

Pengembangan Boardgame Interaktif "Cahaya Iman" untuk Meningkatkan Pembelajaran Anak

Naufal Hibatulloh¹, Gilang Danu², Satrio Wibowo³, Muhammad Setiyawan⁴

¹²³⁴STMIK Amikom Surakarta

¹²³⁴Sukoharjo Indonesia

Email: ¹muhnaufalhibatulloh@gmail.com, ²gilang.10326@mhs.amikomsolo.ac.id,
³satrio.10325@mhs.amikomsolo.ac.id, ⁴muhammadsetiyawan@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstract

This research aims to develop and test the effectiveness of the Boardgame "Cahaya Iman" as a media for Islamic religious education and the formation of moral character in children. The research employs the research and development method with four stages: preliminary study, product development, product testing, and product evaluation. The research subjects consist of approximately 30 students from TPQ Masjid Al-Karim. The data collected include qualitative data on the students' understanding of the Boardgame "Cahaya Iman" and quantitative data in the form of students' scores on questions within the Boardgame "Cahaya Iman." The data were analyzed using descriptive and inferential analysis techniques. The results of the research indicate that the Boardgame "Cahaya Iman" is effective in enhancing the understanding of Islamic religion and the formation of moral character in children. The Boardgame "Cahaya Iman" can be considered an alternative and enjoyable, interactive, and collaborative learning media for Islamic religious education and the formation of moral character in children.

Keywords: Boardgame, Islamic religious education, moral character formation, children.

Abstraksi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas Boardgame "Cahaya Iman" sebagai media pembelajaran agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (research and development) dengan empat tahapan: observasi, pengembangan produk, uji coba produk, dan evaluasi produk. Subjek penelitian ini adalah siswa TPQ Masjid Al-Karim sebanyak kurang lebih 30 orang. Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif berupa tingkat pemahaman siswa terhadap Boardgame "Cahaya Iman" dan data jawaban siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam Boardgame "Cahaya Iman". Data yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Boardgame "Cahaya Iman" efektif dalam meningkatkan pemahaman agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak. Boardgame "Cahaya Iman" dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif dalam pendidikan agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak.

Kata Kunci: Boardgame, pendidikan agama Islam, pembentukan karakter moral, anak-anak

1. PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam dan pembentukan karakter moral merupakan aspek penting dalam pembentukan kepribadian anak-anak. Masa kanak-anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat penting bagi masa depan mereka. Anak-anak juga merupakan masa belajar dan bermain yang penuh dengan rasa ingin tahu dan kreativitas. Oleh karena itu, anak-anak membutuhkan bimbingan dan arahan yang tepat dalam mempelajari agama Islam serta membentuk karakter moral mereka sesuai dengan ajaran Islam.

Namun, banyak anak-anak yang kurang tertarik atau termotivasi untuk belajar agama Islam karena metode pembelajaran yang kurang menarik atau relevan dengan kebutuhan dan minat mereka. Metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah, tanya jawab, atau hafalan, seringkali tidak mampu menstimulasi keterlibatan aktif dan kreatif anak-anak dalam proses pembelajaran. Akibatnya, anak-anak menjadi pasif, bosan, atau apatis terhadap materi pembelajaran agama Islam.

Keberhasilan media *boardgame* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah juga dipengaruhi oleh materi pembelajaran yang disajikan. Pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari tentunya menjadi modal untuk memecahkan berbagai masalah yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan adanya permasalahan-permasalahan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, maka siswa secara tidak langsung akan menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah [1].

Pratama menjelaskan bahwa media pembelajaran bisa menjadi salah satu penentu berhasilnya suatu pembelajaran, kendala yang dihadapi, sebagian besar guru belum mampu membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta karakteristik siswanya. Media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan oleh guru hanya menggunakan media reguler seperti buku teks, penggunaan proyektor, komputer atau laptop, ataupun alat peraga yang lain. Masih sedikit guru yang mampu mengembangkan media pembelajarannya masing-masing [2].

