kartu dirancang dengan mempertimbangkan pembagian ruang antara gambar, teks, judul, dan informasi permainan. Pengaturan tersebut bertujuan agar setiap komponen dapat terlihat dengan jelas dan mudah digunakan selama permainan berlangsung.[142] Sementara itu, indikator 13 dan 14, yaitu kreativitas dan inovasi serta kesederhanaan, menunjukkan bahwa desain *board game* mampu memadukan unsur permainan dengan kebutuhan pembelajaran tanpa membuat tampilan media terlalu kompleks seperti aspek kepraktisan berkaitan dengan kemudahan media dalam digunakan oleh pendidik maupun peserta didik.[143]

Adapun indikator 12, 17, 18, 19, 22, 24, dan 25 memperoleh penilaian baik, yaitu komunikatif, pengaturan jarak huruf/baris/karakter, keterbacaan teks, tampilan gambar, kesesuaian gambar yang mendukung materi, komposisi warna, serta keserasian pemilihan warna. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa unsur komunikasi visual dalam *board game* telah memenuhi kriteria yang baik dalam mendukung penyampaian materi. Penggunaan gambar dan warna pada media juga disesuaikan dengan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt., sehingga unsur visual tidak hanya berfungsi sebagai hiasan, tetapi

[141] Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran Efektif, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hal. 76.

[142] Hamdan Husein Batubara, Media Pembelajaran Efektif, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hal. 76.

[143] Nienke Nieveen, "Prototyping to Reach Product Quality," dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*, ed. Jan van den Akker dkk. (Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999), 127.

turut membantu menciptakan tampilan media yang menarik dan mendukung proses pembelajaran.[144]

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* memperoleh kategori **"Layak"** pada aspek rekayasa media dengan persentase 70,91% dan kategori **"Sangat Layak"** pada aspek komunikasi visual dengan persentase 87,14%**.** Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek teknis penggunaan serta memiliki tampilan visual yang mendukung pembelajaran. Dengan demikian, media *board game* materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran PAI bagi peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta.

Proses pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dibatasi pada tiga tahap, yaitu *Analysis, Design,* dan *Development*. Tahap *Analysis* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, analisis guru, dan analisis materi yang diperoleh melalui observasi, wawancara, serta angket pra-penelitian. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan bentuk media dan isi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Pada tahap *Design*, peneliti merancang media *board game* yang terdiri atas papan permainan, 30 kartu soal, 30 kartu tantangan, 20 kartu refleksi, 30 kartu bonus, serta aturan dan

[144] Dian Kristyanto, "Mengembangkan Strategi Promosi Produk Informasi Perpustakaan Berbasis Visual", JurnalI katan Pustakawan Indonesia, Vol. 3, No. 2, (2018), Hal. 146.

mekanisme permainan yang disesuaikan dengan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Selanjutnya, tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan rancangan menjadi produk *board game*, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi berdasarkan masukan yang diberikan, serta FGD hingga media dinyatakan siap untuk diujicobakan. Dengan demikian, proses pengembangan media dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis, perancangan, dan pengembangan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik, kebutuhan pembelajaran, serta materi PAI yang digunakan.

c) Validasi Kesulitan Belajar

Validasi kesulitan belajar oleh peserta didik dilakukan melalui media pada peserta didik kelas VIII B sebagai subjek uji coba pengguna. Penilaian dilakukan menggunakan angket berskala *Likert* 1–5 yang disusun berdasarkan indikator kesulitan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.

Tabel 4. 27 Kriteria Kesulitan Belajar

No.	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1.	81% - 100%	Sangat Sulit
2.	61% - 80%	Sulit
3.	41% - 60%	Cukup Mudah
4.	21% - 40%	Mudah
5.	< 20%	Sangat Mudah

Angket diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengetahui perubahan kondisi kesulitan belajar peserta didik setelah

menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melihat perubahan pada aspek kognitif, motivasi belajar, dan proses pembelajaran. Berikut disajikan hasil angket kesulitan belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Berikut hasil validasi kesulitan belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran *board game:*

Tabel 4. 28 Hasil Validasi Kesulitan Belajar oleh Peserta didik sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Board Game*

No.	Aspek	Jumlah Nilai	Persentase	Kategori
Aspek Kognitif				
1.	a. Kesulitan memahami materi PAI	30	33,33%	Mudah
2.	b. Kesulitan mengingat materi yang telah dipelajari	33	36,67%	Mudah
3.	c. Kesulitan memahami istilah atau konsep dalam PAI	34	37,78%	Mudah
4.	d. Kesulitan mengerjakan soal PAI	30	33,33%	Mudah
5.	e. Kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari	30	33,33%	Mudah
Skor Maksimal		**450**		
Jumlah Nilai		**157**		
Persentase		**34,89%**		

Kategori		Mudah		
Aspek Motivasi Belajar				
6.	a. Kurang antusias mengikuti pembelajaran PAI	30	33,33%	Mudah
7.	b. Mudah merasa bosan saat pembelajaran PAI berlangsung	32	35,56%	Mudah
8.	c. Kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan	35	38,89%	Mudah
9.	d. Kurang terdorong untuk mempelajari materi secara mandiri	36	40,00%	Mudah
10.	e. Kurang aktif selama proses pembelajaran	31	34,44%	Mudah
Skor Maksimal		**450**		
Jumlah Nilai		**164**		
Persentase		**36,44%**		
Kategori		**Mudah**		
Aspek Proses Pembelajaran				
11.	a. Penyampaian materi sulit dipahami	27	30,00%	Mudah
12.	b. Media pembelajaran kurang membantu memahami materi	32	35,56%	Mudah

13.	c. Metode pembelajaran kurang menarik	29	32,22%	Mudah
14.	d. Kesempatan berdiskusi atau bertanya masih terbatas	32	35,56%	Mudah
15.	e. Pembelajaran belum membantu mengatasi kesulitan belajar PAI	31	34,44%	Mudah
Skor Maksimal		**450**		
Jumlah Nilai		**151**		
Persentase		**33,56%**		
Kategori		**Mudah**		

Tabel menunjukkan bahwa hasil angket kesulitan belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. menunjukkan hasil yang positif. Angket terdiri atas tiga aspek, yaitu aspek kognitif, motivasi belajar, dan proses pembelajaran. Ketiga aspek tersebut secara keseluruhan berada pada kategori Mudah, yang menunjukkan bahwa peserta didik relatif tidak mengalami kesulitan yang berarti setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *board game*.

Pada aspek kognitif, diperoleh jumlah nilai sebesar 157 dengan persentase 34,89% dan termasuk kategori Mudah. Aspek ini meliputi indikator kesulitan memahami materi PAI, kesulitan mengingat materi yang telah dipelajari, kesulitan memahami istilah atau konsep dalam PAI, kesulitan mengerjakan soal PAI, serta kesulitan menghubungkan materi dengan

kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh indikator berada pada kategori Mudah, dengan persentase masing-masing sebesar 33,33% pada indikator kesulitan memahami materi, 36,67% pada indikator kesulitan mengingat materi, 37,78% pada indikator kesulitan memahami istilah atau konsep, 33,33% pada indikator kesulitan mengerjakan soal, dan 33,33% pada indikator kesulitan menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan teori Nahar dkk., tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan *board game*, peserta didik relatif lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi, memahami konsep, mengerjakan soal, serta menghubungkan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. dengan kehidupan sehari-hari.[145]

Pada aspek motivasi belajar, diperoleh jumlah nilai sebesar 164 dengan persentase 36,44% dan termasuk kategori Mudah. Aspek ini mencakup indikator kurang antusias mengikuti pembelajaran PAI, mudah merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan, kurang terdorong untuk mempelajari materi secara mandiri, serta kurang aktif selama proses pembelajaran. Kelima indikator tersebut juga berada pada kategori Mudah, dengan persentase sebesar 33,33%, 35,56%, 38,89%, 40,00%, dan 34,44%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan peserta didik dalam aktivitas permainan, sehingga kondisi yang berkaitan

[145] Nahar, Syamsu. "Karakteristik Pendidikan Agama Islam." *Edu Riligia* 1, no. 2 (2017): 257–274.

dengan kurangnya antusiasme, kebosanan, kepercayaan diri, dorongan belajar, dan keaktifan relatif lebih mudah dihadapi oleh peserta didik.[146]

Selanjutnya, aspek proses pembelajaran memperoleh jumlah nilai sebesar 151 dengan persentase 33,56% dan termasuk kategori Mudah. Aspek ini meliputi indikator penyampaian materi yang sulit dipahami, media pembelajaran yang kurang membantu memahami materi, metode pembelajaran yang kurang menarik, keterbatasan kesempatan berdiskusi atau bertanya, serta pembelajaran yang belum membantu mengatasi kesulitan belajar PAI. Masing-masing indikator memperoleh persentase sebesar 30,00%, 35,56%, 32,22%, 35,56%, dan 34,44%, yang seluruhnya berada pada kategori Mudah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *board game* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif melalui kegiatan bermain, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, berdiskusi, dan berinteraksi dengan anggota kelompok.[147]

Berdasarkan ketiga aspek tersebut**,** aspek proses pembelajaran memperoleh persentase terendah, yaitu 33,56%, kemudian aspek kognitif sebesar 34,89%, dan aspek motivasi belajar sebesar 36,44%. Seluruh aspek berada dalam kategori Mudah setelah penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran PAI dengan memberikan aktivitas belajar yang lebih bervariasi, interaktif, dan melibatkan peserta didik

[146] Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 5–7.

[147] Nadia Nurfaizah dkk., "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD," *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (2021): 122–32, https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132

secara langsung.[148] Hasil tersebut juga menjadi salah satu dasar dalam melihat perubahan kondisi kesulitan belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media *board game*. Berikut rekapitulasi angket hasil validasi kesulitan belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *board game:*

Tabel 4. 29 Rekapitulasi Angket Sebelum dan Sesudah Menggunakan *Board Game*

Aspek	**Sebelum**	**Sesudah**	**Perubahan**
Kognitif	42,22% — Cukup Mudah	34,89% — Mudah	↓ 7,33%
Motivasi Belajar	50,67% — Cukup Mudah	36,44% — Mudah	↓ 14,23%
Proses Pembelajaran	51,11% — Cukup Mudah	33,56% — Mudah	↓ 17,55%

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*, terlihat adanya penurunan persentase kesulitan belajar pada seluruh aspek yang diukur. Sebelum penggunaan media, ketiga aspek berada pada kategori **"Cukup Mudah"**, sedangkan setelah penggunaan *board game* seluruh aspek mengalami perubahan menjadi kategori **"Mudah".** Perubahan tersebut menunjukkan adanya kondisi yang lebih baik setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media *board game*.

Pada aspek kognitif, persentase mengalami penurunan dari 42,22% sebelum penggunaan media menjadi 34,89% setelah penggunaan media, atau mengalami perubahan sebesar 7,33%. Kategori aspek kognitif juga berubah dari

[148] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54–57.

Cukup Mudah menjadi Mudah. Penurunan tersebut menunjukkan adanya perubahan pada kesulitan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi, memahami istilah atau konsep, mengerjakan soal, serta menghubungkan materi PAI dengan kehidupan sehari-hari setelah menggunakan *board game*.

Pada aspek motivasi belajar, persentase mengalami penurunan dari 50,67% menjadi 36,44%, dengan perubahan sebesar 14,23%. Kategori juga berubah dari Cukup Mudah menjadi Mudah. Perubahan ini menunjukkan kondisi yang lebih baik pada indikator antusiasme, rasa bosan, kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan, dorongan untuk belajar secara mandiri, dan keaktifan peserta didik selama mengikuti pembelajaran.[149]

Sementara itu, aspek proses pembelajaran menunjukkan penurunan paling besar, yaitu dari 51,11% sebelum penggunaan media menjadi 33,56% setelah penggunaan media, dengan perubahan sebesar 17,55%. Kategori aspek ini berubah dari Cukup Mudah menjadi Mudah. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan pada kondisi penyampaian materi, pemanfaatan media, daya tarik metode pembelajaran, kesempatan berdiskusi atau bertanya, serta kemampuan pembelajaran dalam membantu peserta didik mengatasi kesulitan belajar PAI.[150]

Secara keseluruhan, perubahan terbesar terjadi pada aspek proses pembelajaran sebesar 17,55%, kemudian aspek motivasi belajar sebesar 14,23%, dan aspek kognitif sebesar 7,33%. Dengan demikian, secara deskriptif

[149] Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), 13–15.

