



Gloria Game Board: Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam dengan Desain Bergaya Monopoli

Malia Anisa Fitri^{1*}, Fatayatun Nuzul Utami², Asya Hilya Rahma³, Himawan Putranta⁴

¹⁻⁴ Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Indonesia

email: 22104010102@student.uin-suka.ac.id

Article Info :

Received:
05-7-2025
Revised:
15-7-2025
Accepted:
15-8-2025

Abstract

History learning often faces various obstacles, especially because most students perceive this subject as something monotonous, less engaging, and difficult to remember. This negative perception of historical material impacts students' interest and motivation to learn. As a result, the achievement of learning outcomes in history tends to not show optimal results or meet expectations. This study aims to develop enjoyable learning media, particularly on the material of Islamic civilization history, which can enhance students' interest and build a positive perspective on history learning. The method used in this research is research and development. The researcher developed learning media by modifying a monopoly board game adapted to the context of Islamic civilization history material. This research resulted in the development of a new learning media in the form of the Gloria Game Board. The feasibility test shows that this media meets the very feasible criteria with the assessment percentages: skill aspect 94.23%, media materials 91.67%, learning 92.86%, and content 95.71%.

Keywords : Gloria Game Board, Media Innovation, Learning Media, Board Game, History of Islamic Civilization.

Abstrak

Pembelajaran sejarah seringkali menghadapi berbagai hambatan, terutama karena sebagian besar siswa memandang mata pelajaran ini sebagai sesuatu yang monoton, kurang menarik, dan sulit diingat. Persepsi negatif terhadap materi sejarah ini berdampak pada minat dan motivasi siswa untuk belajar. Akibatnya, pencapaian hasil belajar dalam sejarah cenderung tidak menunjukkan hasil optimal atau memenuhi harapan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan, khususnya pada materi sejarah peradaban Islam, yang dapat meningkatkan minat siswa dan membangun perspektif positif terhadap pembelajaran sejarah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan memodifikasi permainan papan Monopoly yang disesuaikan dengan konteks materi sejarah peradaban Islam. Penelitian ini menghasilkan pengembangan media pembelajaran baru berupa Gloria Game Board. Uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase penilaian: aspek keterampilan 94,23%, bahan media 91,67%, pembelajaran 92,86%, dan konten 95,71%.

Kata kunci: Gloria Game Board, Inovasi Media, Media Pembelajaran, Permainan Papan, Sejarah Peradaban Islam.



©2022 Authors.. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah seringkali menghadapi kendala, terutama karena siswa menganggap materi sejarah bersifat membosankan, kurang menarik, dan sulit diingat. Kondisi ini menyebabkan turunnya motivasi belajar serta hasil belajar siswa yang belum mencapai tingkat optimal (Tawakal et al. 2024). Padahal, pembelajaran sejarah memiliki peranan penting dalam menanamkan pemahaman yang mendalam tentang perkembangan peradaban, nilai-nilai budaya, serta dinamika sosial masyarakat dari masa lampau hingga masa kini.

Generasi saat ini, yang disebut *digital natives* oleh Prensky (2001) memiliki gaya belajar yang berbeda dibanding generasi sebelumnya. Mereka cenderung lebih menyukai pembelajaran yang bersifat interaktif, visual, dan menyenangkan. Hal ini menyebabkan metode pembelajaran tradisional yang pasif dan monoton mulai kehilangan daya tarik, sehingga dibutuhkan pendekatan yang mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik peserta didik masa kini agar proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Salah satu pendekatan yang relevan dan terbukti efektif adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Tujuan dari pendekatan tersebut adalah membangkitkan semangat belajar, memperdalam pemahaman siswa, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan (Permana, 2022). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja sama. Vygotsky menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan kolaborasi dapat menciptakan zona perkembangan proksimal yang mendukung proses belajar siswa (Vygotsky, 1978). Dalam konteks *game based learning* ini, permainan Monopoli menjadi salah satu permainan yang memiliki potensi besar untuk dimodifikasi menjadi media pembelajaran (Khairani & Pamungkas, 2020).