Sedangkan Nugroho membuat penelitian tentang pengembangan sebuah produk *boardgame* untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 48 Jakarta. Tujuan dari penelitian ini untuk mengasah daya pikir serta kemampuan siswa untuk dapat menyelesaikan soal matematika tentang materi pokok semester 1 kelas VIII Kurikulum 2013 di SMP Negeri 48 Jakarta, adapun materi yang dibahas adalah tentang kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik pada pelajaran Matematika. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan *boardgame* Matematika ternyata membantu guru matematika di SMP Negeri 48 Jakarta untuk dapat lebih berinteraksi dengan peserta didiknya serta dapat menyampaikan materi matematika dengan cara yang lebih menyenangkan [3].

Menurut Christopher dkk, penggunaan media *boardgame* ternyata dapat membantu dalam membangun hubungan antar pemain lain serta dalam mekanisme

model permainannya dapat disisipkan beberapa materi dalam pembelajaran sehingga anak tidak hanya bermain saja tetapi juga dapat sekaligus belajar dengan temannya [4].

Putri dkk melakukan penelitian untuk merancang *boardgame* Rukun Islam Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia 9-12 Tahun, didapatkan hasil bahwa perancangan board game '5 Pillars of Islam' ini dapat menjadi media permainan sekaligus media pembelajaran rukun Islam bagi anak beragama muslim sekolah dasar. Board game ini bisa dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran supaya anak lebih semangat untuk belajar dengan media yang menarik [5].

Penelitian yang dilakukan oleh Pamela dkk di SD N 1 Bojongsari, SD N Kembaran dan SD N Tambaksari didapatkan hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* dapat diterima serta juga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik di sekolah tersebut. Pembuktian hasil dengan pengujian hasil *pre test* dan *post test*, hasilnya untuk kelas sampel nilai *pre test* berjumlah 56,7 sedangkan untuk hasil dari nilai *pos test* meningkat menjadi 76,5. Sedangkan pada kelas populasi adalah nilai *pre test* 54,3 menjadi 83. Kedua hasil *pre test* dan *post test* dari kelas sampel serta kelas populasi dapat membuktikan bahwa penggunaan media *Board Game* berpengaruh terhadap prestasi peserta didik [6].

Nurhayani dkk membuat sebuah media board game fun - learning pada mata pelajaran IPA Tema 1 kelas IV yang dikembangkan berdasarkan model ADDIE. Penggunaan boardgame tersebut ternyata mampu untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di SDN Sindang Rasa Bogor [7]. Sedangkan Listyani merancang sebuah Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya yang digunakan untuk pembelajaran matematika kelas III SD. Dari hasil pengujian didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *boardgame* tersebut sangat membantu penyampaian materi pada mata pelajaran tersebut [8].

Dari beberapa referensi penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *boardgame* ternyata efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran baik untuk materi pengetahuan maupun agama, oleh karena itu penulis memilih media *boardgame* karena jenis permainan ini sederhana cara memainkannya dan cocok digunakan untuk anak-anak tingkat sekolah dasar, alat-alat yang digunakan juga tidak begitu banyak dan diharapkan dapat sedikit mengurangi kecanduan anak-anak dengan *gadget*, dan bisa meningkatkan sosialisasi antar pemainnya.

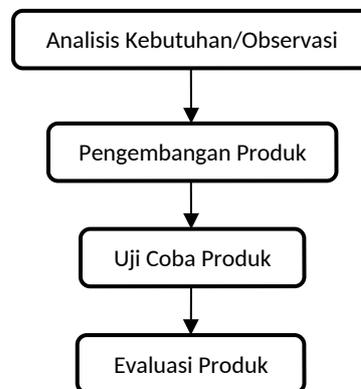
Permainan "Cahaya Iman" adalah board game yang dirancang untuk menyajikan pendekatan yang menyenangkan dalam memperkuat pengetahuan agama dan nilai-nilai moral berdasarkan ajaran Islam. Permainan ini menggunakan komponen seperti papan permainan, dadu, kartu tanya, kartu hadiah, kartu hukuman, dan kartu aksi untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas board game "Cahaya Iman" sebagai media pembelajaran agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak. Sedangkan rumusan masalah yang diambil adalah