[150] [150] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, ed. revisi (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 54–57.

terdapat perubahan kondisi kesulitan belajar peserta didik ke arah yang lebih baik setelah menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game*, dengan seluruh aspek yang semula berada pada kategori "**Cukup Mudah"** berubah menjadi **"Mudah".** Hasil ini selanjutnya diperkuat melalui wawancara dengan guru PAI dan peserta didik mengenai pengalaman mereka setelah menggunakan media *board game*.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta hasil angket kesulitan belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dinyatakan layak digunakan untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Validasi ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh persentase 91,11% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase 70,91% pada aspek rekayasa media dengan kategori Layak dan 87,14% pada aspek komunikasi visual dengan kategori Sangat Layak. Selain itu, hasil angket menunjukkan adanya penurunan persentase kesulitan belajar pada aspek kognitif sebesar 7,33%, motivasi belajar sebesar 14,23%, dan proses pembelajaran sebesar 17,55%, dengan seluruh aspek mengalami perubahan kategori dari Cukup Mudah menjadi Mudah. Hasil wawancara dengan guru PAI dan peserta didik setelah penggunaan media juga menunjukkan tanggapan yang baik karena *board game* dinilai menarik, menyenangkan, mendorong keaktifan dan interaksi, serta membantu peserta didik dalam memahami materi PAI.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* untuk mengatasi kesulitan belajar Pendidikan Agama Islam di kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design,* dan *Development*. Pada tahap *Analysis*, dilakukan observasi, wawancara dengan guru PAI, serta penyebaran angket pra-penelitian kepada peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII memiliki karakteristik aktif namun mudah merasa bosan, memiliki fokus belajar yang relatif singkat, serta membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif dan konkret, khususnya dalam memahami materi PAI yang bersifat abstrak. Guru juga menyampaikan bahwa media yang digunakan masih didominasi PowerPoint dan diperlukan media yang lebih bervariasi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Hasil angket pra-penelitian turut menunjukkan bahwa kesulitan belajar peserta didik berada pada kategori cukup mudah pada aspek kognitif, motivasi belajar, dan proses pembelajaran. Temuan tersebut menjadi dasar dalam merancang media *board game* yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Pada tahap *Design*, dirancang papan permainan, 30 kartu soal, 30 kartu tantangan, 20 kartu refleksi, 30 kartu bonus, serta aturan dan mekanisme permainan yang disesuaikan dengan materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Selanjutnya, pada tahap

Development, rancangan direalisasikan menjadi produk *board game* dan dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media hingga diperoleh produk yang layak digunakan.

2. Media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* dinyatakan layak digunakan untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta. Hasil validasi ahli materi pada aspek pembelajaran memperoleh skor 82 dengan persentase 91,11% dalam kategori Sangat Layak. Hasil validasi ahli media pada aspek rekayasa media memperoleh skor 39 dengan persentase 70,91% dalam kategori Layak, sedangkan aspek komunikasi visual memperoleh skor 61 dengan persentase 87,14% dalam kategori Sangat Layak. Hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan adanya penurunan persentase kesulitan belajar pada aspek kognitif sebesar 7,33%, aspek motivasi belajar sebesar 14,23%, dan aspek proses pembelajaran sebesar 17,55%. Ketiga aspek tersebut mengalami perubahan kategori dari Cukup Mudah menjadi Mudah setelah penggunaan media. Hasil wawancara setelah penggunaan media dengan guru dan peserta didik juga menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan *board game*, karena media dinilai menarik, menyenangkan, mendorong keaktifan dan interaksi peserta didik, serta membantu proses pembelajaran PAI. Dengan demikian, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu mengatasi kesulitan belajar PAI peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Peserta Didik, media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri maupun kelompok yang menyenangkan, khususnya untuk memperdalam pemahaman materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt, sehingga peserta didik terdorong untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran gamifikasi berbasis board game dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran PAI untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keaktifan peserta didik, khususnya pada materi Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Guru juga disarankan mengalokasikan waktu pembelajaran secara khusus agar penggunaan media ini dapat berjalan optimal tanpa mengganggu jadwal belajar mengajar yang telah ditetapkan.

3. Bagi Sekolah, sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, seperti *board game*, melalui penyediaan fasilitas produksi maupun pelatihan singkat bagi guru, serta mendorong penerapannya tidak hanya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, tetapi juga pada mata pelajaran lainnya sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

4. Bagi Peneliti, pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* menggunakan model

ADDIE ini diharapkan dapat menjadi bekal dan rujukan dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran di masa mendatang, baik pada jenjang maupun mata pelajaran yang berbeda.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media gamifikasi berbasis *board game* dengan materi PAI yang berbeda maupun pada mata pelajaran lainnya, menambahkan variasi mekanisme dan elemen permainan, serta melanjutkan penelitian hingga tahap *Implementation* dan *Evaluation* dengan cakupan peserta didik yang lebih luas untuk mengetahui efektivitas media secara lebih mendalam.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, model pengembangan ADDIE dibatasi hanya pada tiga tahap *(Analysis, Design, dan Development)*, sehingga tahap *Implementation* dan *Evaluation* belum dilaksanakan secara menyeluruh. Kedua, uji coba pengguna hanya dilakukan satu kali dengan melibatkan 17 peserta didik dalam satu sesi berdurasi kurang lebih 80 menit, sehingga belum menggambarkan efektivitas media dalam jangka waktu yang lebih panjang maupun pada kelompok yang lebih luas. Ketiga, materi yang dimuat masih terbatas pada satu submateri, yaitu Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. Keterbatasan tersebut menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya dalam menyempurnakan media pembelajaran serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta, 2018.

Agustina, Tresna Hamidah, Ellina Rienovita, dan Mario Emilzoli. "Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Pemanfaatan Platform Gimkit untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 4, no. 4 (2024): 1475–84. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.766.

Alzahmendhi, Lovandri Dwandra Putra, Saddam Muhammad Imaduddin Mu'amar An Naufal, M. Alfiansyah Fiqrullah, dan Hafidz Muharom. "Pemanfaatan Gamefikasi dalam Pembelajaran PAI Kelas V di SD Islam Terpadu (IT) Sinar Putih Yogyakarta." *Educatoria: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2026): 166–78. https://doi.org/10.36312/educatoria.v6i1.1049.

Andika, I. Putu Bayu, Ni Putu Eni Astuti, dan Ni Wayan Sri Darmayanti. "Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 9, no. 4 (2025): 891–903. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10323.

Andini, Dwi, Indra Satia Pohan, Ade Lylyana, Amanda Rezeki, Sindy Cahyani, dan Isnda Yaa Dila. *Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik di Era Digital.* 2025.

Anindita, Diva, dan Fika Widya Pratama. "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Batula." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 7, no. 4 (2024): 3760–65. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i4.4127.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran.* Edisi revisi. Depok: Rajawali Pers, 2019.

Bachtiar, Nia Kurniati, Muhammad Fariz, dan Mohammad Sholikhan Arif. "Conducting a Focus Group Discussion in Qualitative Research." *Innovation, Technology, and Entrepreneurship Journal* 1, no. 2 (2024): 94–101. https://doi.org/10.31603/itej.11466.

Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif.* Semarang: Fatawa Publishing, 2020.

Batubara, Hamdan Husein, dan Dessy Noor Ariani. "Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 5, no. 1 (2019): 39.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach.* New York: Springer, 2009.

Damayanti, Erlina, Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddien Zuhrie, dan Puput Wanarti Rusimamto. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar.* 2020.

Daradjat, Zakiah, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam.* Jakarta: Bumi Aksara, 2014.

Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media, 2016.

Global Islamic School. "Overview." Diakses 28 Juli 2026. https://www.global-islamic.com/About-Us/Overview_3395_q372.html.

Global Islamic School 3 Yogyakarta. "Tentang Global Islamic School." Diakses 28 Juli 2026. https://gisjogja.sch.id/.

Hadiyanto, Anniza Wiwied Rahayu, dan Djamaluddin Perawironegoro. "Development of a Board Game Media in Islamic Religious Education to Enhance Student Learning Motivation." *Journal of Indonesian Progressive Education* 2, no. 2 (2025): 61–69. https://doi.org/10.63617/jipe.v2i2.25.

Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning.* Edisi ke-7. Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prentice Hall, 2002.

Hidayat, Agung Nurul, dan Saepul. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum." *E-Jurnal Pendidikan Mutiara* 8, no. 1 (2023).
Jusuf, Heni. "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICOM* 5, no. 1 (2016): 1–6.
Kristyanto, Dian. "Mengembangkan Strategi Promosi Produk Informasi Perpustakaan Berbasis Visual." *Jurnal Ikatan Pustakawan Indonesia* 3, no. 2 (2018): 146.
Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat.* Jakarta: Kencana, 2020.
Kutbaniyah, A'imatul, Ririn Muktamiroh, dan Abdul Bashith. "Gamifikasi sebagai Strategi Efektif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam." *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2025): 119–33. https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10948.
Majid, Abdul, dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi: Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
Marisa, Fitri, Tubagus Mohammad Akhriza, Anastasia Lidya Maukar, Arie Restu Wardhani, Syahroni Wahyu Iriananda, dan Mardiana Andarwati. "Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan." *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 5, no. 3 (2020): 219. https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490.
Muhaimin. *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012.
Mulyadi. *Diagnosis Kesulitan Belajar dan Bimbingan terhadap Kesulitan Belajar Khusus.* Yogyakarta: Nuha Litera, 2010.
Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta, 2019.
Nahar, Syamsu. "Karakteristik Pendidikan Agama Islam." *Edu Riligia* 1, no. 2 (2017): 257–74.
Nasri. "Penerapan Metode Gamifikasi dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu." *EDUSAINS: Journal of Education and Science* 1, no. 2 (2023): 55–61. https://doi.org/10.57255/edusains.v1i2.1090.
Nieveen, Nienke. "Prototyping to Reach Product Quality." Dalam *Design Approaches and Tools in Education and Training*, diedit oleh Jan van den Akker dkk., 127. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999.
Nilasari, Ni Putu Leony, I. Komang Wahyu Wiguna, dan Made Adi Nugraha Tristaningrat. "Boardgame Sebagai Media Inovatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2026): 1076–80. https://doi.org/10.54371/jiip.v9i1.10412.
Ningtyas, Septiana Ika. "Penggunaan Board Game sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Berpikir Kreatif Peserta Didik." *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 871. https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392.
Nurfaizah, Nadia, Arifin Maksum, dan Prayuningtyas Angger Wardhani. "Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SD." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 14, no. 2 (2021): 122–32. https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132.
Nuryanti. "Urgensi Keteladanan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Siswa di Era Disrupsi." *Journal of Education Research* 4, no. 4 (2023): 2243–49. https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.614.
M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 229–230.

Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. *Media Pembelajaran.* Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.

Putra, Lovandri Dwandra, Alifa Yulli Arini, Neindya Ayunda Nirmala, dan Asyda Fariha Aulia Shafa. "Pemanfaatan Gamifikasi pada Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9, no. 4 (2024).

Rahmah, Dea Anjelia, dan Risma Delima Harahap. "Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1246–53. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.4825.

Ramadhani, Dini Ashri, dan Akhmad Junaedi. "Pengembangan Media Boardgame 'Jelajah Nusantara' Berbasis Canva Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila pada Materi Menjaga Keberagaman Budaya dan Agama." *Paedagogie* 21, no. 1 (2026): 359–68. https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16134.

Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Sekretariat Negara, 2003.

Rogerson, Melissa J., Lauren Sparrow, dan Martin Gibbs. "Unpacking 'Boardgames': The Need for a More Nuanced Understanding of Tabletop Games." *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play.* New York: ACM, 2018, 393–402.

Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.* Depok: Rajawali Pers, 2018.

Safitri, Wahyu Candra Dwi. "Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 6, no. 2 (2020). https://doi.org/10.22219/jinop.v6i2.8186.

Satori, Djam'an, dan Aan Komariah. *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: Alfabeta, 2017.

Shaliha, Maitsa Amila, dan Moch Raka Fakhzikril. "Pengembangan Konsep Belajar dengan Gamifikasi." *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1 (2022): 79–86. https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.43608.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Edisi revisi. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D).* Bandung: Alfabeta, 2019.

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017.

Usamah, Asep, Neng Lia Yulianengsih, Yani Fitriyani, dan Adilah Fauziyah. "Implementasi Media Board Game Edukasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar." 2024.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074.

Zazali, M., dan Y. T. Samiha. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Karakter Religius dan Sikap Peduli Sosial Peserta Didik." *Muaddib: Islamic Education Journal* 6, no. 2 (2023). https://doi.org/10.19109/muaddib.v6i2.24433.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Sekolah Global Islamic School 3 Yogyakarta

Lembar Observasi PPL

Nama Madrasah/ Sekolah : Global Islamic School 3,
Yogyakarta Hari, Tanggal Observasi : Rabu, 24 September 2025
Guru Pembimbing/ Fasilitator : Mr. Achmad Syarif

No	Komponen Objek Observasi	Deskripsi/ Narasi Hasil Observasi
1.	Lokasi madrasah/ sekolah	Global Islamic School (GIS) 3 D.I Yogyakarta, Sanggrahan, Maguwoharjo, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55282
2.	Nama Kepala Madrasah	Mrs. Dea Dimyathi Agus Putri, S.Pd. (Kepala Sekoah Junior High GIS 3 Jogja)
3.	Nama pihak-pihak yang akan berpotensi menfasilitasi aktivitas PPL (Wakil Kepala Madarasah. Sekolah, Guru Pembimbing, Kepala TU, Pengelola Perpustaakan, dsb)	Kepala Sekolah *Junior High*: 1. Mrs. Dea Dimyathi Agus Putri, S.Pd. Guru *Supervisor*: 1. Mr. Ahmad Syarif Guru Pamong: 1. Mr. Amru (untuk kelas PAI) 2. Mrs. Salma (untuk kelas Al-Qur'an atau PAQ). 3. Mrs. Restu (Staff TU)
4.	Mata Pelajaran yang akan diampu dan pembagian praktiknya	• Mata pelajaran agama dibagi menjadi dua: PAI (Pendidikan Agama Islam) yang mencakup materi keagamaan umum, dan PAQ (Pendidikan Al-Qur'an) yang berfokus pada tajwid, hafalan doa, dan hadis. • Berdasarkan diskusi akan mengajar mata pelajaran PAI.

