

Pengembangan media pop-up dan monopoli interaktif sebagai sarana pembelajaran sejarah islam di mts

Ainatus Salwa¹, Novita Lailatul Maghfiroh², Fawwaz Irhab³, Sutiah⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: ¹salwaainatus@gmail.com, ²nvtfir@gmail.com, ³fawas3290@gmail.com, ⁴sutiah@pai.uin_malang.ac.ad

Kata Kunci:

Media pembelajaran, pop-up, monopoli, walisongo, sejarah islam

Keywords:

Learning media, pop-up, monopoly, walisongo, islamic history

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dianggap sulit atau kurang menarik. Dalam konteks pembelajaran sejarah Islam, khususnya materi tentang Walisongo, dibutuhkan strategi dan media yang inovatif agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran adalah media pop-up dan permainan edukatif monopoli. Media pop-up menghadirkan visualisasi tokoh, peristiwa, dan tempat penting dalam

sejarah Walisongo dalam bentuk tiga dimensi yang menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, media monopoli didesain sebagai permainan edukatif yang memuat pertanyaan, tantangan, dan informasi seputar perjuangan dakwah Walisongo di Nusantara. Makalah ini mengkaji pengembangan dan penerapan media pop-up dan monopoli berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran sejarah Islam di tingkat Madrasah Tsanawiyah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan dan uji coba lapangan terbatas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan, keterlibatan aktif, dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah Walisongo. Diharapkan hasil kajian ini dapat mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi sejarah keislaman dengan pendekatan yang kontekstual, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21.

ABSTRACT

Learning media is an important component in supporting the success of the teaching and learning process, especially in increasing students' motivation and understanding of material that is considered difficult or less interesting. In the context of learning Islamic history, especially material about Walisongo, innovative strategies and media are needed so that students can understand the material more easily and enjoyably. One form of learning media innovation is pop-up media and monopoly educational games. Pop-up media presents a visualization of important figures, events, and places in Walisongo's history in an attractive and easy-to-understand three-dimensional form. Meanwhile, monopoly media is designed as an educational game that contains questions, challenges, and information about Walisongo's da'wah struggle in the archipelago. This paper examines the development and application of pop-up and monopoly media based on local wisdom in the learning of Islamic history at the Madrasah Tsanawiyah level. This study uses a qualitative descriptive method with a limited literature study and field trial approach. The purpose of this study is to provide alternative learning media that is able to increase students' interest, active involvement, and understanding of Walisongo history material. It is hoped that the results of this study can encourage educators to be more creative in conveying Islamic history material with a contextual, fun, and in accordance with the characteristics of 21st century students.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pendidikan sejarah Islam merupakan bagian penting dalam membentuk karakter, identitas, dan kesadaran keagamaan peserta didik, terutama di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs). Salah satu materi yang diajarkan adalah tentang Walisongo, yaitu sembilan tokoh ulama yang berperan besar dalam proses Islamisasi di Nusantara melalui pendekatan budaya, dakwah, dan pendidikan. Materi ini memiliki nilai historis dan religius yang tinggi, namun dalam praktiknya seringkali disampaikan secara konvensional dan kurang menarik, sehingga membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut (Amalina, 2022), pembelajaran sejarah akan lebih bermakna jika dikemas dengan pendekatan pendidikan multikultural yang menekankan nilai toleransi, keberagaman, dan keterlibatan aktif siswa. Dengan menerapkan pendekatan tersebut, materi sejarah tentang Walisongo tidak hanya dipahami dari sisi religius, tetapi juga sebagai contoh penerapan nilai-nilai inklusif dan toleransi budaya yang relevan dengan kondisi sosial saat ini.

Permasalahan yang sering dihadapi guru dalam pembelajaran sejarah adalah rendahnya minat belajar siswa serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan gaya belajar visual, kinestetik, dan kolaboratif. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah pengembangan media pembelajaran pop-up dan permainan monopoli berbasis materi Walisongo.