Apakah *board game* "Cahaya Iman" efektif dalam meningkatkan pengetahuan agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak?.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang merupakan salah satu metode penelitian yang cocok untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik [9]. Adapun untuk alur penelitian yang penulis gunakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar1. Alur Metode Penelitian

Gambar 1 di atas menjelaskan bahwa Metode penelitian terdiri dari empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan dengan observasi, pengembangan produk, uji coba produk, dan evaluasi produk.

Menurut Sidik, untuk bidang pendidikan, hasil pengembangan produk dengan metode R&D dapat lebih meningkatkan produktivitas pendidikan, diantaranya jumlah lulusan yang maksimal, berkualitas, serta relevan dengan kebutuhan dari dunia kerja. Adapun jenis dari produk pendidikan yang dihasilkan misalnya metode mengajar, kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, media pembelajaran, modul, sistem evaluasi, buku ajar, model uji kompetensi, dan lain sebagainya [10].

2.1. Tahap analisis kebutuhan/observasi

Bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kebutuhan, dan potensi pengguna produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung di TPQ Masjid Al-Karim untuk mengetahui kondisi, permasalahan, dan kebutuhan guru dan siswa terkait dengan pembelajaran agama Islam dan pembentukan karakter moral. Peneliti juga melakukan studi literatur untuk mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan pendidikan agama Islam, pembentukan karakter moral, dan *Boardgame* sebagai media pembelajaran. Data yang dikumpulkan dari observasi dan studi literatur kemudian

dianalisis secara kualitatif untuk menentukan spesifikasi produk yang akan dikembangkan, jenis permainan bagaimana yang akan dikembangkan, dan materi-materi apa yang akan digunakan dalam game.

2.2. Tahap pengembangan produk

Bertujuan untuk merancang, membuat, dan merevisi produk berdasarkan spesifikasi yang telah ditentukan. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan produk, pembuatan produk, dan revisi produk. Perancangan produk dilakukan dengan membuat desain awal produk berupa papan permainan, dadu, kartu tanya, kartu hadiah, kartu hukuman, dan kartu aksi yang sesuai dengan konsep-konsep pendidikan agama Islam dan pembentukan karakter moral. Pembuatan produk dilakukan dengan membuat prototipe produk berdasarkan desain awal yang telah dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang tersedia. Revisi produk dilakukan dengan melakukan evaluasi terhadap desain produk, yaitu bertujuan membuat desain semenarik mungkin, sehingga anak-anak ketika bermain mempunyai sensasi yang menyenangkan.

2.3. Tahap uji coba produk

Bertujuan untuk menguji efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba pada siswa siswi / anak-anak di TPQ Masjid Al-Karim yang berjumlah kurang lebih 30 orang. Peneliti memilih sebagian murid/siswa secara acak untuk menjadi subjek uji coba. Data yang dikumpulkan adalah data kualitatif berupa tingkat pemahaman siswa terhadap *Boardgame* "Cahaya Iman" dan data kuantitatif berupa jawaban siswa terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam *Boardgame* "Cahaya Iman".

2.4. Tahap evaluasi produk

Bertujuan untuk mengevaluasi hasil uji coba produk dan menarik kesimpulan tentang efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Peneliti juga melakukan observasi terhadap respon anak-anak terhadap *Boardgame* "Cahaya Iman", seperti peraturan dalam game mudah dipahami atau tidak, alur permainannya mudah dipahami atau tidak, dan apakah soalnya juga berbobot sesuai materi target yang harus dikuasai anak-anak tersebut. Peneliti juga mengukur apakah ada peningkatan pengetahuan setelah bermain game, setidaknya anak-anak akan lebih terdorong untuk belajar setelah bermain *Boardgame* cahaya iman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dituliskan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan berdasarkan proyek pengembangan dan pengujian *Boardgame* "Cahaya Iman" sebagai media pembelajaran agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-

anak. Proyek ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, yaitu guru dan siswa TPQ Masjid Al-Karim. Proyek ini juga bertujuan untuk menguji efektivitas produk dalam meningkatkan pemahaman agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi mereka.

