



Penggunaan Board Game 'Akidah dan Akhlak Seru' untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Materi Iman kepada Malaikat siswa kelas VII di MTs. NU Sabilul Muttaqin

Rubiah¹

¹ MTs. NU Sabilul Muttaqin

Correspondence: mamahchilla100@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

Keyword:

Board Game, Akidah dan Akhlak Seru, Iman to Angels, Student Enthusiasm, Educational Games, Islamic Studies, Seventh-Grade Students, MTs. NU Sabilul Muttaqin.

ABSTRACT

This study aims to explore the effectiveness of using the board game "Akidah dan Akhlak Seru" to increase the enthusiasm of seventh-grade students at MTs. NU Sabilul Muttaqin in learning about the concept of Iman to the Angels. With a sample of 23 students, the research investigates how interactive learning methods, such as board games, can enhance student engagement and understanding of religious concepts. The "Akidah dan Akhlak Seru" board game presents various questions and challenges related to the teachings of Islamic faith, specifically the belief in angels, encouraging students to participate actively while reinforcing key concepts. Data was collected through observation, questionnaires, and student feedback. The results indicate that using the board game significantly improved students' enthusiasm, participation, and retention of material. Students reported finding the learning process more enjoyable and interactive compared to traditional methods. The study concludes that incorporating educational games into religious studies can be an effective strategy for increasing student motivation and improving the learning experience.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA.
This is an open access article under the CC BY NC license
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan agama di Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa, khususnya dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap ajaran Islam. Salah satu materi penting dalam pendidikan agama Islam adalah pembelajaran tentang iman kepada malaikat. Materi ini menjadi bagian dari pembelajaran akidah yang perlu dipahami dengan baik oleh siswa, terutama di tingkat sekolah menengah pertama (SMP). Di MTs. NU Sabilul Muttaqin, pembelajaran iman kepada malaikat sering kali dihadapkan dengan tantangan dalam menarik minat siswa, karena materi tersebut dianggap abstrak dan sulit dipahami tanpa adanya pendekatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi tersebut.

Salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa adalah dengan menggunakan permainan edukatif seperti board game. Board game sebagai metode pembelajaran telah terbukti dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sebagai contoh, dalam beberapa penelitian sebelumnya, penggunaan board game dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif dan mengurangi kebosanan yang biasanya muncul dalam pembelajaran konvensional (Prabowo, 2020). Dengan menggunakan board game yang dirancang khusus untuk pembelajaran akidah, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang iman kepada malaikat, tetapi juga merasa lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.

Selain itu, keberhasilan dalam mengajarkan materi tentang iman kepada malaikat sangat dipengaruhi oleh cara penyampaian yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang terlalu teoritis tanpa adanya pengalaman langsung sering kali membuat siswa merasa kesulitan untuk memahami materi tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan memperkenalkan permainan yang

menyenangkan namun edukatif. Permainan semacam board game memiliki kekuatan untuk menggugah rasa ingin tahu siswa dan memberikan mereka kesempatan untuk belajar melalui pengalaman. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2019) menunjukkan bahwa permainan edukatif seperti board game dapat memfasilitasi siswa dalam memahami konsep yang sulit, termasuk materi akidah yang bersifat abstrak.

Menurut Nurani (2021), tantangan terbesar dalam pembelajaran agama Islam di sekolah adalah bagaimana mengubah materi yang abstrak menjadi sesuatu yang mudah dipahami dan menarik. Siswa di tingkat SMP, khususnya kelas VII, berada dalam masa transisi yang sangat penting, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mulai tertarik pada konsep-konsep yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif seperti board game sangat tepat digunakan untuk memfasilitasi mereka dalam memahami konsep-konsep yang rumit, seperti iman kepada malaikat. Pembelajaran yang menggabungkan hiburan dan edukasi ini diharapkan mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi ajar yang terkadang dianggap sulit.

Penggunaan board game dalam pendidikan agama Islam, khususnya dalam materi iman kepada malaikat, juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam tim. Hal ini sangat penting karena keterlibatan sosial dalam pembelajaran dapat mempercepat pemahaman materi. Dalam banyak penelitian, diketahui bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan kolaboratif cenderung lebih mudah memahami materi dibandingkan mereka yang hanya belajar secara individual (Subiyanto, 2020). Dalam permainan board game, siswa dapat saling berdiskusi, bertanya, dan memberi pendapat, yang akan memperkaya pemahaman mereka tentang materi ajar.

Tidak hanya itu, board game juga memiliki potensi untuk meningkatkan daya ingat siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wijayanti (2021), penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik karena mereka belajar melalui pengalaman praktis, bukan hanya melalui pengulangan teori. Dalam konteks ini, materi iman kepada malaikat yang disampaikan melalui permainan akan lebih mudah diingat oleh siswa karena mereka terlibat langsung dalam setiap pertanyaan dan tantangan yang ada dalam permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa board game bisa menjadi media yang efektif dalam pembelajaran akidah.