5.	Mode pembelajaran yang akan digunakan (luring atau daring)	Luring (Tatap Muka)
6.	Aplikasi/ Media pembelajaran yang disediakan madrasah/ sekolah	Media pembelajaran yang digunakan di Global Islamic School (GIS) 3 Jogja, maka sekolah ini memanfaatkan berbagai aplikasi digital seperti *Zoom, Google Classroom, Quizizz, Kahoot*, dan YouTube untuk pembelajaran interaktif, serta program seperti *Little Scientist* dan *GLOICS Newsletter* sebagai sarana pembelajaran dan informasi.

7.	Jumlah peserta didik pada masing-masing kelas yang akan dijadikan kelas praktik	• Sekolah (*Junior High*) memiliki enam kelas: 7A, 7B, 8A, 8B, dan 9A, 9B. • Setiap kelas berisi maksimal 16 siswa.
8.	Tata tertib madrasah/ sekolah (jam masuk, jam pulang, dan ketentuan lainnya)	• Jam Kerja: Diharapkan berada di sekolah dari pukul 07.00 hingga 16.00 WIB. • Pakaian: Memakai almamater Kampus UII. Pakaian harus sopan, dan ada kode berpakaian untuk guru tetap: Senin (abu-abu/ putih), Selasa (terakota), Rabu (cokelat/ pramuka), Kamis (navy/ kemeja GIS), dan Jumat (putih). • Konsumsi: Sekolah tidak menyediakan konsumsi. Membawa bekal (mandiri) atau membeli makanan secara *online (shoopefood)*. • Merokok: Merokok tidak diizinkan di dalam area sekolah, tetapi diperbolehkan di luar area sekolah.

9.	Aktivitas persekolahan madrasah/ sekolah (pengelolaan perpustakaan, ektra kurikuler, bimbingan konseling, dsb)	• Ada berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti basket, futsal, panahan, *coding*, *dance*, *band* dan pramuka (masuk ke mata pelajaran wajib). • Ada program remedial untuk siswa yang kesulitan dalam membaca Al-Qur'an (Iqra'). • Para Peserta PPL diminta untuk membantu mengimami salat karena keterbatasan staf.
10.	Nomor kontak PIC PPL madrasah/ sekolah atau guru pembimbing	• Komunikasi internal sekolah menggunakan *Google Space* tidak *WhatsApp* karena alasan privasi. Disarankan untuk menginstal aplikasi tersebut.
11.	Hal lainnya yang dianggap relevan dan penting (misal: silabus, RPP, modul, dan sebagainya)	• Menyiapkan 16 item administrasi, termasuk protap, prosem, silabus, jurnal guru, buku penilaian, dan buku absensi. • Sekolah memiliki templat sendiri untuk semua dokumen administrasi tersebut.

Kamis, 25 September 2025

Mengetahui,
Fasilitator Observasi/ Guru Pembimbing

(Mr. Ahmad Syarif)

Koordinator Kelompok,

(Yustika Edho Wicaksono)

Lampiran 2 Lembar Observasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Lembar Observasi PPL

Nama Madrasah/ Sekolah : Global Islamic School 3, Yogyakarta
Hari, Tanggal Observasi : Kamis, 25 September 2025
Guru Pembimbing/ Fasilitator : Mr. Amru

No	Komponen Objek Observasi	Deskripsi/Narasi Hasil Observasi
1	Identitas Pembelajaran	Mata pelajaran yang diamati adalah Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang Junior High School. Pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka (luring) sesuai jadwal pelajaran yang berlaku di sekolah.
2	Tujuan Pembelajaran	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran di awal kegiatan sehingga peserta didik mengetahui kompetensi yang akan dicapai sesuai dengan materi yang dipelajari.
3	Materi Pembelajaran	Materi PAI disampaikan sesuai dengan kurikulum sekolah dan mencakup aspek akidah, ibadah, akhlak, serta pemahaman ajaran Islam. Penyampaian materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar mudah dipahami peserta didik.
4	Metode Pembelajaran	Guru menggunakan metode ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi, serta pemberian contoh-contoh yang relevan. Selama pembelajaran guru melibatkan siswa secara aktif melalui pertanyaan dan diskusi sederhana.
5	Media dan Sumber Belajar	Guru memanfaatkan media presentasi, LCD proyektor, papan tulis, buku paket PAI, serta sumber belajar digital yang tersedia di sekolah. Dalam beberapa materi juga digunakan video pembelajaran dari YouTube sebagai pendukung.
6	Langkah-langkah Pembelajaran	Pembelajaran diawali dengan salam, doa, presensi, dan apersepsi. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi, memberikan kesempatan bertanya, serta memfasilitasi diskusi. Kegiatan penutup diakhiri dengan penyimpulan materi, refleksi, dan doa.

7	Pengelolaan Kelas	Guru mampu menciptakan suasana belajar yang tertib, kondusif, dan komunikatif. Interaksi antara guru dan peserta didik berlangsung dengan baik sehingga siswa berani menyampaikan pendapat maupun menjawab pertanyaan.
8	Keaktifan Peserta Didik	Sebagian besar peserta didik mengikuti pembelajaran dengan antusias, memperhatikan penjelasan guru, aktif menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi kelas.
9	Penilaian Pembelajaran	Guru melakukan penilaian melalui observasi sikap, keaktifan siswa selama pembelajaran, tanya jawab, serta pemberian latihan atau tugas sebagai bentuk evaluasi pemahaman peserta didik.
10	Nilai Karakter yang Dikembangkan	Guru menanamkan nilai-nilai religius, disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan rasa hormat kepada guru maupun teman selama proses pembelajaran berlangsung.
11	Hasil Observasi dan Refleksi	Pembelajaran PAI berlangsung dengan baik, terstruktur, dan berpusat pada peserta didik. Guru mampu mengelola kelas secara efektif serta memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama mengikuti pembelajaran. Sebagai pengembangan, variasi metode pembelajaran berbasis proyek atau permainan edukatif dapat lebih sering diterapkan agar pembelajaran semakin menarik dan meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik.

Yogyakarta, 25 September 2025

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran PAI **Observer**

(Mr. Amru)

Lampiran 3 Lembar Transkip dan Wawancara Guru PAI

Nama Informan : Maulana Ikhsanun Karim, S.Ag., M.A.

Jabatan : Guru Mata Pelajaran PAI

Hari dan Tanggal : Selasa, 4 Agustus 2026

Waktu : 09.30 WIB

Tempat : Ruang Perpustakaan Sekolah

NO	TOPIK	PERTANYAAN	JAWABAN
a.	Pembelajaran PAI	1) Kurikulum apa yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII?	Untuk kurikulumnya, kita mengikuti kurikulum nasional, namun dengan ada keunikan dari Global Islamic School itu. Jadi, hampir 80% itu sama dengan PAI nasional, namun untuk ciri khasnya Global Islamic School tetap ada, seperti pembaruan empat pilar dari Global Islamic School sendiri itu, keislamannya ada ciri khasnya sendiri seperti itu.
		2) Bagaimana karakteristik peserta didik kelas VIII dalam mengikuti pembelajaran PAI?	Karakteristiknya mereka itu sangat aktif, namun mudah bosan. Artinya, mereka itu adalah tipe anak yang antusias dengan apa yang mereka ingin tahu, namun dengan dunia mereka saat ini. Artinya, jika guru itu tidak mampu mendelivery atau membawa suasana seperti

			yang mereka inginkan, terkadang anak-anak itu akan cepat bosan. Itu juga ada sisi lain mungkin di jamnya atau di metodenya. Tapi, bukan berarti mereka itu tidak mampu dalam memahami, namun gaya belajar mereka itu termasuk gaya belajar yang penuh dengan visual dan juga kegiatan seperti itu.
		3) Bagaimana karakteristik pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta?	Karakter saya sebelumnya itu masih metode klasikal. Artinya, peserta didik itu menjadi objek yang diberi ilmu dan saya yang memberikan ilmu. Itu ada sisi kelebihan dan kerugiannya. Kalau kelebihannya mungkin kita bisa lebih memetakan dan lebih mengkondisikan materi mana yang akan kita sampaikan. Tapi untuk kekurangannya tentu tidak berbasis pada anak atau peserta didik, sehingga anak kadang mudah bosan seperti itu.
		4) Sumber belajar apa saja yang digunakan selama pembelajaran PAI?	Sumber belajar ada buku Pendidikan Agama Islam dari cetakan Global Islamic School sendiri. Namun tadi sumber materinya itu hampir

			80% itu sama. Hanya mungkin pemetaannya saja yang berbeda secara berurutan ya.
		5) Metode pembelajaran apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran PAI?	Yang sering digunakan untuk saat ini itu metode *contextual learning*. *Learning* artinya guru itu mengkontekstualisasikan materi yang sedang dipelajari dengan suasana atau konteks modern saat ini. Juga menyesuaikan dengan bahasa anak zaman sekarang. Namun metodenya tetap diselingi dengan diskusi, tanya jawab, dan juga ceramah seperti itu.
		6) Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan saat mengajar?	Media pembelajarannya masih berupa PowerPoint. PowerPoint saja, belum ada yang lain. Untuk yang lain, tapi yang sedang dalam rencana itu menggunakan media kertas dan alat gambar: spidol, akrilik. Itu rencana akan digunakan untuk membuat infografis seperti itu.
		7) Bagaimana proses evaluasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI?	Evaluasi dari hasil belajar... Untuk beberapa pertemuan ini masih termasuk memenuhi tujuan pembelajaran dalam beberapa

			bab ini. Namun untuk efektivitasnya itu kemungkinan hanya sekisaran 70%. Artinya ada beberapa anak yang sudah mulai mengikuti *rule*, atau ada yang tidak mengikuti alur karena bosan atau tidak mengumpulkan tugas.
b.	Kesulitan Belajar Peserta Didik	1) Apakah peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI? Jika ya, pada bagian apa?	Untuk murid sekarang itu mungkin kesulitannya mereka lebih ke bagaimana mereka untuk fokus. Ketika mendengarkan, saya melihat mereka itu fokusnya sangat sebentar. Bahkan untuk 10 menit fokus itu sangat susah. Sehingga guru itu perlu untuk lebih interaktif, lebih aktif, dan lebih bisa kreatif untuk menghadapi sesuatu yang seperti itu.
		2) Apa saja faktor yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan belajar PAI?	Mungkin yang kesulitannya itu lebih kepada abstraksi ya. Karena mereka itu perlu kejadian *real* atau kasus yang nyata, atau studi kasus bahasa. Mereka tidak cukup hanya dengan mendeskripsikan, atau hanya sekedar membayangkan, atau hanya sekedar dikasih tahu pengertian. Nah ini tantangan

			sendiri, karena PAI itu banyak terkait dengan akhlak dan keimanan. Ini termasuk tantangan sendiri bagi gurunya agar bisa menyampaikan materi, namun mereka bisa membayangkan secara nyata kasusnya seperti apa, praktiknya seperti apa. Agar mereka itu punya gambaran nyata, tidak hanya angan-angan. Jadi guru itu perlu untuk mencontohkan, atau kadang menunjukkan kasus, atau menunjukkan video, atau menunjukkan cuplikan-cuplikan. Yang itu nanti guru akan memberikan pertanyaan pemantik, lalu peserta didik menanggapi dengan diskusi, dan di akhir guru itu bisa menjelaskan atau memberikan kesimpulan jika ada yang belum tepat, seperti itu. Jadi kesulitannya di situ.
		3) Bagaimana motivasi belajar peserta didik selama mengikuti pembelajaran PAI?	Iya, termasuk. Karena yang namanya perilaku itu tidak bisa hanya sekadar dinarasikan. Nah, tapi masalahnya itu kita ada di dalam kelas, sehingga butuh

			suatu video, gambar, atau mungkin bermain peran dalam mengajarnya. Sehingga murid itu tidak hanya membayangkan dalam pikiran, namun mereka bisa melihatnya secara utuh, secara manusia yang utuh, tidak hanya dalam angan-angan seperti itu.
		4) Bagaimana tingkat keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran?	Kalau di sini termasuk aktif, artinya mereka itu mau mengikuti apa yang disampaikan guru. Namun ada kalanya memang perlu untuk diulang, atau mungkin perlu untuk diubah metodenya agar mereka tidak merasa bosan. Secara keaktifan mereka aktif.
		5) Bagaimana cara guru mengatasi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar?	Ada beberapa cara. Yang pertama saya minta untuk mengerjakan soal, dengan soal akan kelihatan hasil kognitifnya, dari situ kita bisa menilai. Misalkan mereka mampu mengerjakan soal dari buku yang materinya ada, itu berarti dia cukup mampu untuk membaca, fokus. Tapi kalau mereka dalam kognitifnya, dalam mengerjakan soalnya itu

			masih tidak memenuhi KKM, artinya kita sebagai guru harus mencoba cara lain dalam menyampaikannya. Misal dengan memberikan *reinforcement* tambahan, atau dengan metode lain selain mengerjakan soal, bisa dengan video, menambahkan studi kasus, atau dengan cara diskusi langsung dengan anak.
c.	Media Pembelajaran	1) Seberapa penting penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran PAI?	Menurut saya media pembelajaran dalam PAI itu sangat penting, karena dalam menyampaikan sesuatu yang abstrak, kadang anak perlu gambaran, atau mereka itu perlu suatu bahan yang nyata untuk didiskusikan. Tidak hanya sekedar teori atau angan-angan. Karena itu sangat penting. Sangat abstrak seperti itu.
		2) Apakah media pembelajaran yang digunakan selama ini sudah membantu peserta didik memahami materi?	Termasuk membantu, khususnya dalam fokus belajarnya. Karena materi untuk PAI kelas VIII itu termasuk kategori mudah, artinya yang diperlukan hanya fokus belajarnya saja. Kalau mereka bisa fokus, itu materinya mudah untuk