3.1. HASIL ANALISIS

3.1.1. Profil Sekolah

TPQ Masjid Al-Karim adalah salah satu tempat pendidikan agama Islam yang berlokasi di Sukoharjo. TPQ ini sudah ada sejak lama, bahkan lebih dari 10 tahun. TPQ ini berada di masjid yang cukup besar dan luas bahkan mempunyai 2 lantai. Penanggung jawab TPQ ini adalah Bapak Mujiyanto dan Ibu Fifin, yang juga merupakan pengurus masjid. Guru pengajar di TPQ ini ada 4 orang, yaitu Bapak Irfan, Ibu Luluk, Ibu Rizka, dan Ibu Fifin. Jumlah murid di TPQ Al-Karim kurang lebih 30 anak, yang berasal dari berbagai tingkat pendidikan, mulai dari TK, SD, bahkan SMP. Pengajian di TPQ ini rutin dilakukan setiap hari Senin sampai Sabtu, dengan jam pengajian dimulai dari pukul 16.00 sampai pukul 17.00 sore. Khusus untuk hari Sabtu, ada jadwal BCM (Bermain, Bercerita, Menyanyi), yang merupakan kegiatan ekstrakurikuler untuk mengasah kreativitas dan keterampilan anak-anak.

Profil TPQ ini menjadi latar belakang penting dalam proyek pengembangan dan pengujian *Boardgame* "Cahaya Iman". Dengan mengetahui profil TPQ ini, peneliti dapat menyesuaikan produk dengan kondisi, permasalahan, dan kebutuhan guru dan siswa di TPQ tersebut. Selain itu, profil TPQ ini juga dapat menjadi acuan dalam menentukan materi kurikulum target, target pemain, serta metode uji coba .

3.1.2. Mata Pelajaran yang Digunakan

Dalam perancangan *Boardgame* "Cahaya Iman", peneliti menggunakan materi kurikulum target yang sudah diatur oleh TPQ Masjid Al-Karim sebagai dasar untuk menentukan mata pelajaran yang akan dimasukkan dalam permainan. Materi kurikulum target ini mencakup aspek pengetahuan agama Islam dan pembentukan karakter moral berdasarkan ajaran Islam. Peneliti memilih materi-materi ini karena sesuai dengan tujuan pembelajaran *Boardgame* "Cahaya Iman", yaitu untuk meningkatkan pemahaman agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak. Selain itu, peneliti juga ingin memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak, sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar agama Islam.

Materi-materi yang dipilih oleh peneliti dalam *Boardgame* "Cahaya Iman" adalah hafalan do'a, hafalan surat pendek, nama-nama nabi dan malaikat beserta tugasnya, praktek sholat wajib dan sunnah, praktek berakhlakul karimah, menulis dengan huruf arab, hafalan asmaul husna, dan materi-materi lain seperti rukun iman, rukun islam. Materi-materi ini memiliki tujuan mengajarkan anak-anak tentang agama Islam dan pembentukan karakter moral, sekaligus membantu pihak TPQ dalam mencapai target

kurikulum mereka. Materi-materi ini disajikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam *Boardgame* "Cahaya Iman". Pertanyaan-pertanyaan ini juga disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan target pemain.

3.1.3. Target Pemain

Boardgame "Cahaya Iman" ini ditargetkan pada anak-anak usia kelas 4 SD ke atas, yang mana sudah bisa membaca dengan lancar dan juga dalam penelitian ini mengambil materi target kurikulum tingkat kelas 4 SD ke atas.