Media pop-up merupakan media visual tiga dimensi yang dapat menampilkan tokoh, peristiwa, dan tempat secara hidup dan menarik, sehingga mampu meningkatkan imajinasi serta pemahaman siswa terhadap isi materi. Sementara itu, media permainan monopoli dimodifikasi menjadi permainan edukatif yang menyajikan informasi sejarah, tantangan, dan pertanyaan yang bersifat menguji pengetahuan serta mendorong kerja sama antar siswa. Keduanya merupakan media inovatif yang berbasis pada pendekatan partisipatif dan menyenangkan dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji efektivitas media pop-up dan monopoli dalam pembelajaran sejarah Islam, khususnya materi Walisongo di tingkat MTs. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui studi pustaka dan uji coba terbatas, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap praktik pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, pengembangan media ini juga menjadi bagian dari upaya mendukung pembelajaran abad 21 yang menuntut kreativitas, kolaborasi, dan integrasi nilai-nilai lokal dalam pendidikan.

Tinjauan Pustaka

A. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Menurut (Mardhiyah, 2023) proses pembelajaran merupakn

proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system, maka media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

B. Integrasi Nilai Karakter dan Kearifan Lokal

Menurut (Anggraeni & Rahmawati, 2025) integrasi nilai karakter dan kearifan lokal dalam media pembelajaran merupakan pendekatan strategis untuk memperkuat pendidikan karakter siswa melalui materi yang kontekstual dan relevan. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs, khususnya materi tentang Walisongo, nilai-nilai budaya lokal seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab, dan cinta tanah air memiliki keterkaitan erat dengan perjuangan dakwah para ulama di Nusantara. Media pembelajaran yang mengangkat figur dan peristiwa sejarah Islam dapat menjadi sarana efektif untuk menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam diri siswa. Melalui media pop-up dan permainan monopoli edukatif yang dirancang dengan sentuhan kultural dan interaktif, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan sejarah secara visual dan menyenangkan, tetapi juga terdorong untuk mengenali serta menghargai warisan lokal yang islami.

Pendekatan ini mendorong pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hafalan fakta sejarah, tetapi juga pada pembentukan karakter dan penguatan identitas budaya. Tradisi lisan, cerita perjuangan tokoh lokal, serta simbol-simbol kebudayaan dalam desain media menjadi jembatan antara materi pelajaran dan kehidupan nyata siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pop-up dan monopoli interaktif dalam pembelajaran Sejarah Islam bukan hanya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, tetapi juga untuk membangun kesadaran sejarah, karakter keislaman, dan kebanggaan terhadap kearifan lokal sebagai bagian dari narasi besar peradaban Islam di Indonesia.

C. Pengembangan Media Inovatif

Pengembangan media inovatif merupakan langkah strategis dalam menghadirkan pembelajaran yang adaptif terhadap tantangan abad ke-21, khususnya untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dianggap kurang menarik, seperti Sejarah Kebudayaan Islam. Menunjukkan bahwa media semacam ini tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Salah satu bentuk media inovatif yang relevan dengan karakteristik siswa MTs adalah media berbasis visual dan permainan edukatif, seperti media pop-up dan monopoli interaktif. Media pop-up memungkinkan visualisasi materi sejarah secara lebih konkret dan menarik, sehingga membantu siswa memahami alur peristiwa, tokoh, dan nilai-nilai perjuangan Islam secara menyenangkan dan mudah diingat.

Sementara itu, permainan monopoli edukatif menghadirkan unsur interaktif, kolaboratif, dan kompetitif yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses

pembelajaran. Dengan menyisipkan konten sejarah Islam dalam alur permainan, siswa belajar sambil bermain dan sekaligus menginternalisasi nilai-nilai pendidikan karakter seperti kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Pendekatan ini mendukung prinsip pembelajaran aktif dan kontekstual, serta selaras dengan karakteristik peserta didik generasi digital yang menyukai pembelajaran visual dan berbasis aktivitas. Oleh karena itu, pengembangan media pop-up dan monopoli interaktif dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran Sejarah Islam, sekaligus memperkaya strategi pengajaran PAI di tingkat MTs

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa pop-up dan monopoli edukatif dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Walisongo di tingkat MTs. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran, diikuti dengan perancangan media visual dan permainan yang interaktif. Selanjutnya, media dikembangkan dan divalidasi oleh ahli materi dan media sebelum diimplementasikan secara terbatas di kelas. Siswa dilibatkan secara aktif melalui penggunaan media dalam pembelajaran kelompok, dan tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media terhadap peningkatan minat, pemahaman, serta keterlibatan siswa

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Pop-Up dan Monopoli

Menurut (Azzahro & Sutiah, 2025) pengembangan media menggunakan model Research and Development (R&D) khususnya model ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan pengembangan, yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), and Evaluation (evaluasi). Berikut akan dijabarkan beberapa tahapan yang dilakukan dalam model ADDIE:

1. Analysis (analisis)

Pada tahap ini, fokus utama kegiatan adalah menganalisis permasalahan mendasar yang terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut (Yunanda Pradiani et al., 2023) tujuan dari tahap analisis ini adalah untuk mengidentifikasi serta mengklasifikasikan masalah yang dihadapi sekolah, terutama dalam hal media pembelajaran yang selama ini digunakan. Di kelas, proses pembelajaran masih mengandalkan media seadanya yang telah disediakan pihak sekolah.