			dipahami. Tapi yang susah itu adalah ketika mereka masih belum fokus, ini yang menjadi PR bagi guru biasanya adalah membuat mereka supaya lebih fokus.
		3) Apa kendala yang dihadapi guru dalam menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran?	Kendalanya itu lebih ke yang pertama pemetaan dan juga kegiatan guru. Jadi seperti ini gambarannya. Jika guru itu sudah bisa memetakan dalam satu tahun, termasuk materinya sudah ada, terus sudah komplit, berarti dia tinggal membuat media. Hanya saja untuk sekarang ini tantangannya untuk guru baru. Untuk guru yang baru merambah di PAI SMP, itu kendalanya pertama kegiatannya banyak, terus waktu untuk menyediakan atau memikirkan medianya itu akhirnya kurang. Ini menurut saya membuat menjadi kurang efektif. Namun ini bukan berarti kedepannya tidak jadi efektif juga. Ini bisa diselesaikan menurut saya adalah ketika dia sudah melewati fase satu tahun pertama. Setelah fase satu

			tahun pertama, guru itu sebenarnya baru bisa memetakan. Barulah tahun kedua, dia sudah memetakan, sudah menguasai materi yang akan diajarkan secara teori, dia akan bisa mampu mengembangkan, menurut saya seperti itu. Jadi menurut saya sebagai seorang guru itu ada proses panjang. Dan proses panjangnya yang pertama ya di tahun pertama itu. Dia memetakan, mengaplikasikan bersamaan dengan kegiatan-kegiatannya, barulah nanti di tahun kedua dia sudah mapan dengan medianya. Karena dia sudah tahu dalam satu tahun itu kekurangan dan kelebihan metode yang sebelumnya itu apa. Jadi seperti itu sih.
		4) Apakah sekolah mendukung pengembangan media pembelajaran? Bagaimana bentuk dukungannya?	Mendukung, bahkan mendorong gurunya untuk kreatif. Dan itu juga membantu saya untuk lebih kreatif, untuk bisa lebih aktif dan adaptif dengan perkembangan murid yang sekarang ini. Namun tetap ya itu, proses tetap segalanya ya. Proses dan pengalaman tetap

			segalanya. Artinya ketika sekolah, guru, dan murid itu sudah saling *support*, apa yang kurang dan apa yang lebih nanti akan kelihatan sendirinya. Dan disitulah guru itu berproses untuk selanjutnya tentu bisa lebih baik. Masalah media itu kan insya Allah bisa dengan apa saja. Kalau pun tanpa media, kalau anak bisa paham, itu pun termasuk sudah tercapai. Masalahnya menurut saya itu, sekarang itu intinya bukan kepada apakah medianya itu ada atau tidak, tapi lebih ke bagaimana guru itu bisa memetakan muridnya bagaimana metode belajar mereka. Karena sekali lagi kita menganggap metode itu sebagai alat, bukan tujuannya. Tujuannya tetap bagaimana peserta didik tetap memahami apa yang jadi pelajarannya, seperti itu.
		5) Menurut Bapak/Ibu, seperti apa media pembelajaran yang ideal untuk peserta didik kelas VIII?	Mungkin kriterianya tetap, satu adalah relevan. Relevan dengan apa yang sedang disampaikan. Artinya bisa berbagai macam. Kemudian

			tidak membuat suatu bentuk baru. Maksudnya adalah media itu karena dia sebagai alat untuk menyampaikan materi, media itu jangan dimasukkan ke dalam definisi materi tersebut. Jadi jangan melebur. Ketika medianya itu melebur dengan definisi materi, bahayanya akan salah paham. Jadi diusahakan media pembelajaran itu harus berbeda definisi. Dia tidak bisa melebur dengan materinya. Dia hanya pengantar bahasanya, seperti itu.
d.	Pengembangan Media *Board Game*	1) Menurut Bapak/Ibu, materi Pendidikan Agama Islam apa yang paling sesuai jika dikembangkan menggunakan media pembelajaran berbasis *board game*? Jelaskan alasannya.	Menurut saya penting dalam beberapa aspek maksudnya. Ada beberapa aspek yang memang perlu media. Misalnya, mungkin di dalam fikih ada praktik penyembelihan kurban, di akhlak ada studi kasus, terus materi iman kepada rasul yang terdapat hafalan yang cukp banyak juga jadi mungkin perlu media pembelajaran yang lain agar murid itu tidak bosan dan materinya bisa tersampaikan. Yaitu, semakin banyak media

			pembelajaran, itu harapannya bisa meng-*cover* perbedaan cara belajar murid. Kurang lebih seperti itu sih pentingnya.
		2) Apa saja kesulitan yang sering dialami peserta didik dalam mempelajari materi tersebut?	Jadi walaupun hafalan ini tingkat pemahaman yang paling rendah, tapi menghafalkan sesuatu itu termasuk dasar. Artinya kita akan lebih paham ketika kita sudah hafal. Walaupun memahami sesuatu itu tidak harus hafal, tapi ketika kita sudah ada dasar hafalan, itu justru lebih bagus, pemahamannya lebih komprehensif. Itu kalau dari pandangan saya ya, dalam agama Islam itu memang ada beberapa pemahaman yang dia itu lebih bagus lagi, lebih komprehensif lagi kalau dia hafal. Tapi bukan berarti tujuannya hafalan, tujuannya tetap pemahaman. Cuman kalau dibekali dengan hafalan, itu lebih bagus daripada tidak sama sekali.
		3) Menurut Bapak/Ibu, bagaimana bentuk aktivitas atau permainan yang sesuai agar peserta	Bentuk aktivitasnya mungkin bisa dengan memecah kelompok, *mix* kelompok ya, atau di metode kompetisi

		didik lebih aktif dan mudah memahami materi melalui media *board game*?	berkelompok. Jadi kalau mereka tidak dibuatkan kompetisi, atau mereka hanya sekedar tidak ada tantangan, mereka juga tidak ada motivasi. Tapi kalau kita buat semacam tantangan, dan juga seperti dalam *game*, mungkin bisa lebih aktif lagi untuk mencapai kemenangan.
		4) Komponen apa saja yang sebaiknya terdapat dalam media *board game* (misalnya kartu soal, kartu tantangan, kartu bonus, ilustrasi, atau bentuk evaluasi) agar sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII?	Di dalam kartu tantangannya mungkin harus ada level pertanyaan. Perlu ada pemetaan level soal atau tantangan. Karena pemetaan itu penting juga untuk memetakan mereka pahamnya dalam apa. Nanti *output*-nya bisa berupa rubrik peserta didik, tabel, terus nanti ada level soal, seperti yang kita pelajari itu kan C1 sampai C5, dia itu bisa menjawab itu di soal yang mana, nanti hasilnya akan bisa lebih bagus kalau kita punya pelevelan soal itu. Nah terus dalam praktiknya mungkin ketika ada yang tidak benar dalam menjawab, menurut saya itu tidak langsung membuat dia gagal. Tapi ada satu kesempatan

			atau dua kesempatan untuk menjawab atau dibuat kayak semacam *Who Wants to Be a Millionaire*. Jadi ketika dia tidak bisa menjawab dikasih beberapa opsi yang terbatas tentunya. Apakah dia akan bertanya ke teman atau apa. Jadi kenapa kalau seperti ini alasannya, mungkin ada anak yang dia dalam membaca itu tidak bisa. Dia itu hanya bisa paham kalau dikasih tahu sama temannya. Jadi contoh kayak saya tidak bisa fokus membaca, tapi ketika diskusi dengan teman akan masuk dengan sendirinya. Karena tadi untuk membekali dia bermain *game* adalah dengan membaca dulu. Namun kita sadari kalau anak-anak itu belum tentu ketika membaca langsung paham. Ada yang harus didiskusikan dulu, harus ditanya-jawabkan dulu dengan temannya baru dia paham.
		5) Bagaimana harapan Bapak/Ibu terhadap media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* yang akan	Harapannya tentu ini tidak hanya sekedar media yang menyenangkan atau asyik, tapi lebih ke arah bermakna. Bermakna untuk murid dan

			dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam?	gurunya dan juga menghasilkan suatu analisa yang *proper* ya, untuk kebutuhan guru dan juga muridnya. Artinya bisa tersusun secara sistematis walaupun kompleks gitu. Yaitu tadi, dalam penyusunan soalnya sudah terlevelkan. Terus dalam menantang atau dalam memainkannya juga ada tantangan, dan selain tantangan juga ada opsi untuk bantuan gitu, sehingga lebih relevan dengan kehidupan nyata. Dalam kehidupan nyata kita gagal itu sebenarnya masih ada kesempatan untuk minta bantuan atau mencoba hal yang lain, cara yang lain. Harapannya bisa relevan dengan dunia nyata seperti itu.

Lampiran 4 Lembar dan Transkip Wawancara Peserta didik Pra Penelitian

Nama Informan : Alika, Luna, Maulana

Jabatan : Peserta didik Kelas VIII B

Hari dan Tanggal : Jumat, 7 Agustus 2026

Waktu : 10.30

Tempat : Ruang Kelas

NO	TOPIK	PERTANYAAN	Alika	Luna	Maulana
a.	Pembelajaran PAI	1) Bagaimana pendapatmu tentang mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?	Menurut aku, PAI itu pelajaran yang bisa meningkatkan pengetahuan tentang agama buat murid-muridnya. Itu saja.	Menurutku penting, karena kita sebagai muslim harus mengetahui dasar-dasar agama Islam, seperti cara salat dan sebagainya. Keimanan juga harus kita pahami.	Biasa saja. Belajarnya tidak begitu susah, tapi juga tidak begitu gampang.
		2) Bagaimana cara guru biasanya mengajar mata pelajaran PAI?	Kalau buat Mr. Ikhsan, biasanya beliau kasih PPT dulu, terus dijelaskan. Setelah itu biasanya disuruh mengerjakan	Baik dan interaktif. Sejauh ini kalau mengajar masih seru.	Biasanya menggunakan PPT atau dari buku.

			modul, lalu ada PR. Kalau Mr. Aqil biasanya pembelajarannya lewat cerita, jadi kadang seperti mendongeng, kemudian dijelaskan, lalu mengerjakan soal pilihan ganda.		
		3) Media pembelajaran apa yang paling sering digunakan guru saat mengajar PAI?	Biasanya pakai PPT, jadi menggunakan proyektor. Kalau dulu Mr. Aqil pernah pakai semacam wayang kartun.	Selama kurang lebih tiga minggu ini kita belum memakai perangkat digital. Jadi sejauh ini masih mengerjakan soal, terus menulis, misalnya disuruh menulis makna suatu materi. Jadi masih berdasarkan buku.	Paling sering menggunakan buku.

		4) Bagaimana suasana pembelajaran PAI di kelas menurutmu?	Menurut aku sebenarnya PAI itu gampang, tidak sesusah itu. Tapi kalau cara penyampaiannya kurang menarik, jadi gampang bosan dan materinya tidak masuk. Menurut aku, kalau di kelas sekarang, materinya lebih mengasah kemampuan dalam bidang keagamaan.	Tergantung juga. Kadang bisa seru, kadang bisa agak membosankan. Untuk PAI masih guru yang sama.	Aman saja. Sama Mr. Ikhsan.
		5) Bagaimana pendapatmu terhadap materi Iman kepada Rasul?	Maksudnya kita harus meneladani sikap-sikap baik para rasul yang sudah diajarkan. Karena para rasul sudah memperjuangkan Islam sampai akhirnya Islam bisa berkembang. Dari situ pasti banyak contoh	Menurutku penting, karena kita juga bisa menerapkan keteladanan rasul dalam kehidupan sehari-hari.	Biasa saja. Masih ingat sedikit.

			baik yang bisa kita ikuti.		
b.	Kesulitan Belajar	1) Apakah kamu pernah mengalami kesulitan saat belajar Pendidikan Agama Islam?	Pernah. Misalnya saat menghafal Asmaul Husna atau nama-nama tertentu. Kalau menghafal itu, aku berharap PAI punya cara yang lebih ringkas supaya lebih mudah diingat. Misalnya seperti di Pramuka ada singkatan Dasa Dharma yang memudahkan menghafal.	Selama kurang lebih tiga minggu ini dan dari dulu juga belum ada masalah. Masih aman-aman saja.	Pernah. Soalnya kelihatannya gampang, tapi ternyata jawabannya salah.
		2) Bagian materi apa yang menurutmu paling sulit dipahami?	Menurut aku Asmaul Husna. Karena jumlahnya banyak dan aku gampang lupa. Kecuali yang umum-umum, itu masih ingat.	Kayaknya iman kepada rasul, karena hafalannya juga banyak.	Lupa. Al-Quran mungkin ya.
		3) Apa penyebab kamu merasa	Karena kondisi kelas yang ramai sekali. Sekarang	Karena hafalannya juga banyak.	...