Adapun untuk kelas di bawahnya harus dengan bimbingan guru pendamping saat bermain dan itupun materi soal harus diganti lagi sesuai target kelas atau umurnya. Alasan pemilihan target pemain ini adalah karena *Boardgame* "Cahaya Iman" ini memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan anak-anak usia kelas 4 SD ke atas, serta memiliki tujuan pembelajaran yang relevan dengan kurikulum target yang sudah diatur oleh TPQ Masjid Al-Karim.

Target pemain ini menjadi pertimbangan penting dalam proyek pengembangan dan pengujian *Boardgame* "Cahaya Iman". Dengan mengetahui target materi pemain ini, peneliti dapat menyesuaikan produk dengan kemampuan, dan kebutuhan anak-anak usia kelas 4 SD ke atas. Selain itu, target pemain ini juga dapat menjadi acuan dalam menentukan metode uji coba produk.

3.2. DESAIN PERANCANGAN BOARDGAME

Desain boardgame yang dibuat memiliki tema hijrah/petualangan, yaitu perjalanan menuju keberhasilan dalam belajar agama Islam dan membentuk karakter moral. Desain ini dibuat dengan simpel dan semenarik mungkin agar anak-anak saat melihat desain dari game ini langsung tertarik untuk memainkannya.

3.2.1. DESAIN PAPAN PERMAINAN

Papan permainan adalah tempat dimana permainan berlangsung. Pada papan permainan ini menunjukkan jalur yang harus ditempuh oleh pemain untuk mencapai tujuan akhir. Papan permainan ini juga menampilkan gambar-gambar seperti rumah, gurun pasir, sungai Nil, masjid Taj Mahal, Ka'bah, dan pintu keberhasilan. Adapun tema yang diambil dalam desain papan permainan ini adalah hijrah/petualangan yaitu menggambarkan seseorang yang bermula dari kampung halamannya lalu dia hijrah untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan ditengah perjalanan banyak cobaan-cobaan dan diakhiri dengan masuk ke pintu keberhasilan.

Papan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran Kertas A3. Papan permainan dibagi menjadi dua bagian, yaitu bagian petak jalur dan petak bergambar. Bagian petak jalur berisi jalur berbentuk lingkaran. Petak-petak ini memiliki warna yang berbeda, yaitu putih dan oranye/jingga. Petak putih adalah petak biasa dan petak oranye adalah petak khusus. Adapun petak bergambar yaitu sebagai hiasan dekoratif yang memperkuat tema dari desain seperti gambar ka'bah gambar tajmahal, dan gambar orang yang sholat/fokus beribadah dan untuk garis finish adalah gambar pintu keberhasilan. Desain papan permainan dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Desain Papan Permainan

3.2.2. PERALATAN YANG DIGUNAKAN

Peralatan yang digunakan untuk bermain *Boardgame* "Cahaya Iman" ini yaitu antara lain:

1. Kartu

Ada 4 jenis kartu yang digunakan dalam permainan cahaya iman ini, yaitu kartu tanya (berwarna hijau), kartu hadiah (berwarna biru), kartu hukuman (berwarnamerah), dan terakhir kartu aksi (berwarna jingga/oranye). Kartu tanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain, kartu hadiah berisi hadiah berupa maju beberapa langkah, kartu hukuman berisi hukuman mundur beberapa langkah. Dan kartu aksi berisi 3 jenis kartu yaitu kartu serang, kartu proteksi dan kartu boomerang. Desain kartu permainan daapt dilihat pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Desain Cover Belakang Kartu

2. Dadu

Dadu digunakan untuk menentukan langkah awal pemain maju beberapa langkah. Berupa kotak persegi dengan mata dadu di setiap sisinya. Model dadu dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Dadu

3. Pion/Bidak

Pion adalah simbol dari setiap pemain dalam permainan game, pion-pion inilah yang akan digerakkan didalam papan permainan. Model pion / bidak dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.