Selanjutnya, dilakukan analisis mengenai kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif guna membantu siswa dalam memahami pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan topik Walisongo. Analisis ini dilakukan melalui observasi langsung pada siswa MTs. Berdasarkan hasil observasi, dapat kita ketahui bahwa siswa kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar dan kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Hal ini

disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian mereka.

Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti Pop-Up dan monopoli, yang diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada pembelajaran Walisongo. Hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Pop-Up dan monopoli sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna, serta mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Design (desain)

Pembelajaran sejarah Islam, khususnya materi tentang Walisongo, sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya minat dan perhatian siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurang variatif, seperti ceramah atau pemaparan melalui PowerPoint, yang tidak melibatkan siswa secara aktif. Oleh karena itu, menurut (Khairunnisa et al., 2018) desain media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan ketertarikan dan efektivitas belajar, terutama di jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTs).

Salah satu pendekatan yang dikembangkan adalah dengan media pop-up dan permainan monopoli edukatif bertema Walisongo. Media pop-up merupakan alat bantu pembelajaran visual berbentuk buku lipat tiga dimensi yang memungkinkan siswa melihat secara konkret sosok tokoh-tokoh Walisongo, wilayah dakwah mereka, metode dakwah yang digunakan, serta peninggalan sejarahnya. Desain media ini berwarna, memiliki elemen yang dapat dibuka dan dilipat, serta menyisipkan informasi penting dalam bentuk ringkas dan menarik. Misalnya, pada bagian Sunan Kudus, media menampilkan ilustrasi Menara Kudus, lambang akulturasi budaya Hindu-Islam, serta potongan kisah dakwahnya yang menggunakan pendekatan toleransi budaya.

Di sisi lain, media permainan monopoli Walisongo dirancang untuk mengintegrasikan unsur edukasi sejarah dalam format permainan papan yang sudah familiar di kalangan siswa. Dalam pengembangan monopoli bertema Walisongo, prinsip yang sama dapat digunakan: menyesuaikan konten materi (misalnya nama, metode dakwah, wilayah Walisongo) dengan format permainan. Dengan menyisipkan soal pilihan ganda, tugas kelompok, dan pertanyaan terbuka pada setiap petak, siswa akan terlibat secara kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran.

Selain meningkatkan ketertarikan, media ini juga berfungsi sebagai alat untuk menumbuhkan kolaborasi, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi antar siswa. Sebab, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan dialogis dan partisipatif. Setiap kelompok akan merancang strategi, membaca informasi dalam pop-up, serta menjawab tantangan dalam monopoli bersama-sama.

Secara keseluruhan, desain media pop-up dan monopoli untuk pembelajaran Walisongo dapat menjawab kebutuhan siswa MTs yang menyukai aktivitas belajar

berbasis visual, gerak, dan permainan. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman. Selain itu, pendekatan ini juga menjadi langkah konkret dalam memperkenalkan sejarah Islam dengan cara yang kontekstual, menyenangkan, dan membekas dalam ingatan siswa.

3. Development (pengembangan)

Menurut (Istiningsih et al., 2022) tahap pengembangan merupakan bagian penting dalam proses penelitian pengembangan, yakni fase di mana rancangan media pembelajaran mulai diwujudkan menjadi produk konkret yang siap digunakan. Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada jenjang Madrasah Tsanawiyah, khususnya topik mengenai Walisongo, inovasi media yang dikembangkan memadukan unsur visualisasi pop-up box dan permainan edukatif monopoli sebagai pendekatan interaktif yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Pada proses ini, fokus utama terletak pada pembuatan materi dan visual media. Konten yang dikembangkan mencakup informasi penting mengenai sembilan tokoh Walisongo, meliputi nama tokoh, wilayah dakwah, metode dakwah, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam perjuangan mereka. Semua informasi ini dikemas dalam bentuk media pop-up tiga dimensi yang dirancang menarik dan mudah dipahami siswa. Elemen interaktif seperti bukaan, lipatan, dan bagian yang bisa digerakkan membuat siswa terlibat secara aktif saat menggunakan media ini. Pop-up tersebut tidak hanya menyajikan fakta sejarah, tetapi juga menyampaikan pesan karakter dan nilai kearifan lokal, seperti semangat toleransi, pendekatan dakwah yang lembut, serta penghargaan terhadap budaya setempat.