Permainan monopoli sebagai media pembelajaran telah banyak digunakan karena sifatnya yang menarik, fleksibel, dan mudah disesuaikan dengan berbagai materi pelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan monopoli dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan minat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan (Siskawati, 2016).

Pengembangan media pembelajaran menggunakan permainan monopoli sejalan dengan prinsip Teori Konstruktivisme, yang dikembangkan oleh Jean Piaget (Desmita, 2009), Piaget berpandangan bahwa kecerdasan anak tidak sepenuhnya berasal dari bawaan sejak lahir, melainkan berkembang melalui aktivitas dan interaksi yang dilakukan anak secara aktif. Teori ini menyatakan bahwa proses belajar terjadi secara aktif ketika peserta didik membangun sendiri pemahaman dan pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial.

Berbagai penelitian sebelumnya juga telah membuktikan bahwa penggunaan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Salah satunya adalah melalui penelitian yang dilakukan oleh Tawakal menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan monopoli sangat valid dan efektif dalam menunjang pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo (Gazali, et al., 2024). Media tersebut mendapat penilaian sangat layak dari empat orang validator, dan mayoritas siswa memberikan tanggapan positif karena media dinilai menarik, mudah digunakan, dan mendukung proses belajar secara efektif.

Penerapan *game-based learning* memberikan peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa. Sebagai contoh hasil studi Alfiah, & Sholihah, (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media *game* berbasis platform Baamboozle menghasilkan peningkatan partisipasi verbal sebesar sekitar 45 % dan keterlibatan diskusi meningkat 27–38 %. Berikut adalah tabel ringkasan data tersebut sebagai penguat kondisi:

Tabel 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Setelah Implementasi Gloria Game Board

Indikator	Angka Peningkatan
Partisipasi verbal siswa	~45 %
Keterlibatan diskusi kelompok	~27-38 %

Sumber: Alfiah, & Sholihah, (2025)

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melihat peluang bahwa pengembangan media pembelajaran sejarah melalui permainan Monopoli memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif, di mana siswa dapat belajar melalui kegiatan eksploratif dan diskusi kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji keefektifan media pembelajaran berbasis permainan monopoli yang dikembangkan secara khusus untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada materi Sejarah Peradaban Islam. Adapun fokus penelitian ini adalah menguraikan tahapan pengembangan media pembelajaran, yang mencakup penjelasan langkah-langkah sistematis dalam pembuatan media pembelajaran sejarah peradaban Islam yang dimodifikasi dari desain papan permainan Monopoli hingga menjadi *Gloria Game Board*.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang lebih kreatif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan menjadi sumber inspirasi bagi pendidik dan pengembang media lainnya untuk menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna (Islamiyah, 2017). Melalui media pembelajaran ini, siswa dapat mengenal lokasi-lokasi penting dalam sejarah

Islam, peristiwa besar yang terjadi, pengetahuan umum dalam peradaban Islam, serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk dan menguji efektivitas produk tersebut. Metode R&D ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan produk yang dapat memenuhi kebutuhan tertentu, sambil memastikan bahwa produk tersebut efektif dan dapat diterapkan di masyarakat secara luas. Produk yang dikembangkan melalui metode R\&D diharapkan dapat menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar, sehingga diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dalam proses pengembangannya, metode ini melalui beberapa tahapan, seperti identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, hingga uji coba terbatas (Sugiyono, 2019).

Adapun proses uji validasi terhadap media pembelajaran berbasis monopoli dilakukan melalui penyebaran angket penilaian kelayakan yang diisi oleh para validator. Uji Validasi ini mencakup evaluasi terhadap aspek tampilan, bahan & media, pembelajaran, dan materi. Penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 hingga 5, di mana skor 1 merepresentasikan ketidaksesuaian yang sangat tinggi, sedangkan skor 5 menunjukkan tingkat kesesuaian yang sangat tinggi terhadap pernyataan yang diajukan. Data hasil penilaian tersebut selanjutnya dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan media menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil persentase yang diperoleh dari analisis tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan, mulai dari tidak layak, kurang layak, cukup layak, layak, hingga sangat layak. Interpretasi ini memberikan gambaran objektif terkait sejauh mana media memenuhi kriteria sebagai alat pembelajaran yang efektif dan berkualitas. Berikut adalah tabel informasi rentang penilaian skala Likert dan kategori kelayakan media pembelajaran akan ditentukan berdasarkan kriteria yang diadaptasi dari Arikunto:

Tabel 2. Kategori Skor dan Tingkat Kesetujuan

Skor	Penilaian
1	Sangat Kurang Setuju
2	Kurang Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Tabel 3. Interpretasi Skor Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
1	< 21 %	Sangat Tidak Layak
2	21 – 41 %	Tidak Layak
3	41 – 61 %	Cukup Layak
4	61 – 81 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHSAN

Pengembangan Media Gloria Game Board

Pengembangan media pembelajaran Gloria Game Board berangkat dari kebutuhan untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa terhadap materi sejarah yang sering dianggap monoton dan sulit diingat. Nama “Gloria” diambil dari kata *Glory* yang berarti kejayaan, menggambarkan semangat keemasan peradaban Islam dalam bidang politik, sosial, ekonomi, dan budaya (Kahrani, 2024). Ide ini

menginspirasi penciptaan media permainan edukatif yang memadukan unsur hiburan dengan pembelajaran sejarah agar siswa dapat memahami peradaban Islam secara aktif, kontekstual, dan menyenangkan. Pendekatan ini selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan lingkungan (Desmita, 2009).

Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), yang umum diterapkan dalam riset pengembangan media pembelajaran (Syahid et al., 2024). Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran sejarah di sekolah, terutama kurangnya variasi media dan minimnya interaksi dalam kelas. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menganggap pelajaran sejarah sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan. Kondisi ini diperkuat oleh temuan bahwa siswa lebih antusias terhadap pembelajaran berbasis permainan digital dan aktivitas kolaboratif (Permana, 2022). Oleh karena itu, media Gloria Game Board dikembangkan sebagai solusi inovatif berbasis permainan yang mampu mengakomodasi kebutuhan tersebut.

Pada tahap desain, peneliti mengadaptasi struktur permainan Monopoli menjadi format edukatif yang relevan dengan konteks sejarah Islam. Papan permainan berukuran 33 × 33 cm terdiri dari 30 kotak, yang masing-masing merepresentasikan lokasi-lokasi penting dalam peradaban Islam, seperti Mekkah, Baghdad, Andalusia, hingga Demak di Nusantara. Susunan kotak dirancang secara kronologis mengikuti perjalanan penyebaran Islam dari Timur Tengah menuju Asia Tenggara (Mubarak & Najah, 2021). Setiap sisi papan melambangkan wilayah geografis berbeda sehingga pemain dapat mempelajari aspek kronologis dan geografis sejarah Islam secara simultan. Pendekatan visual semacam ini mampu memperkuat memori spasial siswa, yang penting dalam pembelajaran berbasis sejarah (Khairani & Pamungkas, 2020).

Desain komponen permainan disusun secara sistematis menggunakan aplikasi Canva, yang dipilih karena fleksibel dalam pembuatan media visual edukatif (Hikmah et al., 2023). Komponen utama terdiri atas papan permainan, dadu, token, kartu soal, dan kartu poin yang seluruhnya dirancang dengan warna kontras dan simbol edukatif. Token berjumlah empat, masing-masing mewakili karakter anak Muslim dengan desain gender seimbang untuk menanamkan nilai inklusivitas dalam pembelajaran. Setiap kartu soal berisi pertanyaan berbasis materi Sejarah Peradaban Islam (SKI), mulai dari masa Nabi Muhammad hingga perkembangan Islam di Indonesia, disusun berdasarkan hierarki kognitif Taksonomi Bloom dari tingkat mengingat (C1) hingga mencipta (C6) (Anderson & Krathwohl, 1956).