		kesulitan memahami materi tersebut?	aku dapat kelas yang memang ramai, jadi fokusku terpecah antara mendengarkan penjelasan guru dan suara teman-teman yang ribut.	Paling dengan membagi hafalannya sedikit-sedikit.	
		4) Ketika guru menjelaskan materi, apakah kamu mudah memahami penjelasan tersebut?	Sebenarnya mudah, tapi aku harus memastikan logikaku sendiri. Jadi aku lebih suka bertanya lagi ke guru.	Sebenarnya paham. Cuma aku pernah tes gaya belajar, dan aku lebih condong ke tipe kinestetik. Jadi kalau hanya dijelaskan secara lisan kadang masih kurang paham. Lebih mudah kalau ada praktik atau sedikit gerakannya.	Iya.
		5) Apakah kamu mudah mengingat materi PAI setelah	Tergantung materinya. Kalau aku sudah punya gambaran atau pemahaman	Kalau dibaca dan diulang lagi sebelum ulangan atau belajar,	Sedikit.

		pembelajaran selesai?	sebelumnya, biasanya lebih mudah ingat.	biasanya masih ingat.	
		6) Apakah kamu percaya diri ketika diminta menjawab pertanyaan PAI?	Alhamdulillah percaya diri, tapi tergantung materinya. Kalau materinya sulit, ya pasti harus berpikir lebih lama.	Iya. Kalau langsung disuruh jawab kadang agak blank sedikit, karena belum mendalami materinya. Tapi kalau ujian atau ulangan insyaallah percaya diri.	Percaya diri jika sudah belajar sebelumnya.
		7) Apa yang biasanya kamu lakukan ketika mengalami kesulitan belajar PAI?	Biasanya aku baca lagi catatan. Kalau benar-benar tidak paham, baru tanya ke guru atau ke teman yang lebih paham.	Kalau menghafal biasanya aku pakai *blurting method* sama teknik menjelaskan ulang. Jadi setelah menghafal, aku mencoba menjelaskan sendiri.	Untuk saat ini sepertinya belum, tapi tidak tahu kedepannya.
c.	Media Pembelajaran	1) Menurutmu media pembelajaran penting atau	Penting. Karena kalau media pembelajarannya tidak disesuaikan	Penting. Karena kita bisa mencari informasi	Penting. Karena kalau misalnya tidak ada

		tidak dalam pembelajaran PAI? Mengapa?	dengan murid, materinya tidak akan masuk ke murid. Akhirnya murid jadi buyar dan tidak fokus belajar.	lebih dalam. Kalau hanya dari buku kadang jawabannya belum lengkap. Kalau pakai media lain kita bisa menggali lebih banyak.	sekolah atau ingin belajar lagi, peserta didik bisa melihat buku untuk mempelajari kembali.
		2) Media seperti apa yang membuatmu lebih mudah memahami materi?	Kalau aku lebih suka yang menggunakan logika. Jadi tidak cuma diberi materi, tapi dijelaskan dari dasar, lalu kalau bisa ada praktiknya juga. Dijelaskan dulu, lalu kalau bisa menggunakan logika dan ada games. Jadi lebih mudah hafal dan lebih ingat.	HP sudah cukup sebenarnya. Tablet juga boleh.	Kalau guru menuliskan poin-poin penting secara ringkas di papan tulis.
		3) Apakah pembelajaran menggunakan permainan membuatmu	Tergantung games-nya sih. Tapi kalau seru, pasti membantu.	Iya, tertarik. Misalnya waktu pelajaran Al-Qur'an,	Iya. Karena bisa seperti belajar sambil

		lebih tertarik belajar?	Iya, tapi jangan yang individu. Kalau individu kurang interaktif. Lebih enak kalau dimainkan bersama-sama.	gurunya kadang memberi games. Aku suka seperti itu dan jadi lebih mudah mengingat materinya.	mengerjakan soal ujian.
		4) Apakah kamu pernah belajar menggunakan *board game*?	Untuk PAI sih belum pernah.	Kalau board game seperti Monopoli belum pernah. Dulu pernah main UNO Stacko.	Pernah, tapi bukan PAI. Kayaknya untuk Matematika.
		5) Bagaimana harapanmu terhadap media pembelajaran yang akan digunakan nanti?	Harapannya media itu bisa membuat murid lebih mudah mengingat materi dan mengasah kemampuan mereka.	Harapannya lebih interaktif dan seru, karena aku juga suka main game.	Semoga lebih baik dan lebih kreatif.

Lampiran 5 Lembar dan Transkip Wawancara Peserta didik Pasca Penelitian

Nama Informan : Alika, Luna, Maulana

Jabatan : Peserta didik Kelas VIII B

Hari dan Tanggal : Jumat, 7 Agustus 2026

Waktu : 13.35 WIB

Tempat : Ruang Kelas

NO	TOPIK	PERTANYAAN	Alika	Luna	Maulana
a.	Pengalaman Menggunakan *Board Game*	1) Bagaimana pendapatmu setelah belajar menggunakan media *board game*?	Menurut aku ini seru banget. Jadi lebih semangat belajar dan rasa ingin tahunya tinggi. Cara belajarnya juga seru, jadi tidak membosankan dan lebih interaktif.	Seru banget, sumpah. Sayangnya aku tidak ikut main karena ditunjuk jadi leader. Tapi jadi leader juga enak, karena jadi tahu jawabannya dan bisa memberi poin. Aku sebenarnya juga pengin ikut main.	Seru.
		2) Apakah *board game* mudah dimainkan?	Sejauh ini mudah. Semua orang harusnya bisa.	Gampang.	Iya.

			Yang sulit justru materinya.		
		3) Apakah aturan permainan mudah dipahami?	Sangat mudah.	Aku memang tidak terlalu sering main Monopoli, tapi menurutku aturan *Board Game* versi PAI tadi sudah pas.	Iya.
		4) Bagian permainan apa yang paling kamu sukai?	Yang paling suka waktu dapat angka enam, terus dapat kartu bonus. Soalnya dapat poin tambahan tanpa harus menjawab soal.	Jadi leader sih. Tapi kalau jadi pemain pasti lebih terasa, karena kita tidak tahu bakal dapat pertanyaan apa.	Semuanya.
		5) Bagian permainan apa yang menurutmu masih membingungkan?	Ada beberapa soal tentang materi yang belum diajarkan, jadi belum ada yang bisa menjawab. Tidak ada	Mungkin dari sisi pemain, karena kita belum mempelajari materinya secara mendalam.	Tidak ada.

			masalah. Lagian ini mirip Monopoli, jadi pasti banyak yang sudah tahu cara mainnya.	Jadi mungkin akan lebih menikmati kalau materinya sudah diajarkan terlebih dahulu.	
b.	Respon terhadap Pembelajaran	1) Apakah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ?	Sangat menyenangkan. Jauh lebih menyenangkan daripada sebelumnya.	Iya, lebih interaktif.	Iya.
		2) Apakah kamu menjadi lebih aktif selama pembelajaran?	Iya, tentu saja.	Iya.	Iya.
		3) Apakah kamu lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PAI?	Sangat bersemangat.	Iya, tentu.	Insyaallah. Delapan puluh persen
		4) Apakah *board game* membuatmu lebih mudah memahami materi?	Iya, lumayan membantu. Karena beberapa pertanyaan ada yang sama. Misalnya	Lumayan. Tapi kalau untuk menghafal, aku mungkin kurang cocok menggunakan game,	Iya. Materi Iman kepada rasul.

			teman tidak bisa menjawab lalu fasilitator menjelaskan jawabannya, jadi lebih mudah ingat.	karena memang gaya belajarku berbeda.	
		5) Apakah kamu lebih mudah mengingat materi setelah bermain *board game*?	Iya, tentu. Karena lebih seru, jadi lebih berkesan. Kalau teman tidak bisa menjawab, kita jadi ikut penasaran. Kalau kita sebenarnya tahu jawabannya, rasanya greget, jadi malah lebih ingat.	Kalau aku tetap berbeda cara menghafalnya. Aku harus sambil menulis.	Iya.
c.	Pengaruh terhadap Kesulitan Belajar	1) Apakah kesulitan yang sebelumnya kamu alami menjadi berkurang setelah	Sejauh ini sangat berkurang, karena belajarnya jadi lebih asyik.	Kalau aku tetap berbeda cara menghafalnya. Aku harus sambil menulis.	Iya.

		menggunakan *board game*?			
		2) Bagian materi apa yang sekarang lebih mudah kamu pahami?	Materi tentang sifat-sifat rasul seperti tabligh. Kalau hanya dijelaskan kadang lupa, tapi setelah main kartu jadi lebih gampang ingat.	Gara-gara Zafran membuat pantun, jadi aku ingat tentang Ulul Azmi. Terus sifat-sifat rasul juga lumayan jadi lebih ingat.	Iman kepada rasul.
		3) Apakah *board game* membantumu menjawab soal PAI?	Iya, membantu. Apalagi kalau tidak bisa menjawab biasanya diberi petunjuk, jadi kita terdorong untuk berpikir.	Iya, cukup membantu.	Iya.
		4) Apakah kamu merasa lebih percaya diri ketika belajar PAI?	Iya.	Jujur iya, karena kita belajar bareng teman-teman, jadi lebih	Semoga.

				fleksibel dan lebih santai.	
		5) Menurutmu, apakah *board game* layak digunakan pada pembelajaran PAI berikutnya? Mengapa?	Sangat layak. Sangat membantu. Pokoknya layak, layak, layak. Aku mau main lagi. Cuma waktunya kurang lama. Tiga jam pelajaran rasanya masih kurang karena pembelajarannya jadi terasa terburu-buru.	Cocok banget. Jujur aku jadi pengin cepat-cepat pelajaran PAI lagi. Karena aku memang suka main game. Jadi lebih seru dan meningkatkan semangat.	Iya, karena bisa memotivasi teman-teman untuk belajar.
d.	Saran	1) Apa kelebihan media *board game* menurutmu?	Bisa bikin lebih semangat belajar, tidak bosan, suasananya tidak sepi, dan tidak canggung.	Aku jadi lebih aktif. Terus menyerap materinya lebih cepat dan lebih mudah menangkap penjelasannya.	Saya lebih sering memilih main game daripada belajar. Jadi dengan board game ini bisa sambil bermain sekaligus belajar.

		2) Apa kekurangan media *board game* menurutmu?	Ada beberapa materi yang belum dijelaskan, jadi bingung waktu menjawab soal. Selain itu, menurutku sudah bagus.	Beberapa pertanyaanny a belum bisa dijawab karena kita belum mempelajari materinya.	Peserta didik tidak boleh membuka buku saat menjawab soal. Iya, karena harus menghafal.
		3) Apa saranmu agar *board game* ini menjadi lebih baik?	Mungkin tiap menjawab soal diberi batas waktu, misalnya lima atau sepuluh detik. Jadi lebih seru dan lebih menantang, tidak terlalu bebas berpikir terlalu lama.	Mungkin sebelum bermain game, kita diberi materi terlebih dahulu secara lebih mendalam. Setelah itu, di akhir pembelajaran baru bermain game sebagai evaluasi.	Waktunya dibuat lebih banyak. Supaya peserta didik lebih banyak bekerja sama saat menjawab. *Board game* ini membantu dalam belajar.

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN ~~MATERI~~ MEDIA

AHLI MEDIA

Judul Penelitian :	Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VII Global Islamic School 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran :	Pendidikan Agama Islam
Materi :	Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt
Peneliti :	Yustika Edho Wicaksono
Ahli ~~Materi~~ Media :	Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.
Instansi:	PAI/FIAI/Universitas Islam Indonesia

Petunjuk

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *board game* PAI yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Dengan keterangan skala sebagai berikut:

- **5 = Sangat Baik**
- **4 = Baik**
- **3 = Cukup**
- **2 = Kurang**
- **1 = Sangat Kurang**

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Media

No.	Aspek	1	2	3	4	5
	Aspek Rekayasa Media					
1	Ketepatan memilih media	✓				
2	Reliabilitas (kehandalan dalam pemakaian)			✓		
3	*Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)				✓	
4	Usabilitas (mudah digunakan)					✓
5	Keefektifan dalam penggunaan			✓		
6	Keefisienan dalam pengembangan			✓		
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media			✓		
8	Variasi alat permainan		✓			
9	Reusabilitas (dapat digunakan kembali)					✓
10	Kerapian desain					✓
11	Kemenarikan desain					✓
	Aspek Komunikasi Visual					
12	Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif)			✓		
13	Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, dan unik)					✓
14	Sederhana					✓
15	Pemilihan jenis huruf					✓
16	Ukuran huruf yang digunakan					✓
17	Pengaturan jarak (huruf, baris, karakter)			✓		
18	Keterbacaan *teks*				✓	
19	Tampilan gambar yang disajikan				✓	
20	Ketepatan penempatan gambar					✓
21	Keseimbangan proporsi gambar					✓

22	Kesesuaian gambar yang mendukung materi				✓	
23	Pengaturan tata letak					✓
24	Komposisi warna				✓	
25	Keserasian pemilihan warna				✓	

B. Kebenaran ~~Materi~~ Media

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	alasan pemilihan media belum ada	perlu data pendukung yang dianalisis, dan dikaitkan dengan teori sebagai dasar pengembangan medianya

C. Komentar atau Saran Umum

- sebagai satu kesatuan media, ilustrasi / gambar yang ada pada tap komponen sebaiknya menggunakan style / fitur yang sama
- perlu ada informasi game ini bisa digunakan maksimal berapa orang / permainan dan bagaimana jika digunakan secara klasikal karena konteks pengembangan media adalah untuk pembelajaran di kelas, bukan aktivitas / permainan mandiri

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 5 Agustus 2026

Ahli ~~Materi~~ Media

Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN MATERI
AHLI MATERI

Judul Penelitian :	Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VII Global Islamic School 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran :	Pendidikan Agama Islam
Materi :	Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt
Peneliti :	Yustika Edho Wicaksono
Ahli Materi :	Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I.
Instansi:	PAI/FIAI/Universitas Islam Indonesia

Petunjuk

Lembar validitas ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran *board game* PAI yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Dengan keterangan skala sebagai berikut:

- **5 = Sangat Baik**
- **4 = Baik**
- **3 = Cukup**
- **2 = Kurang**
- **1 = Sangat Kurang**

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validitas ini saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian Materi

No.	Aspek	1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
2	Kedalaman soal sesuai materi					√
3	Kejelasan uraian soal				√	
4	Kejelasan petunjuk belajar					√
5	Aktualitas materi yang disajikan					
6	Kecukupan jumlah soal				√	
7	Kelengkapan cakupan soal					√
8	Tingkat kesulitan soal sesuai materi					√
9	Variasi soal				√	
10	Keruntutan alur pikir				√	
11	Interaktivitas siswa dengan media					√
12	Penumbuhan motivasi belajar					√
13	Bahasa soal yang mudah dipahami					√
14	Kemudahan pembelajaran untuk dipahami					√
15	Kebenaran soal secara teori dan konsep				√	
16	Ketepatan penggunaan istilah dan pernyataan				√	

17	Ketepatan kunci jawaban dengan soal				√	
18	Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi				√	

B. Kebenaran Materi

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	Penggunaan kata tanya pada kartu soal yang kurang tepat. Misalnya: Sebutkan dalil..., Apa isi pokok QS...	Sesuaikan kata tanya dengan subtansi dan orientai pertanyaan. Misalnya: Sebutkan dalil diganti menjadi lafalkan dalil..., Apa isi pokok.. diganti dengan Jelaskan isi pokok....
2	Kunci jawaban pada pertanyaan Sebutkan dalil...	Sebaiknya diminta melafalkan dalil dan artinya. Karena akan lebih bermakna.