Gambar 4. Pion/Bidak

4. Buku Kunci Jawaban

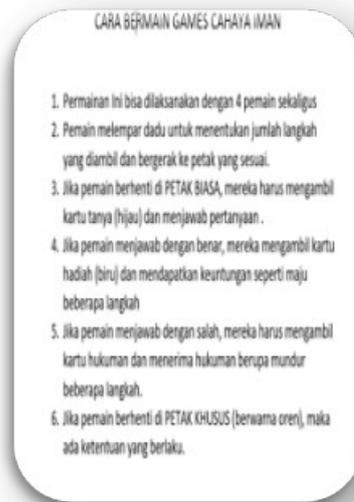
Buku ini untuk mendampingi saat permainan game berlangsung , yaitu sebagai sumber untuk mengoreksi apakah jawabn dari para pemain itu benar atau tidak. Adapun desain dari buku kunci jawaban dapat dilihat pada gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Desain Buku Kunci Jawaban

5. Buku Rules

Buku ini berisi penjelasan lengkap tata cara bermain *Boardgames* Cahaya Iman dan juga berisi beberapa aturan yang berlaku di dalam games, sehingga pemain pemula yang baru ingin memainkan game ini bisa membaca buku rules terdahulu agar mendapat pemahaman tentang alur dari game ini. Desain dari buku rules dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Buku Rules

3.2.3. ATURAN PERMAINAN

1. Pemilihan Pemain

Sebelum memulai permainan Cahaya Iman, langkah pertama adalah menentukan jumlah pemain yang akan berpartisipasi. Permainan ini direkomendasikan untuk dimainkan oleh empat pemain secara bersamaan.

2. Penentuan Urutan Bermain

Setelah pemain ditentukan, tahap berikutnya adalah menentukan urutan bermain. Urutan ini dapat ditentukan secara acak melalui metode hompimpa atau undian.

3. Mekanisme Pergerakan

Permainan dimulai dengan pemain melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang akan diambil. Pemain kemudian bergerak sesuai dengan hasil lemparan dadu dan berhenti di petak yang sesuai.

4. Kartu Tanya dan Kartu Hadiah

Ketika seorang pemain berhenti di petak biasa, mereka harus mengambil kartu tanya berwarna hijau dan menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika jawaban benar, pemain berhak mengambil kartu hadiah berwarna biru, yang memberikan keuntungan berupa langkah tambahan.

5. Kartu Hukuman

Namun, jika pemain menjawab pertanyaan dengan salah, mereka harus menerima kartu hukuman dan diwajibkan untuk mundur beberapa langkah sebagai konsekuensinya.

6. Petak Khusus Berwarna Oranye/Jingga

Permainan Cahaya Iman memiliki petak khusus berwarna oranye/jingga yang memberlakukan ketentuan khusus. Jika seorang pemain berhenti di petak ini setelah melempar dadu, mereka harus mengambil kartu tanya dan menjawab pertanyaan. Jika berhasil menjawab dengan benar, pemain berhak mengambil kartu hadiah dan kartu aksi. Jika menjawab salah, pemain mendapatkan kartu hukuman dan juga berhak mengambil kartu aksi.

7. Kartu Aksi

Kartu aksi terdiri dari tiga jenis: kartu serang, kartu protection, dan kartu Boomerang. Pemain dapat menggunakan kartu serang untuk menyerang pemain lain dan memaksa mereka untuk mundur beberapa langkah. Kartu protection berfungsi untuk melindungi diri sendiri dari serangan musuh atau hukuman yang diterima. Sementara kartu Boomerang memantulkan efek serangan kartu serang kembali kepada pemain yang menyerang.

8. Petak Fokus Ibadah

Selama permainan, pemain dapat berhenti di petak Fokus Ibadah yang khusus. Di petak ini, pemain harus menjawab kartu tanya tanpa mendapatkan hadiah. Jika jawaban salah, kartu hukuman tetap diberlakukan dan disimpan oleh pemain. Kartu tersebut akan diakumulasikan dengan kartu hukuman sebelumnya dan akan berlaku pada giliran selanjutnya.

9. Garis Finish dan Pemenang

Pemain yang berhasil mencapai garis finish pertama kali akan menjadi pemenang permainan Cahaya Iman. Namun, pemain harus melempar dadu dengan tepat agar mencapai garis finish, jika melampaui angka yang dibutuhkan, pemain akan berbalik mundur sesuai dengan sisa langkah yang melebihi garis finish.