Bersamaan dengan itu, dikembangkan pula media permainan monopoli bertema Walisongo, yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman siswa melalui aktivitas bermain kelompok. Papan permainan didesain sedemikian rupa sehingga setiap petaknya memuat materi sejarah, seperti nama tokoh, lokasi penyebaran Islam, peninggalan sejarah, dan tantangan yang harus dijawab oleh pemain. Model pembelajaran ini menekankan unsur kompetitif yang sehat dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya belajar, tetapi juga melatih kemampuan kerja sama dan berpikir kritis.

Tahap pengembangan ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan fungsional, tetapi juga memastikan bahwa media yang disusun benar-benar efektif dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan disisipkannya nilai-nilai keteladanan dari Walisongo serta penguatan kearifan lokal, media ini turut berkontribusi dalam pembentukan karakter peserta didik secara utuh, baik dari segi kognitif, afektif, maupun sosial-religius. Pada proses ini, fokus utama terletak pada pembuatan materi dan visual media. Konten yang dikembangkan mencakup informasi penting mengenai sembilan tokoh Walisongo, meliputi nama tokoh, wilayah dakwah, metode dakwah, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam perjuangan mereka. Semua informasi ini dikemas dalam bentuk media pop-up tiga dimensi yang dirancang menarik dan mudah dipahami siswa.

Elemen interaktif seperti bukaan, lipatan, dan bagian yang bisa digerakkan membuat siswa terlibat secara aktif saat menggunakan media ini. Pop-up tersebut tidak hanya menyajikan fakta sejarah, tetapi juga menyampaikan pesan karakter dan nilai kearifan lokal, seperti semangat toleransi, pendekatan dakwah yang lembut, serta penghargaan terhadap budaya setempat.

Bersamaan dengan itu, dikembangkan pula media permainan monopoli bertema Walisongo, yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman siswa melalui aktivitas bermain kelompok. Papan permainan didesain sedemikian rupa sehingga setiap petaknya memuat materi sejarah, seperti nama tokoh, lokasi penyebaran Islam, peninggalan sejarah, dan tantangan yang harus dijawab oleh pemain. Model pembelajaran ini menekankan unsur kompetitif yang sehat dan partisipatif, sehingga siswa tidak hanya belajar, tetapi juga melatih kemampuan kerja sama dan berpikir kritis.

Setelah media selesai dirancang dan diproduksi sesuai dengan hasil analisis dan perencanaan sebelumnya, dilakukan proses validasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh tim ahli media dan ahli materi dengan menggunakan instrumen penilaian yang meliputi kelayakan isi, kualitas tampilan visual, tingkat keterbacaan, interaktivitas media, serta kesesuaiannya dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik. Saran dari para validator digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki aspek-aspek yang masih kurang, seperti penyesuaian bahasa, perbaikan ilustrasi, atau penyusunan ulang panduan penggunaan media.

Tahap pengembangan ini tidak hanya menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan fungsional, tetapi juga memastikan bahwa media yang disusun benar-benar efektif dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan disisipkannya nilai-nilai keteladanan dari Walisongo serta penguatan kearifan lokal, media ini turut berkontribusi dalam pembentukan karakter peserta didik secara utuh, baik dari segi kognitif, afektif, maupun sosial-religius.

4. Implementation (implementasi)

Tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan proses penerapan bahan ajar yang telah dirancang sebelumnya ke dalam situasi pembelajaran nyata di kelas. Menurut (Cahyadi, 2019) pada tahap ini, bahan ajar yang telah dikembangkan digunakan secara langsung dalam kondisi sebenarnya. Penyampaian materi dilakukan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Pada saat implementasi media Pop-Up, siswa diperlihatkan media Pop-Up bertema Walisongo yang di dalamnya menampilkan gambar para Wali dalam bentuk tiga dimensi (3D), lengkap dengan ilustrasi makam, peninggalan, serta penjelasan terkait masing-masing Wali. Selanjutnya, guru menyampaikan materi tentang Walisongo secara rinci dengan bantuan media Pop-Up tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami isi materi.