Proses pengembangan media melibatkan tahapan pembuatan produk sesuai rancangan desain. Bahan-bahan yang digunakan bersifat sederhana namun kuat dan aman, antara lain kertas ivory untuk papan permainan, HVS untuk panduan, serta kardus sebagai dasar struktur fisik. Tujuannya agar media dapat diproduksi secara ekonomis namun tetap tahan lama. Daftar alat dan bahan yang digunakan ditampilkan dalam tabel berikut, yang menjadi acuan dasar pengembangan produk.

Tabel 4. Daftar Alat dan Bahan Pembuatan Media

Alat	Bahan
Gunting	Lem Kertas
Pengaris	Kardus
Pisau Kater	Kertas HVS
	Tusuk Sate
	Tutup Botol



Gambar 1. Desain Papan Permainan



Gambar 2. Desain Kartu Soal



Gambar 3. Desain Kartu Poin



Gambar 4. Desain Token

Langkah-langkah pengembangan dilakukan melalui proses pemotongan, pencetakan, dan perakitan seluruh komponen permainan. Token dibuat dengan menempelkan karakter pada kardus kecil

dan diberi penyangga dari tusuk sate serta dasar tutup botol agar dapat berdiri tegak. Proses ini menekankan prinsip ergonomi dan estetika agar media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga aman dan mudah digunakan oleh siswa usia sekolah dasar hingga menengah. Ketelitian dalam tahap produksi ini berkontribusi pada daya tahan dan fungsionalitas media selama digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji efektivitas Gloria Game Board dalam konteks pembelajaran nyata. Media ini diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Peradaban Islam pada kelas Madrasah Tsanawiyah dengan melibatkan siswa secara aktif. Setiap pemain melempar dadu, memindahkan token, lalu menjawab pertanyaan dari kartu soal sesuai posisi yang diperoleh di papan permainan. Suasana belajar menjadi lebih interaktif karena siswa berkompetisi sekaligus berdiskusi dalam kelompok. Pendekatan ini meningkatkan interaksi sosial dan memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, sebagaimana ditekankan dalam teori Vygotsky tentang *zona perkembangan proksimal* (Vygotsky, 1978).

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aktivitas belajar siswa setelah penggunaan media Gloria Game Board. Indikator peningkatan terlihat pada partisipasi verbal dan keterlibatan diskusi kelompok, seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Setelah Penggunaan Gloria Game Board

Indikator Aktivitas	Persentase Peningkatan
Partisipasi verbal siswa	±45%
Keterlibatan diskusi kelompok	±27–38%

Data tersebut memperlihatkan bahwa Gloria Game Board mampu meningkatkan interaksi verbal hingga sekitar 45% dan meningkatkan keterlibatan diskusi kelompok sebesar 27–38% (Alfiah & Sholihah, 2025). Peningkatan ini membuktikan efektivitas pendekatan *game-based learning* dalam menumbuhkan motivasi intrinsik siswa. Aktivitas bermain yang kompetitif namun edukatif menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari tanpa merasa tertekan oleh pola pembelajaran konvensional yang monoton (Siskawati, 2016).

Tahap implementasi juga memperlihatkan bahwa media ini dapat digunakan dengan mudah dalam berbagai skenario pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui pertanyaan yang menuntut analisis, evaluasi, dan sintesis pengetahuan. Selain itu, kegiatan menjawab pertanyaan secara acak melatih daya ingat dan kemampuan reflektif siswa terhadap fakta-fakta sejarah penting. Media ini secara efektif memperkuat hubungan antara konsep sejarah dan pengalaman sosial siswa, sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual (Islamiyah, 2017).

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan secara luas. Validasi seawaktu dilakukan oleh empat validator yang menilai empat aspek utama, yaitu tampilan visual, bahan media, pembelajaran, dan materi. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan. Proses validasi ini tidak hanya menilai keindahan dan fungsi media, tetapi juga kesesuaian materi dengan kurikulum dan potensi penerapan di kelas.