C. Komentar atau Saran Umum

Lengkapi dengan *lesson plan* sederhana. Sehingga urgensi dan ketepatan pemanfaatan gamefication pada proses penyampaian materi ini bisa terukur dan berbasis pada nalar *constructive aligment.*

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon untuk melingkari nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

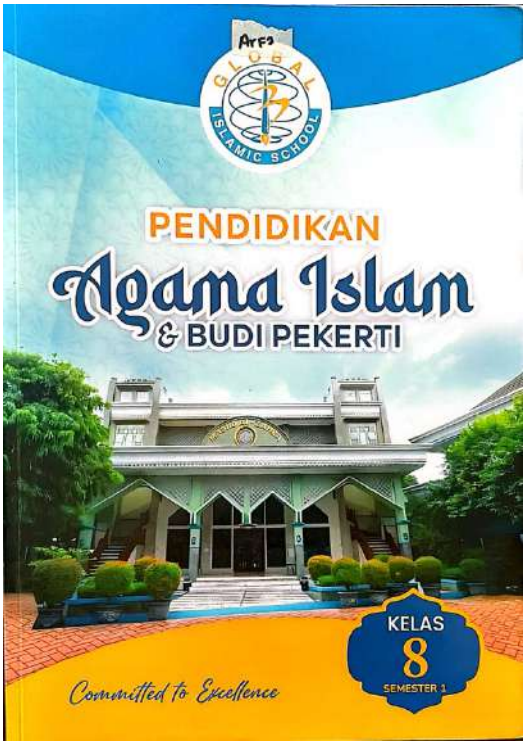
Yogyakarta, 4 Agustus 2026

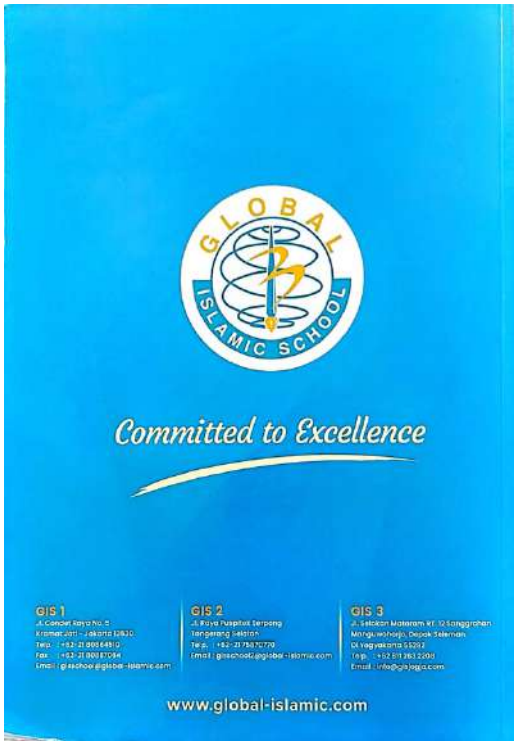
Ahli Materi



Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I.

Lampiran 8 Sumber Belajar





Lampiran 9 Media *Board Game*

<table>
<tr>
<td>

Papan Board Game
PAI Interaktif</td>
<td>

Packaging Board Game</td>
<td>
4 Pion & 1 Dadu
Permainan</td>
</tr>
<tr>
<td>

Lencana Pemain</td>
<td>


Kunci Jawaban
& Lembar Poin Peserta</td>
<td>
Rubrik Penilaian</td>
</tr>
</table>