Dalam implementasi media Monopoli, siswa dibagi ke dalam empat kelompok. Permainan Monopoli berlangsung selama 30 menit dan dimainkan secara bergiliran

oleh masing-masing kelompok. Ketika seorang anggota kelompok berhenti pada kotak "kompleks", maka kelompok tersebut akan mendapatkan pertanyaan dari guru yang sesuai dengan gambar pada kotak tersebut. Apabila berhenti pada kotak "soal HOTS", kelompok tersebut mengambil kartu HOTS dan menjawab pertanyaan yang tercantum di dalamnya. Jika berhasil menjawab dengan benar, kelompok akan memperoleh satu bintang. Sebaliknya, jika jawaban salah atau tidak dapat menjawab, maka satu bintang akan dikurangi dari kelompok tersebut. Di akhir permainan, kelompok yang memperoleh bintang terbanyak akan mendapatkan reward, sedangkan kelompok yang memiliki bintang paling sedikit akan dikenai punishment sebagai bentuk motivasi pembelajaran.

Dalam proses implementasi, media Pop-Up dan Monopoli digunakan untuk menyampaikan materi Walisongo secara lebih menarik dan interaktif. Materi disampaikan sesuai dengan alur pembelajaran yang dirancang, dan siswa dilibatkan secara aktif dalam penggunaan media tersebut. Melalui penggunaan media ini, siswa diharapkan dapat lebih fokus, termotivasi, serta lebih mudah memahami konsep-konsep bangun ruang ada proses ini, fokus utama terletak pada pembuatan materi dan visual media. Konten yang dikembangkan mencakup informasi penting mengenai sembilan tokoh Walisongo, meliputi nama tokoh, wilayah dakwah, metode dakwah, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam perjuangan mereka. Semua informasi ini dikemas dalam bentuk media pop-up tiga dimensi yang dirancang menarik dan mudah dipahami siswa. Elemen interaktif seperti bukaan, lipatan, dan bagian yang bisa digerakkan membuat siswa terlibat secara aktif saat menggunakan media ini. Pop-up tersebut tidak hanya menyajikan fakta sejarah, tetapi juga menyampaikan pesan karakter dan nilai kearifan lokal, seperti semangat toleransi, pendekatan dakwah yang lembut, serta penghargaan terhadap budaya setempat.

5. Evaluation (evaluasi)

Menurut (L & Y, 2011) tahap evaluasi merupakan bagian penting dalam rangkaian proses pengembangan media pembelajaran, karena pada tahap inilah media yang telah dirancang dan dikembangkan dinilai kualitasnya secara sistematis. Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa produk media, baik media Pop-Up maupun permainan Monopoli edukatif, benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran di kelas dan mampu mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya.

Evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli, uji coba terbatas, serta pengumpulan data dari guru dan siswa sebagai pengguna langsung media. Validasi oleh ahli melibatkan dua komponen penting, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi menilai isi konten yang termuat dalam media, seperti keakuratan sejarah Walisongo, kesesuaian dengan kurikulum, dan kedalaman materi. Sementara itu, ahli media mengevaluasi aspek desain visual, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan daya tarik media terhadap siswa.

Pengaruh Terhadap Ketertarikan Siswa

Pengembangan media pembelajaran, termasuk pop-up dan monopoli, bertujuan utama untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran sejarah Islam, khususnya materi Walisongo, media yang inovatif sangat dibutuhkan agar siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan. Menurut (Anggraeni & Rahmawati, 2025) media pop-up dan monopoli didesain untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual, yang diharapkan mampu mengatasi rendahnya minat belajar siswa dan keterbatasan media pembelajaran konvensional.

1. Peningkatan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep

Media pop-up yang menyajikan visualisasi tiga dimensi dari tokoh, peristiwa, dan tempat penting dalam sejarah Walisongo secara menarik dan mudah dipahami, berperan penting dalam meningkatkan imajinasi serta pemahaman siswa terhadap materi. Elemen interaktif seperti bukaan, lipatan, dan bagian yang bisa digerakkan pada media pop-up membuat siswa terlibat secara aktif, tidak hanya menyajikan fakta sejarah, tetapi juga menyampaikan pesan karakter dan nilai kearifan lokal seperti semangat toleransi.