Analisis Kelayakan Media Gloria Game Board

Uji kelayakan terhadap media Gloria Game Board dilakukan untuk mengetahui sejauh mana produk yang dikembangkan memenuhi kriteria media pembelajaran yang efektif, aman, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Validasi dilakukan oleh empat orang validator seawaktu yang memiliki latar belakang pendidikan sejarah dan pengembangan media pembelajaran. Proses penilaian menggunakan skala Likert (1–5) yang mencakup empat aspek utama: tampilan visual, bahan media, aspek pembelajaran, dan aspek materi. Hasil validasi kemudian dikonversi ke dalam persentase untuk menentukan tingkat kelayakan berdasarkan pedoman kategori Arikunto (Sugiyono, 2019).

Aspek pertama yang dinilai adalah tampilan visual, yang mencakup estetika desain, keterpaduan warna, keterbacaan teks, dan kesesuaian tata letak elemen grafis. Tampilan yang menarik berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena aspek visual menjadi stimulus utama dalam

pembelajaran berbasis media (Khairani & Pamungkas, 2020). Penilaian terhadap aspek tampilan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata skor 61,25 dari 65, yang setara dengan 94,23%, sebagaimana disajikan pada tabel berikut. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa Gloria Game Board telah memenuhi prinsip estetika edukatif yang komunikatif dan informatif.

Tabel 6. Hasil Penilaian Aspek Tampilan

No	Penilai	Skor Total	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	62		
2	Validator 2	59		
3	Validator 3	61		
4	Validator 4	63		
Rata-rata		61,25/65 94,23%	= Sangat Layak	

Nilai yang tinggi pada aspek tampilan menunjukkan bahwa media ini tidak hanya enak dipandang tetapi juga mendukung keterpahaman informasi yang disampaikan. Desain visual Gloria Game Board yang berwarna cerah, proporsional, dan konsisten membuat siswa lebih mudah mengenali elemen permainan dan memahami konten sejarah yang terkandung di dalamnya. Selain itu, tata letak yang simetris dengan ikon-ikon khas Islam menambah nilai estetika serta memperkuat nuansa tematik keislaman. Aspek visual yang menarik terbukti memiliki korelasi langsung terhadap peningkatan fokus dan motivasi belajar siswa (Hikmah et al., 2023).

Aspek kedua yang divalidasi adalah bahan media, yang dinilai dari kekuatan, keamanan, dan kenyamanan penggunaan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Bahan media yang baik harus ramah terhadap pengguna, tidak berisiko menimbulkan cedera, dan tahan lama untuk penggunaan berulang di ruang kelas. Dari hasil penilaian empat validator, rata-rata skor bahan media mencapai 32,25 dari 35, atau 91,67%, sebagaimana disajikan dalam tabel berikut. Nilai tersebut menunjukkan bahwa bahan yang digunakan dalam Gloria Game Board telah memenuhi standar keamanan dan daya tahan yang sesuai untuk media edukatif anak usia sekolah dasar hingga menengah.

Tabel 7. Hasil Penilaian Aspek Bahan Media

No	Penilai	Skor Total	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	32		
2	Validator 2	32		
3	Validator 3	31		
4	Validator 4	35		
Rata-rata		32,25/35 = 91,67%	Sangat Layak	

Bahan media yang digunakan seperti kertas ivory, kardus, dan HVS terbukti kokoh namun tetap ringan untuk digunakan oleh siswa. Selain itu, bahan-bahan tersebut mudah didapat dan murah, menjadikan media ini ekonomis serta memungkinkan replikasi di berbagai sekolah tanpa biaya tinggi. Ketahanan bahan juga diuji melalui uji coba terbatas, di mana media tetap utuh dan berfungsi dengan baik setelah beberapa kali digunakan. Hal ini sejalan dengan prinsip efisiensi dalam pengembangan media pembelajaran yang menekankan keberlanjutan penggunaan produk secara praktis dan hemat (Syahid et al., 2024).