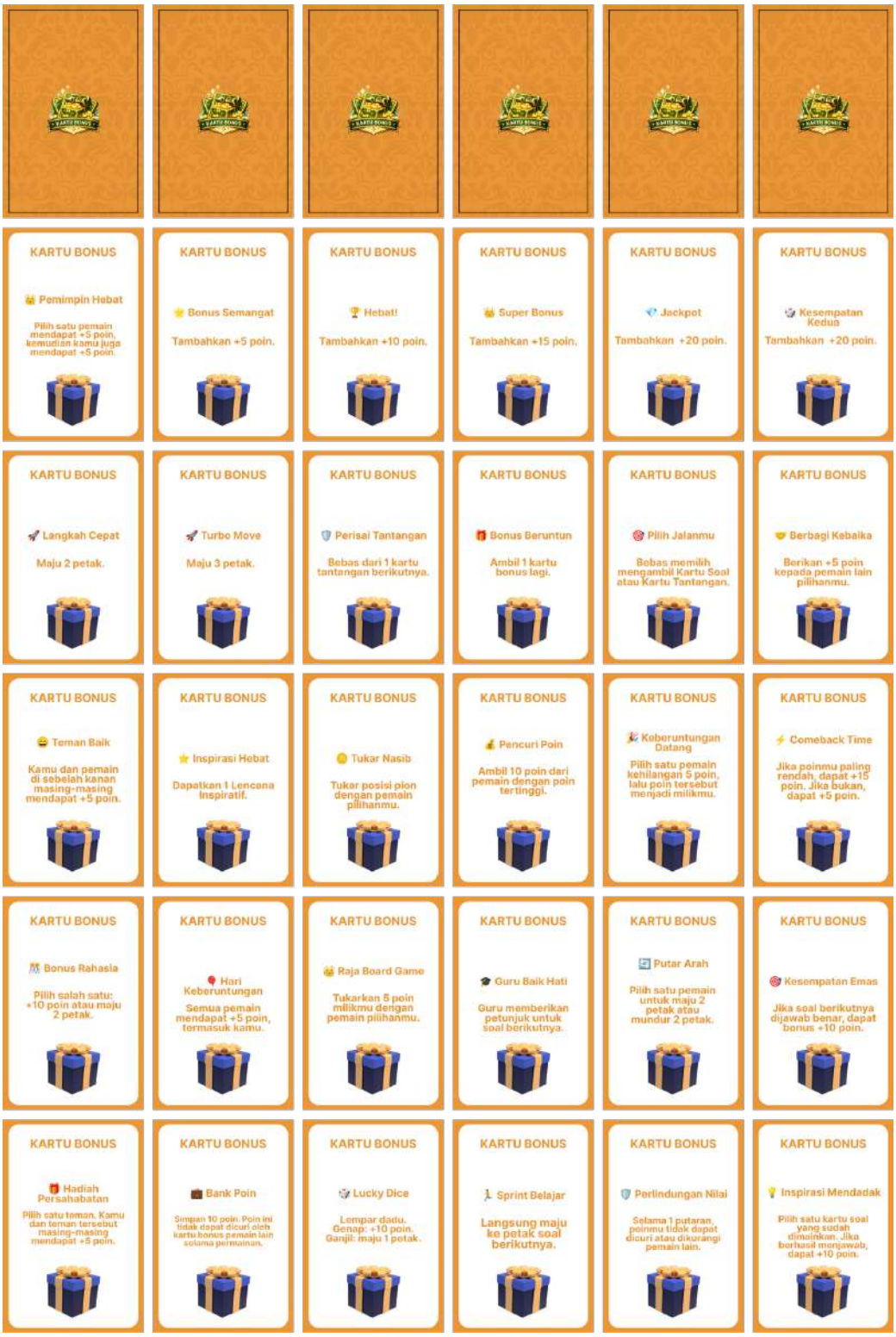
Kartu Soal *Board Game* PAI Interaktif



Kartu Tantangan *Board Game* PAI Interaktif



Kartu Refleksi *Board Game* PAI Interaktif

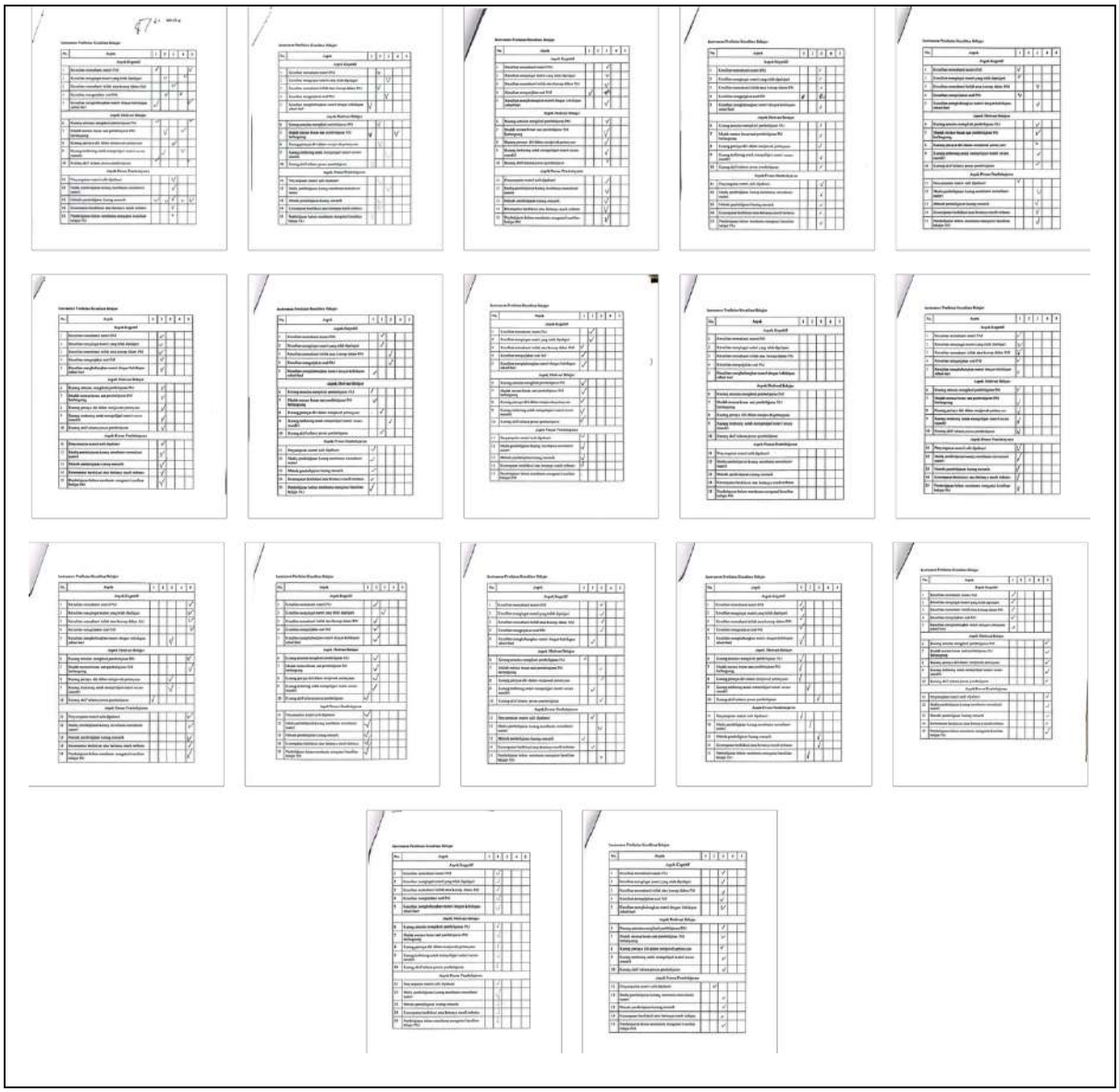


Kartu Bonus *Board Game* PAI Interaktif

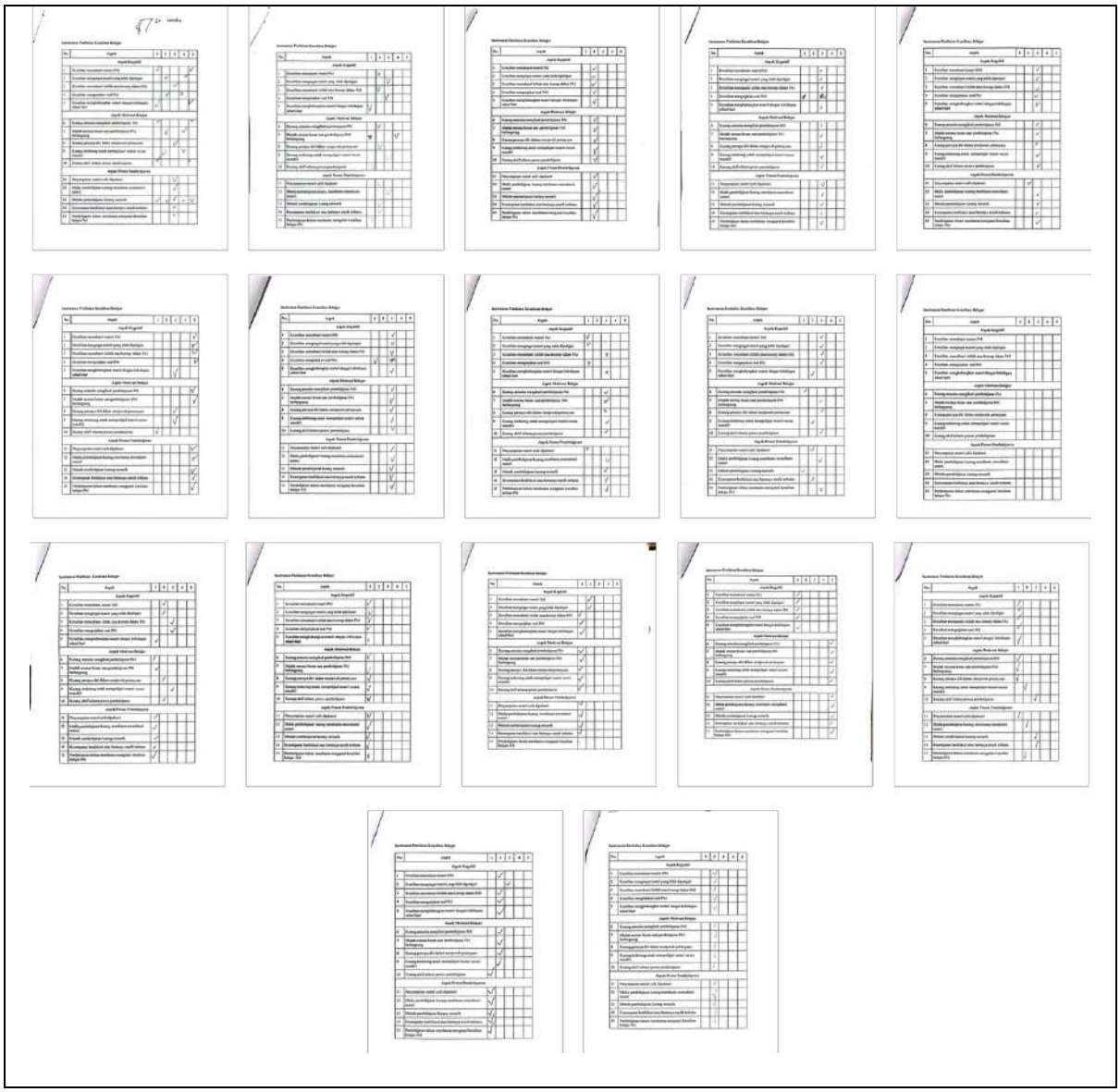
Lampiran 10 Buku Panduan Penggunaan *Board Game*



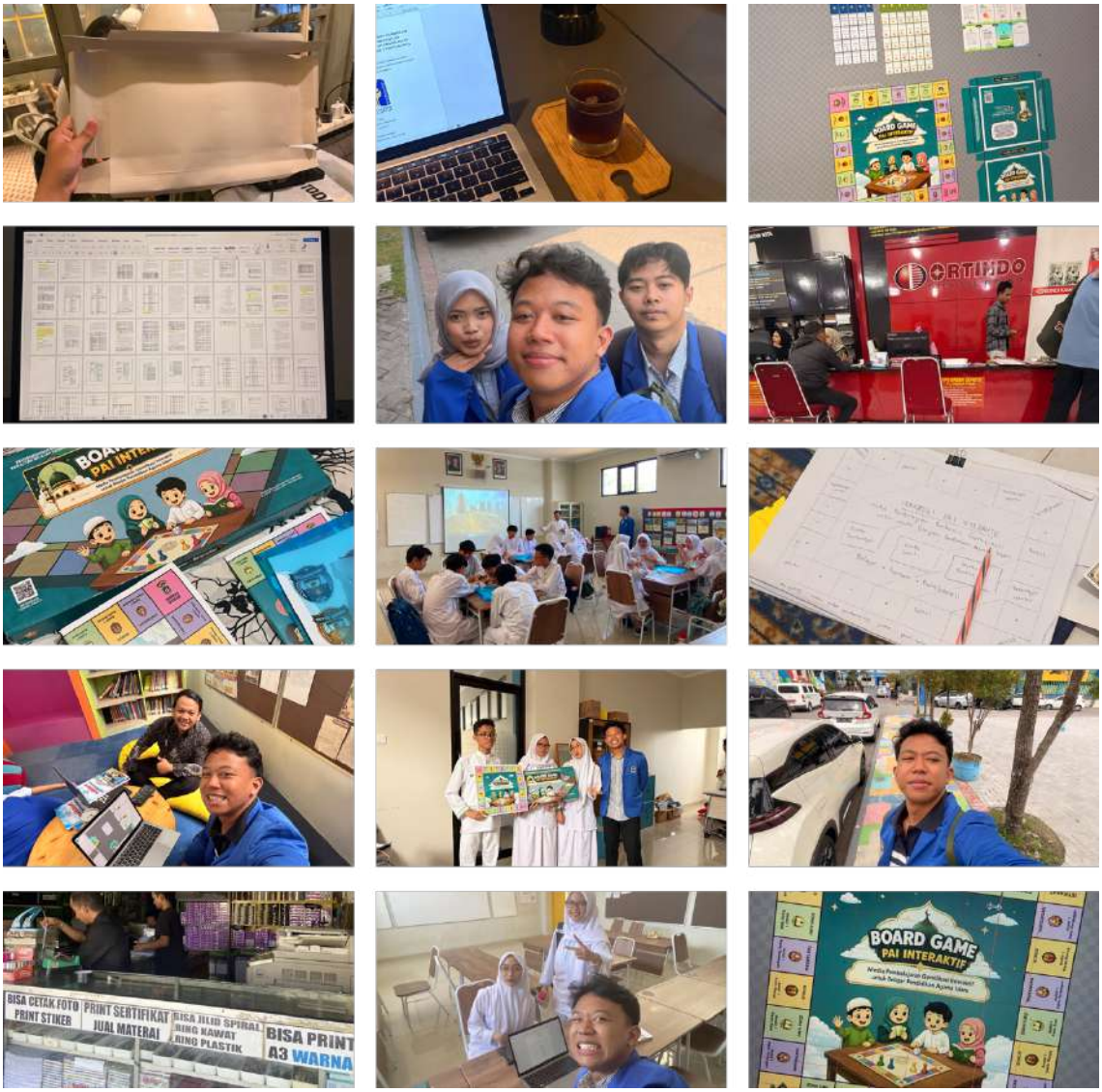
Lampiran 11 Instrumen Kesulitan Belajar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game (pretest)*



Lampiran 12 Instrumen Kesulitan Belajar Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran *Board Game (posttest)*



Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 14 Dokumentasi Penggunaan Media Board Game



Lampiran 15 Modul Ajar/RPP

JUNIOR HIGH GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Mata Pelajaran : PAI
Kelas / Semester : VII / 1
Fase : D
Materi Pokok : IMAN KEPADA RASUL-RASUL ALLAH SWT.
Alokasi Waktu : 2 JP x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran gamifikasi berbasis Board Game PAI Interaktif, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian iman kepada rasul Allah Swt.
2. Menjelaskan perbedaan nabi dan rasul beserta tugas para rasul.
3. Menyebutkan sifat wajib, sifat mustahil, dan sifat jaiz para rasul.
4. Menjelaskan pengertian Rasul Ulul Azmi beserta keteladanannya.
5. Menjelaskan hikmah beriman kepada rasul Allah Swt.
6. Menunjukkan sikap jujur, amanah, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas selama mengikuti pembelajaran melalui Board Game PAI Interaktif.

B. Langkah Kegiatan Pembelajaran

- **Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**
  a. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa bersama.
  b. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
  c. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan mengenai tokoh-tokoh teladan dalam Islam.
  d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  e. Guru memperkenalkan media *Board Game* PAI Interaktif, menjelaskan manfaat, aturan permainan, serta sistem penilaian yang akan digunakan selama pembelajaran.

- **Kegiatan Inti (60 menit)**
  Kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai berikut :
  a. **Eksplorasi - 15 menit**
     1. Guru menjelaskan secara singkat materi pokok tentang iman kepada rasul Allah Swt.
     2. Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4 orang.
     3. Guru membagikan satu paket *Board Game* PAI Interaktif kepada setiap kelompok.
     4. Guru menjelaskan kembali aturan permainan dan tugas Game Leader pada masing-masing kelompok.
  b. **Elaborasi – 40 menit**

Peserta didik melaksanakan permainan menggunakan Board Game PAI Interaktif sesuai dengan buku panduan permainan.

Selama permainan berlangsung:

1. Peserta didik melempar dadu secara bergiliran.
2. Peserta didik menjawab Kartu Soal sesuai materi iman kepada rasul.
3. Peserta didik melaksanakan aktivitas pada Kartu Tantangan.
4. Peserta didik memperoleh keuntungan apabila mendapatkan Kartu Bonus.
5. Peserta didik menyampaikan pengalaman dan nilai yang diperoleh ketika mendapatkan Kartu Refleksi.
6. Game Leader mencatat seluruh perolehan poin pada lembar penilaian.
7. Guru berkeliling mengamati jalannya permainan, memberikan penguatan materi, serta membantu apabila terdapat kelompok yang mengalami kesulitan.

c. **Konfirmasi 5 menit**

1. Guru bersama peserta didik membahas beberapa soal yang masih banyak dijawab kurang tepat.
2. Guru memberikan penguatan terhadap konsep iman kepada rasul Allah Swt.
3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh kelompok atas partisipasi selama permainan.

- **Kegiatan Penutup (10 menit)**

1. Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
2. Guru mengumumkan peringkat berdasarkan hasil permainan.
3. Guru memberikan lencana penghargaan kepada seluruh peserta didik sesuai kategori.
4. Guru memberikan motivasi agar peserta didik meneladani sifat-sifat rasul dalam kehidupan sehari-hari.
5. Guru menyampaikan materi pada pertemuan berikutnya.
6. Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.

C. Asesmen, Remedial, dan Pengayaan

Assessment	1. Asesmen (Awal) : Guru memberikan beberapa pertanyaan singkat mengenai materi iman kepada rasul Allah Swt. untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

	2. Asesmen Formatif: Asesmen dilakukan selama proses pembelajaran melalui: ● Keaktifan peserta didik selama permainan. ● Ketepatan menjawab kartu soal. ● Kemampuan menyelesaikan kartu tantangan. ● Kemampuan menyampaikan pendapat pada kartu refleksi. ● Sikap kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab selama permainan.
Profil Pelajar Pancasila	1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia 2. Kreatif 3. Mandiri 4. Bernalar Kritis
Pengayaan dan Remedial	**Pengayaan** Peserta didik yang telah mencapai ketuntasan diberikan kegiatan pengayaan berupa: ● Menyelesaikan kartu soal tingkat lanjut. ● Menjelaskan keteladanan Rasul Ulul Azmi dalam kehidupan sehari-hari. ● Menyampaikan contoh implementasi sifat wajib rasul di lingkungan sekolah maupun keluarga. **Remedial** Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan diberikan: ● Pendampingan belajar oleh guru. ● Pembahasan kembali materi yang belum dipahami. ● Menyelesaikan soal remedial mengenai materi iman kepada rasul Allah Swt. ● Mengulang permainan menggunakan beberapa kartu soal sebagai latihan penguatan konsep.

Mengetahui,
Sleman, 4 Agustus 2026

Kepala SMP Global Islamic School 3	Guru PAI
Dea Dimyathi Agus Putri, S. Pd.	Maulana Ikhsanun Karim, S.Ag., M.A

Lampiran 16 Lembar Hasil *Focus Group Discussion* (FGD) I & II

Lembar Hasil Focus Group Discussion (FGD) I

Judul Penelitian :	Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran :	Pendidikan Agama Islam
Materi :	Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.
Peneliti :	Yustika Edho Wicaksono
Responden :	Ahli Media, Ahli Materi & Guru PAI
Hari/ Tanggal :	Jumat, 7 Agustus 2026
Waktut :	Online
Tempat :	Onlline

Lembar Saran & Masukan

No.	Pemberi Masukan	Saran/Masukan
1.	Ahli Media	1. Tampilan papan dan kartu permainan sudah menarik, tetapi ukuran dan jenis huruf perlu dibuat lebih konsisten agar mudah dibaca. 2. Warna dan simbol pada setiap jenis kartu perlu dibuat lebih konsisten agar peserta didik mudah membedakannya. 3. Petunjuk permainan perlu dibuat lebih sederhana dan sistematis agar mudah dipahami peserta didik.
2.	Ahli Materi	1. Isi kartu soal dan tantangan perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran materi iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt. 2. Pertanyaan perlu mencakup aspek pengetahuan dan penerapan nilai-nilai keteladanan Rasul dalam kehidupan sehari-hari.