Sementara itu, media monopoli yang dimodifikasi menjadi permainan edukatif dengan menyajikan informasi sejarah, tantangan, dan pertanyaan, mendorong kerja sama antar siswa serta menguji pengetahuan mereka. Desain papan permainan yang memuat materi sejarah, lokasi penyebaran Islam, peninggalan, dan tantangan pada setiap petak, menekankan unsur kompetitif yang sehat dan partisipatif. Hal ini secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Walisongo, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna, serta mendorong keaktifan siswa.

2. Pendorong Keterlibatan Aktif dan Kolaborasi Siswa

Penggunaan media pop-up dan monopoli secara bersamaan mendorong pembelajaran yang dialogis dan partisipatif, bukan lagi satu arah. Dalam permainan monopoli, siswa dibagi ke dalam kelompok dan harus bekerja sama dalam merancang strategi, membaca informasi dari pop-up, serta menjawab tantangan. Proses ini secara efektif menumbuhkan kolaborasi, berpikir kritis, dan keterampilan komunikasi antar siswa.

3. Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa Abad 21

Desain media pop-up dan monopoli yang mengedepankan aktivitas belajar berbasis visual, gerak, dan permainan sangat sesuai dengan kebutuhan siswa MTs. Pendekatan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pemahaman. Dengan demikian, media ini menjadi langkah konkret dalam memperkenalkan sejarah Islam dengan cara yang kontekstual, menyenangkan, dan membekas dalam ingatan siswa, sekaligus mendukung pembelajaran abad 21 yang menuntut kreativitas, kolaborasi, dan integrasi nilai-nilai lokal dalam pendidikan.

Kesimpulan dan Saran

Pengembangan media pembelajaran Pop-Up dan Monopoli bertema Walisongo dengan model ADDIE berhasil menciptakan media yang menarik, interaktif, dan efektif untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs. Media ini mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan permainan edukatif.

Setiap tahapan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pembuatan, penerapan di kelas, hingga evaluasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan. Validasi ahli dan respons siswa membuktikan bahwa Pop-Up dan Monopoli dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, kontekstual, serta menanamkan nilai-nilai karakter dan budaya lokal.

Pengembangan media Pop-Up dan Monopoli dalam pembelajaran materi Walisongo bertujuan untuk meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan siswa. Media Pop-Up menghadirkan visualisasi tiga dimensi yang menarik dan menyampaikan nilai karakter, sementara Monopoli edukatif mendorong kerja sama, kompetisi sehat, dan penguatan materi. Kedua media ini mendukung pembelajaran aktif, dialogis, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad 21, menjadikan proses belajar lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Agar media pop-up dan monopoli berdampak optimal dalam pembelajaran sejarah Islam, disarankan pengembangan berkelanjutan yang mengikuti perkembangan teknologi dan karakter siswa, misalnya dengan integrasi unsur digital seperti AR. Guru juga perlu pelatihan agar mampu mengimplementasikannya secara efektif. Media ini dapat diperluas ke materi sejarah Islam lain, didukung oleh kolaborasi antar sekolah, perguruan tinggi, dan komunitas pendidikan, serta evaluasi berkala untuk memastikan kesesuaiannya dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Daftar Pustaka

- Amalina, S. N. (2022). Pembelajaran sejarah kebudayaan Indonesia berbasis pendidikan multikultural. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(4), 853–862. <https://repository.uin-malang.ac.id/11988/>
- Anggraeni, N. L., & Rahmawati, R. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Kisah Keteladanan Walisongo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MTSn 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Budaya*, 5(April), 1444–1461.
- Azzahro, S. H., & Sutiah. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva dengan Pendekatan Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 6558–6562. <http://etheses.uin-malang.ac.id/75983/>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Istiningsih, S., F. M. Marijo, M. O. D. S., Darmiany, Dr., Angga, P. D., & Nurmawanti, I. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri Pop Up Box Berbasis Kearifan

- Lokal Dalam Pembelajaran Cerita Fiksi Untuk Pendidikan Inklusi Kelas Iv Sd Negeri 1 Darek. *Jurnal Elementary*, 5(1), 15.
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 60.
- L, W., & Y, A. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Tematik Pada Tema 4 (Hidup Bersih dan Sehat) Kelas II SDN Summersuko Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1).
- Mardhiyah, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481–488. <https://repository.uin-malang.ac.id/12441/>
- Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>