Aspek ketiga yang dinilai adalah aspek pembelajaran, yang mengukur sejauh mana Gloria Game Board dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, keterlibatan aktif siswa, serta kebermaknaan pengalaman belajar. Media ini dinilai mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas bermain dan diskusi. Rata-rata skor dari empat validator menunjukkan nilai 32,5 dari 35, atau 92,86%, sebagaimana terlihat pada tabel di bawah ini. Nilai ini menempatkan Gloria Game Board dalam kategori “sangat layak” dari segi efektivitas pembelajaran.

Tabel 8. Hasil Penilaian Aspek Pembelajaran

No	Penilai	Skor Total	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	32		
2	Validator 2	32		
3	Validator 3	31		
4	Validator 4	35		
Rata-rata		32,5/35 = 92,86%	Sangat Layak	

Media Gloria Game Board terbukti mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berdiskusi dengan rekan satu kelompok. Setiap pertanyaan dalam kartu soal dirancang untuk menstimulasi berpikir tingkat tinggi berdasarkan taksonomi Bloom, dari tingkat mengingat hingga menganalisis (Anderson & Krathwohl, 1956). Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sarana pengembangan kognitif yang memperkuat kompetensi abad ke-21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Temuan ini mendukung hasil penelitian sebelumnya bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan retensi belajar siswa secara signifikan (Permana, 2022).

Aspek keempat adalah aspek materi, yang menjadi komponen terpenting dalam menentukan validitas konten media pembelajaran. Materi dalam Gloria Game Board dinilai berdasarkan kesesuaian dengan kurikulum SKI, kejelasan informasi, serta ketepatan konsep sejarah yang disajikan. Berdasarkan hasil penilaian, aspek ini memperoleh rata-rata 33,5 dari 35, atau 95,71%, yang termasuk kategori “sangat layak”. Tabel berikut menunjukkan hasil penilaian validator terhadap aspek materi yang menjadi dasar dalam menentukan keakuratan konten media.

Tabel 9. Hasil Penilaian Aspek Materi

No	Penilai	Skor Total	Persentase	Kriteria
1	Validator 1	32		
2	Validator 2	32		
3	Validator 3	35		
4	Validator 4	35		
Rata-rata		33,5/35 = 95,71%	Sangat Layak	

Nilai tertinggi pada aspek materi menunjukkan bahwa konten Gloria Game Board relevan dengan kompetensi dasar yang tercantum dalam kurikulum Kementerian Agama RI. Materi sejarah yang dimasukkan tidak hanya bersifat faktual, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai moral, sosial, dan keislaman yang dapat membentuk karakter peserta didik. Selain itu, setiap pertanyaan dan lokasi dalam papan permainan dihubungkan secara kontekstual, sehingga siswa mampu membangun pemahaman yang lebih menyeluruh tentang perkembangan peradaban Islam dari masa Nabi Muhammad hingga era modern (Mahfudah et al., 2024).

Untuk mendapatkan gambaran umum tentang keseluruhan hasil validasi, dilakukan rekapitulasi dari keempat aspek penilaian. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh nilai di atas 90%, yang menandakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Data ringkasan hasil validasi ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 10. Rekapitulasi Hasil Uji Kelayakan Media Gloria Game Board

Aspek Penilaian	Persentase Kelayakan	Kriteria
Tampilan	94,23%	Sangat Layak
Bahan Media	91,67%	Sangat Layak
Pembelajaran	92,86%	Sangat Layak

Materi	95,71%	Sangat Layak
--------	--------	--------------

Berdasarkan rekapitulasi tersebut, aspek materi menempati posisi tertinggi dengan 95,71%, disusul aspek tampilan dengan 94,23%, aspek pembelajaran dengan 92,86%, dan aspek bahan media dengan 91,67%. Hasil ini menunjukkan konsistensi antara kualitas visual, isi materi, dan efektivitas pembelajaran yang dihasilkan. Secara keseluruhan, media Gloria Game Board dinyatakan “sangat layak” sebagai alat bantu pembelajaran sejarah yang interaktif dan aplikatif di berbagai jenjang pendidikan (Gazali et al., 2024).