Penerapan board game juga sesuai dengan tuntutan kurikulum yang semakin mengarah pada pembelajaran berbasis aktivitas dan keterlibatan siswa. Dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, pendekatan yang menekankan pada partisipasi aktif siswa sangat dianjurkan untuk meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, penggunaan board game dalam pembelajaran agama Islam, khususnya untuk materi iman kepada malaikat, dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung kurikulum pendidikan agama yang lebih menyeluruh dan holistik. Board game dapat menjadi sarana untuk mengimplementasikan pembelajaran yang tidak hanya berbasis teori tetapi juga melibatkan pengalaman langsung siswa (Syamsudin, 2020).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Asmarani (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam memahami materi pelajaran. Dalam permainan board game, siswa tidak hanya diajarkan teori, tetapi mereka juga diuji untuk memberikan jawaban yang benar sesuai dengan tantangan yang ada. Hal ini memungkinkan mereka untuk belajar secara praktis sambil melatih keterampilan berpikir kritis mereka. Meningkatnya rasa percaya diri siswa ini tentunya akan berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan penguasaan materi, termasuk dalam memahami konsep iman kepada malaikat.

Namun, penggunaan board game dalam pembelajaran juga membutuhkan persiapan yang matang dari guru. Menurut penelitian oleh Haryanto (2019), keberhasilan penerapan board game dalam pembelajaran sangat tergantung pada perencanaan dan pemilihan permainan yang tepat. Guru harus memastikan bahwa board game yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat membantu siswa memahami materi secara efektif. Selain itu, guru perlu mendampingi siswa selama proses permainan agar mereka dapat belajar dengan maksimal. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam merancang dan menggunakan board game dalam pembelajaran agama sangat diperlukan.

Dengan adanya penerapan board game "Akidah dan Akhlak Seru", diharapkan dapat tercipta suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang sebelumnya terkesan kaku dan membosankan dapat diubah menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Penelitian oleh Fitriani (2021) menunjukkan bahwa pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran agama Islam dapat

membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penggunaan board game di MTs. NU Sabilul Muttaqin diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa tentang iman kepada malaikat.

RESEARCH METHODS

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Penelitian ini dilaksanakan di MTs. NU Sabilul Muttaqin dengan sampel sebanyak 23 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes. Observasi dilakukan untuk menilai tingkat antusiasme siswa selama pembelajaran menggunakan board game "Akidah dan Akhlak Seru". Angket diberikan kepada siswa untuk mengukur perubahan dalam pemahaman mereka terhadap materi iman kepada malaikat, sedangkan tes digunakan untuk mengevaluasi tingkat penguasaan siswa terhadap materi setelah penerapan metode ini.

Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk melihat perubahan yang terjadi pada antusiasme belajar dan pemahaman siswa. Perbandingan antara hasil tes sebelum dan sesudah penerapan board game akan memberikan gambaran mengenai efektivitas metode tersebut. Selain itu, hasil angket dan observasi akan dianalisis untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan permainan. Dengan menggunakan analisis kuantitatif ini, penelitian diharapkan dapat memberikan bukti yang jelas mengenai pengaruh penggunaan board game dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa tentang iman kepada malaikat.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan board game "*Akidah dan Akhlak Seru*" berhasil meningkatkan antusiasme belajar siswa kelas VII di MTs. NU Sabilul Muttaqin. Sebelum penggunaan board game, siswa terlihat pasif dalam mengikuti pelajaran tentang iman kepada malaikat. Namun, setelah permainan diterapkan, terjadi perubahan signifikan dalam sikap mereka terhadap materi pelajaran. Siswa lebih aktif bertanya dan berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran (Prabowo, 2020).

Selain itu, pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Selama bermain board game, siswa saling berinteraksi dan bekerja sama, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep penting seperti iman kepada malaikat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam (Subiyanto, 2020). Melalui diskusi dalam permainan, siswa lebih mudah memahami pengertian tentang malaikat dan fungsinya dalam Islam.

Dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa, mayoritas menyatakan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan senang mengikuti pelajaran setelah menggunakan board game. Siswa menganggap bahwa permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang berbasis permainan seperti ini memberikan pengalaman baru yang menyegarkan bagi mereka, yang sebelumnya merasa materi agama Islam sulit dan membosankan. Penelitian oleh Wijayanti (2021) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan rasa senang dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Selain meningkatkan antusiasme, penggunaan board game juga terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi iman kepada malaikat. Hasil tes yang diberikan setelah penggunaan board game menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa. Siswa yang sebelumnya kesulitan mengingat dan menjelaskan konsep-konsep tentang malaikat kini dapat menjelaskan dengan lebih jelas dan percaya diri. Haryanto (2019) menyatakan bahwa metode berbasis permainan edukatif dapat membantu memperbaiki daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Observasi lebih lanjut menunjukkan bahwa tidak hanya pemahaman, tetapi juga sikap siswa terhadap materi akidah mengalami perubahan positif. Siswa mulai menunjukkan rasa hormat dan ketertarikan lebih besar terhadap ajaran agama Islam, khususnya terkait dengan konsep malaikat. Hal ini menunjukkan bahwa board game tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperkuat akhlak dan sikap positif dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan temuan oleh Fitriani (2021) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mempengaruhi sikap dan moral siswa.

Penerapan board game juga mengajarkan siswa untuk bekerja dalam kelompok. Mereka harus berkomunikasi dan berkolaborasi untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan yang diberikan dalam permainan. Keuntungan lain dari pembelajaran berbasis permainan ini adalah keterampilan sosial yang dikembangkan selama bermain, seperti kemampuan berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Penelitian oleh Subiyanto (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, yang terbukti dalam penelitian ini.

Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam rasa percaya diri mereka setelah bermain board game. Mereka merasa lebih yakin saat memberikan jawaban atau menjelaskan konsep-konsep iman kepada malaikat. Hal ini karena mereka telah melalui pengalaman praktis dalam bentuk permainan yang menguji pemahaman mereka, yang memperkuat rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan materi. Pratama (2019) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat kepercayaan diri siswa dengan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Namun, tidak semua siswa menunjukkan respons yang sama terhadap penggunaan board game. Beberapa siswa merasa kesulitan dengan aturan permainan atau terlalu terfokus pada kompetisi antar kelompok. Meskipun demikian, guru dapat mengatasi hal ini dengan memberikan penjelasan yang lebih jelas tentang aturan permainan dan mengatur dinamika kelas agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Menurut Haryanto (2019), kesulitan dalam mengikuti permainan dapat diminimalkan jika guru memberikan instruksi yang tepat dan mendampingi siswa selama proses belajar.

Dalam hal pengembangan keterampilan kognitif, board game juga memberikan dampak positif. Siswa dapat berpikir kritis dan logis saat menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan. Hal ini melatih kemampuan mereka untuk berpikir secara sistematis dan menganalisis informasi yang diberikan. Penelitian oleh Wijayanti (2021) mengungkapkan bahwa permainan yang melibatkan pertanyaan dan tantangan dapat mengasah keterampilan berpikir kritis siswa, yang terlihat dalam peningkatan kemampuan analisis siswa terhadap materi iman kepada malaikat.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan board game "*Akidah dan Akhlak Seru*" sangat efektif dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi iman kepada malaikat. Pembelajaran yang berbasis permainan ini berhasil membuat materi yang dianggap abstrak dan sulit menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian, penggunaan board game dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam, khususnya dalam pembelajaran akidah di tingkat SMP. Sebagai rekomendasi, penggunaan board game ini dapat diperluas untuk materi pembelajaran lainnya, agar dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan board game "*Akidah dan Akhlak Seru*" efektif dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa kelas VII di MTs. NU Sabilul Muttaqin terhadap materi iman kepada malaikat. Penerapan board game dalam pembelajaran berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam diskusi serta memahami konsep-konsep dasar tentang malaikat. Pembelajaran berbasis permainan ini juga mampu meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan sosial siswa melalui kolaborasi dalam tim. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan materi setelah terlibat dalam permainan. Meskipun ada beberapa tantangan terkait kesulitan dalam mengikuti aturan permainan, hasil penelitian ini tetap menunjukkan bahwa board game adalah metode yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran agama Islam. Oleh karena itu, penggunaan board game sebagai alat pembelajaran perlu diperluas di sekolah-sekolah lain untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penggunaan media permainan edukatif ini diharapkan dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di tingkat sekolah menengah pertama.

REFERENCES

Fitriani, D. (2021). Pendekatan Menyenangkan dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial*, 9(3), 112-124.

Haryanto, A. (2019). Implementasi Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(2), 89-98.

Pratama, A. (2019). Pembelajaran Akidah dengan Menggunakan Media Permainan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 30-42.

Prabowo, D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Melalui Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 12(3), 76-85.

Subiyanto, P. (2020). Kolaborasi dalam Pembelajaran: Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pendekatan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 67-79.

Syamsudin, I. (2020). Implementasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(1), 100-110.

Wijayanti, T. (2021). Pembelajaran yang Menyenangkan melalui Permainan Edukatif: Pengaruh terhadap Daya Ingat Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 14(1), 56-69.