10. Aturan Kartu

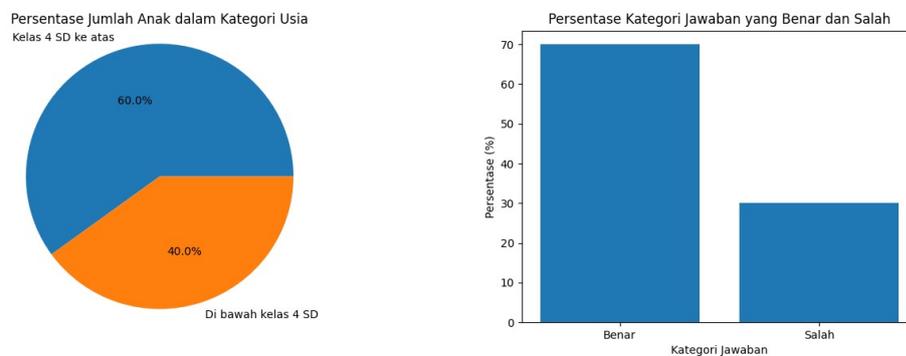
Permainan Cahaya Iman menggunakan beberapa jenis kartu, seperti kartu tanya, kartu hadiah, kartu hukuman, dan kartu aksi. Ketika salah satu jenis kartu habis, pemain dapat mengacak kartu lama dan memasangnya kembali untuk digunakan dalam permainan.

3.3. HASIL IMPLEMENTASI DAN TESTING

Setelah merancang permainan boardgame Cahaya Iman, penulis melakukan implementasi dan pengujian permainan untuk mengukur respon dari para peserta. Implementasi permainan dilakukan dengan mengundang anak-anak sebagai peserta uji coba. Sebanyak 12 anak telah mencoba permainan ini. Hasil dari implementasi dan pengujian permainan ini menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dari semua peserta, seperti terlihat dalam hasil angket pada tabel 1 serta gambar 7 berikut:

Tabel 1. Analisa Testing Boardgame Cahaya Iman

Kelompok Usia	Pemahaman Alur dan Peraturan Game	Ketertarikan bermain game	Waktu Bermain Game	Presentasi Jawaban Benar	Presentasi Jawaban Salah
Kelas 4 SD Ke Atas	Hampir keseluruhan paham	Sangat tertarik	Kurang lebih 20 menit	70%	30%
Dibawah kelas 4 SD	Mendengarkan dengan antusias	Tertarik tetapi belum berani bermain	-	-	-



Gambar 7. Grafik Usia dan Grafik Jawaban

Dalam penelitian ini, terdapat 30 anak yang menjadi subjek analisis, dan dari jumlah tersebut, 60% di antaranya berusia kelas 4 SD ke atas, bahkan terdapat seorang anak yang sudah berada di tingkat SMP. Anak-anak dalam kelompok ini menunjukkan respon yang positif terhadap penjelasan alur permainan dan aturan dalam "Cahaya Iman". Mereka memahami dengan baik dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk bermain. Ketika bermain, mayoritas dari mereka, sekitar 70%, mampu menjawab pertanyaan dengan benar, sementara sekitar 30% menjawab salah. Hal ini menandakan bahwa permainan "Cahaya Iman" berhasil mendekati tujuan pengajaran yang diharapkan, meskipun masih membutuhkan sedikit perbaikan. Selain itu, permainan ini berhasil menginspirasi anak-anak untuk belajar lebih baik, karena mereka merasa bangga ketika menjawab dengan benar dan tetap semangat mencari kemenangan meskipun menjawab salah. Guru juga dapat melihat perkembangan kemampuan anak-anak melalui respon mereka terhadap permainan.