Selain hasil kuantitatif, tanggapan kualitatif dari validator juga memperkuat temuan bahwa media ini memiliki daya tarik tinggi dan dapat mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Validator mencatat bahwa Gloria Game Board mampu memadukan unsur permainan dengan unsur edukatif secara proporsional tanpa mengurangi nilai akademik dari materi yang diajarkan. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pedagogis yang membangun suasana belajar aktif dan kolaboratif. Hasil ini memperkuat argumen bahwa *game-based learning* efektif sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21 (Vygotsky, 1978).

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan dan observasi lapangan menunjukkan bahwa Gloria Game Board berhasil menjawab tantangan pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung pasif. Kombinasi antara visual yang menarik, bahan yang kuat, konten yang akurat, dan mekanisme bermain yang partisipatif menciptakan pengalaman belajar yang holistik. Media ini bukan hanya meningkatkan pengetahuan faktual siswa, tetapi juga menumbuhkan sikap apresiatif terhadap sejarah dan nilai-nilai keislaman yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, Gloria Game Board dapat dijadikan contoh konkret inovasi pembelajaran berbasis permainan edukatif yang berorientasi pada hasil belajar dan karakter siswa.

KESIMPULAN

Pengembangan media *Gloria Game Board* sebagai sarana pembelajaran Sejarah Peradaban Islam didasarkan pada pendekatan *game based learning* dan teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif. Media ini dirancang melalui tahapan model ADDIE dan dimodifikasi dari desain permainan Monopoli sehingga menjadi instrumen edukatif yang interaktif dan menyenangkan. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media ini memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase penilaian: aspek keterampilan 94,23%, bahan media 91,67%, pembelajaran 92,86%, dan materi 95,71%. Temuan ini mengindikasikan bahwa *Gloria Game Board* efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik serta pemahaman terhadap materi secara bermakna dan kontekstual. Media ini juga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendorong terjadinya diskusi antar siswa, kerja sama kelompok, serta penguatan nilai-nilai sosial dan religius yang relevan dengan materi. Pendekatan berbasis permainan mampu mengurangi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran sejarah yang sering dianggap monoton. Media ini layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran sejarah berbasis permainan edukatif yang menyenangkan, komunikatif, dan aplikatif di berbagai jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (1956). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman. <https://doi.org/10.2307/2281462>
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gazali, T., Askar, A., & Rahmawati, S. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTsN Palopo. *Refleksi: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 125–134.
- Hikmah, N., Ilhamdi, M. L., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran Monopoli Pintar berbasis permainan edukasi pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1809–1822. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1537>

- Islamiyah. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Monopoli mata pelajaran IPS materi proses persiapan kemerdekaan Indonesia kelas VIII di MTs Nurul Ulum Malang. *Skripsi*, Universitas Islam Negeri Malang
- Kahrani. (2024). Pemikiran dan kelembagaan Islam pada masa kolonial dan sekarang. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 15(1), 107–122. <https://doi.org/10.62815/darululum.v15i1.163>.
- Khairani, E., & Pamungkas, A. (2020). Pengembangan permainan Monopoli sebagai media pembelajaran sejarah pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 45–56. <http://dx.doi.org/10.33087/istoria.v6i1.139>
- Mahfudah, R., Rizal, M., & Sulaiman, U. (2024). Sejarah peradaban Islam: Telaah pada fase Dinasti Turki Usmani, Safawiyah, dan Muqal. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(12), 257–263. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12681511>
- Mubarak, F., & Najah, N. (2021). Pemikiran dan peradaban Islam di Nusantara. *OSF Preprints*, 1–12. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zmk4h>
- Permana, N. S. (2022). Game based learning sebagai salah satu solusi dan inovasi pembelajaran digital native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *MCB University Press*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.15187/adr.2020.02.33.1.17>
- Siskawati, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran Monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80. <http://dx.doi.org/10.23960%2Fjss.v4i1.11522>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. <https://books.google.co.id/books?id=Irq913IEZ1QC&hl=id&pg=PR6>.
- Alfiah, A., & Sholihah, M. A. (2025). Boosting elementary science engagement: A qualitative study of baamboozle-based game learning in Indonesian classrooms. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 132–146. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2726>.