		3. Redaksi soal perlu diperjelas agar mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.
3.	Guru PAI	1. Board game sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII yang aktif tetapi mudah merasa bosan. 2. Permainan sebaiknya dilakukan secara berkelompok agar peserta didik dapat berdiskusi dan saling membantu. 3. Peserta didik perlu diberikan kesempatan memperoleh bantuan atau mencoba kembali ketika mengalami kesulitan menjawab.

Kesimpulan FGD I

Berdasarkan hasil FGD I, media board game dinilai sesuai untuk pembelajaran PAI kelas VIII, tetapi masih diperlukan beberapa perbaikan pada aspek tampilan, materi, dan mekanisme permainan. Hasil masukan tersebut menjadi dasar untuk melakukan Uji Coba Pengguna sebelum tahap berikutnya.

Mengetahui,

Ahli Media	Ahli Materi	Guru PAI
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.	Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I.	Muhammad Aqil Abqori, S.Pd.

Lembar Hasil Focus Group Discussion (FGD) II

Judul Penelitian :	Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta
Mata Pelajaran :	Pendidikan Agama Islam
Materi :	Iman kepada Rasul-Rasul Allah Swt.
Peneliti :	Yustika Edho Wicaksono
Responden :	Ahli Media, Ahli Materi & Guru PAI
Hari/ Tanggal :	Sabtu, 8 Agustus 2026
Waktut :	Online
Tempat :	Onlline

Lembar Saran & Masukan

No.	Pemberi Masukan	Saran/Masukan
1.	Ahli Media	-
2.	Ahli Materi	-
3.	Guru PAI	-

Kesimpulan FGD I

……...

……...

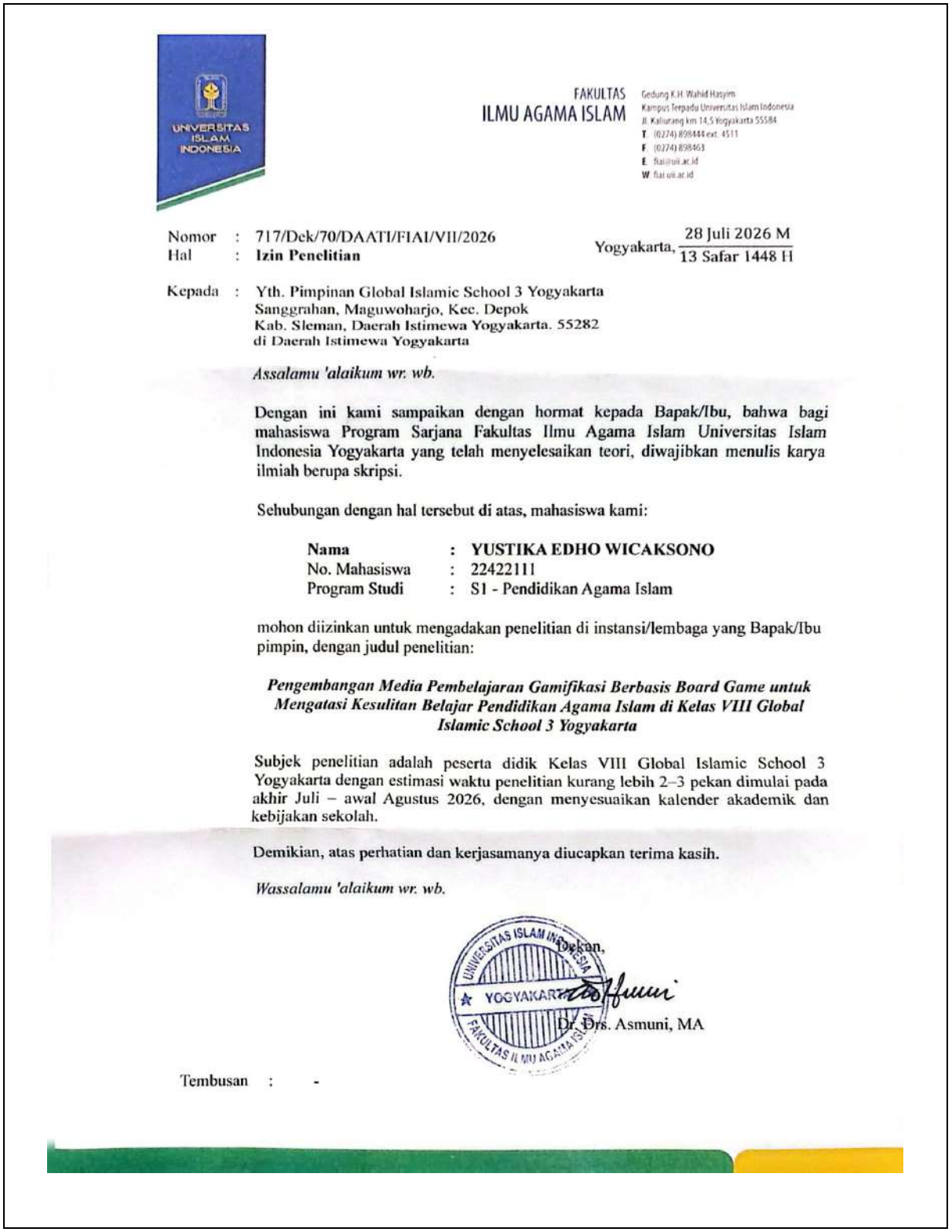
Mengetahui,

Ahli Media	Ahli Materi	Guru PAI
Mir'atun Nur Arifah, S.Pd.I., M.Pd.I.	Moh. Mizan Habibi, S.Pd.I., M.Pd.I.	Muhammad Aqil Abqori, S.Pd.

Lampiran 17 Sarana & Prasarana Junior High School Global Islamic School 3

Lampiran 18 Surat Izin Penelitian



UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fiai@uii.ac.id
W. fiai.uii.ac.id

Nomor : 717/Dek/70/DAATI/FIAI/VII/2026
Hal : **Izin Penelitian**

Yogyakarta, 28 Juli 2026 M / 13 Safar 1448 H

Kepada : Yth. Pimpinan Global Islamic School 3 Yogyakarta
Sanggrahan, Maguwoharjo, Kec. Depok
Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. 55282
di Daerah Istimewa Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Dengan ini kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa bagi mahasiswa Program Sarjana Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang telah menyelesaikan teori, diwajibkan menulis karya ilmiah berupa skripsi.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, mahasiswa kami:

Nama	:	**YUSTIKA EDHO WICAKSONO**
No. Mahasiswa	:	22422111
Program Studi	:	S1 - Pendidikan Agama Islam

mohon diizinkan untuk mengadakan penelitian di instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian:

Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta

Subjek penelitian adalah peserta didik Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta dengan estimasi waktu penelitian kurang lebih 2–3 pekan dimulai pada akhir Juli – awal Agustus 2026, dengan menyesuaikan kalender akademik dan kebijakan sekolah.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Dekan,

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA ★ YOGYAKARTA ★ FAKULTAS ILMU AGAMA ISLAM

Dr. Drs. Asmuni, MA

Tembusan : -

KERANGKA ACUAN PENELITIAN *(TERM OF REFERENCE)*

A. Judul Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis *Board Game* untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di Global Islamic School 3 Yogyakarta

B. Latar Belakang

Penelitian ini dilaksanakan sebagai salah satu syarat penyelesaian studi Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia. Penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis *board game* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu mengatasi kesulitan belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Tujuan Penelitian

- Mengembangkan media pembelajaran gamifikasi berbasis board game.
- Mengetahui kelayakan media melalui validasi ahli.
- Mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran.

D. Jenis Penelitian

Research and Development (R&D) menggunakan model pengembangan **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

E. Lokasi Penelitian

Global Islamic School 3 Yogyakarta.

F. Subjek Penelitian

Peserta didik kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta.

G. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

1. Observasi awal dan analisis kebutuhan pembelajaran.
2. Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam.
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis board game.
4. Validasi media oleh ahli materi dan ahli media.
5. Uji coba penggunaan media kepada peserta didik kelas VIII.
6. Pengumpulan data melalui observasi, angket, dan dokumentasi.
7. Analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

H. Waktu Pelaksanaan

Estimasi pelaksanaan penelitian di sekolah selama **3 pekan**, yang direncanakan pada **akhir Juli hingga awal Agustus 2026**, dengan menyesuaikan jadwal pembelajaran serta kebijakan sekolah.

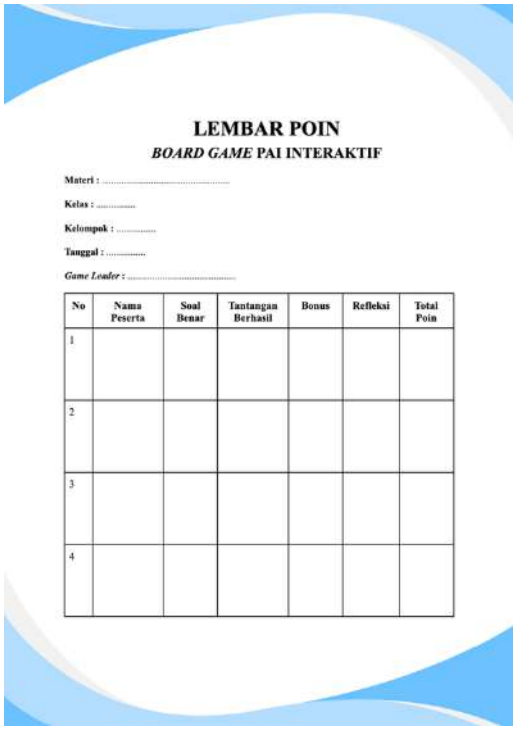
I. Dokumen Terlampir

- Surat Izin Penelitian dari Universitas Islam Indonesia.
- Proposal Penelitian.

J. Penutup

Demikian kerangka acuan penelitian ini disusun sebagai gambaran singkat pelaksanaan penelitian. Besar harapan peneliti memperoleh izin dan dukungan dari pihak Global Islamic School 3 Yogyakarta agar penelitian dapat terlaksana dengan baik. Atas perhatian dan kerja sama yang diberikan, peneliti mengucapkan terima kasih.

Lampiran 19 Dokumentasi Lembar Poin & Kunci Jawaban



LEMBAR POIN

***BOARD GAME* PAI INTERAKTIF**

Materi : .....

Kelas : .....

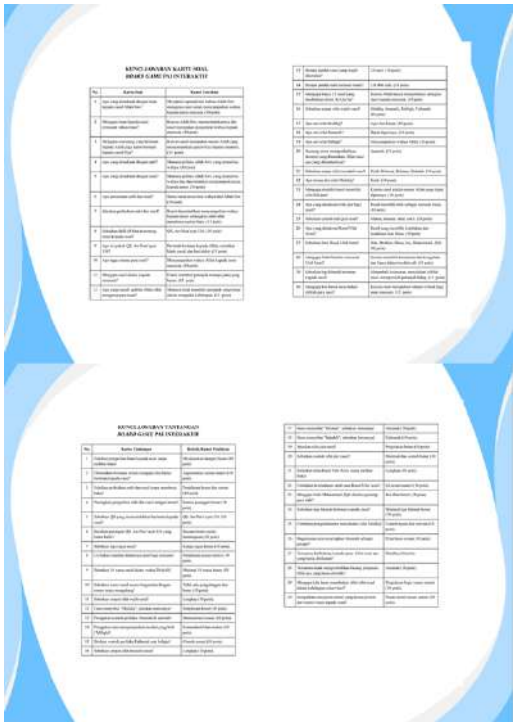
Kelompok : .....

Tanggal : .....

Game Leader : .....

No	Nama Peserta	Soal Benar	Tantangan Berhasil	Bonus	Refleksi	Total Poin
1						
2						
3						
4						

Lembar Poin *Board Game* PAI Interaktif



Kunci Jawaban *Board Game* PAI Interaktif

Lampiran 20 Surat Keterangan Selesai Penelitian

JUNIOR HIGH
GLOBAL ISLAMIC SCHOOL 3

SURAT KETERANGAN

Nomor: 063/JH-GIS3/VIII/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	:	Dea Dimyathi Agus Putri, S.Pd., Gr.
Jabatan	:	Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa;

Nama Lengkap	:	Yustika Edho Wicaksono
NIM	:	22422111
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam – S1
Universitas	:	Universitas Islam Indonesia

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Berbasis Board Game untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII Global Islamic School 3 Yogyakarta" pada tanggal 5 – 7 Agustus 2026 di SMP Global Islamic School 3.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 10 Agustus 2026
SMP Global Islamic School 3,

Dea Dimyathi Agus Putri, S.Pd., Gr.
Kepala Sekolah

GIS Jakarta
Jl. Condet Raya No. 5 Kramat Jati, Jakarta Timur
Telp. : (021) 809 4416, 8778 6254 / 44, 8088 4510
Fax. : +62 21 8088 7064
Email : gischool@global-islamic.com
www.global-islamic.com

GIS 2 Serpong
Jl. Raya Puspiptek Serpong - Tangerang Selatan
Telp. : (021) 7587 0770, 7587 6671/ 72/ 73
Fax. : (021) 7587 9516
Email : gischool2@global-islamic.com
www.gisserpong.sch.id

GIS 3 Yogyakarta
Jl. Selokan Mataram, RT 12, RW 11, Sanggrahan,
Maguwoharjo, Depok, Sleman, DI. Yogyakarta - 55282
Telp. : (+62) 811 263 2208
Email : info@gisjogja.com
www.gisjogja.com