Di sisi lain, 40% dari anak-anak dalam penelitian ini berada di bawah kelas 4 SD. Meskipun mereka menunjukkan ketertarikan yang besar ketika mendengarkan penjelasan tentang permainan, mereka belum berani bermain karena masih terlalu muda dan kemampuan membaca mereka belum cukup. Namun, meskipun tidak bermain, anak-anak ini tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mendukung teman-teman mereka yang bermain

4. KESIMPULAN

Dari hasil implementasi dan pengujian permainan boardgame Cahaya Iman, dapat disimpulkan bahwa permainan ini telah berhasil menarik minat dan antusiasme peserta, terutama anak-anak. Aturan permainan yang mudah dipahami dan desain papan permainan yang menarik menjadi faktor utama dalam menarik minat para pemain. Konsep kartu aksi dalam permainan juga mendapatkan respon positif dan berhasil menambah dimensi strategis dalam permainan.

Permainan Cahaya Iman tidak hanya menyajikan hiburan semata, tetapi juga berhasil menyelipkan unsur edukasi dengan baik. Boardgame "Cahaya Iman" merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman agama Islam dan pembentukan karakter moral pada anak-anak TPQ.

Meskipun hasil implementasi dan pengujian ini memberikan umpan balik positif, penulis menyadari bahwa ada beberapa aspek yang dapat diperbaiki dan ditingkatkan. Kami akan terus berupaya untuk melakukan penyempurnaan pada permainan ini agar dapat memberikan pengalaman bermain yang lebih optimal dan bermanfaat bagi para pemainnya.

5. SARAN

Boardgame "Cahaya Iman" dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan materi-materi lain yang sesuai dengan kurikulum target, melakukan uji coba permainan dengan jumlah peserta yang lebih besar dan beragam kelompok usia. Hal ini akan membantu dalam mendapatkan umpan balik yang lebih komprehensif mengenai aspek keseruan dan tingkat pemahaman permainan dari berbagai kalangan pemain. Memberikan perhatian lebih pada kualitas dan estetika komponen permainan, seperti desain kartu, desain papan permainan, dan bidak. Peningkatan pada aspek ini akan menciptakan kesan visual yang lebih menarik dan meningkatkan keseluruhan pengalaman bermain bagi para pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. C. Dwi Safitri, "Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar," *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 1, no. 1, pp. 181-190, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/8186>.
- [2] D. Pratama, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Akidah Akhlak Untuk Siswa Kelas X Madrasah," *BaJET (Baturaja J. Educ. Technol.)*, vol. 3, no. 1, pp. 140-144, 2019, [Online]. Available: <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET/article/view/36>.
- [3] D. H. NUGROHO, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Matematika Kelas Viii Semeseter 1 Kurikulum 2013 Di Smp Negeri 48 Jakarta," *Teach. J. Inov. Karya Ilm. Guru*, vol. 1, no. 2, pp. 150-162, 2021, doi: 10.51878/teacher.v1i2.720.
- [4] A. E. Christopher, H. D. Waluyanto, A. T. Wahyudi, D. K. Visual, F. Seni, and U. K.

- Petra, "Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKn," *J. DKV Adiwarna*, pp. 1-9, 2019, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/93>.
- [5] I. A. Putri and M. L. Anggapuspa, "Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun," *J. Barik*, vol. 4, no. 2, pp. 227-241, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/50760><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/download/50760/41592>.
- [6] K. D. Pamela, "Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Education Fun (E-Fun) Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar," *Malih Peddas (Majalah Ilm. Pendidik. Dasar)*, vol. 10, no. 1, pp. 39-45, 2020, doi: 10.26877/malihpeddas.v10i1.3852.
- [7] D. Nurhayani, D. Supriadi, and , M., "Pengembangan Media Board Games Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 1 Kelas Iv Sdn Sindang Rasa Bogor," *Educ. J. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 2, p. 83, 2021, doi: 10.32832/educate.v6i2.5108.
- [8] A. Listyani, "Pengembangan Board Game Ular Tangga Berbasis Keragaman Budaya Untuk Kelas Iii Sd," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, pp. 593-604, 2018, [Online]. Available: <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/view/10732/10286>.
- [9] S. Haryati, "Research And Development(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam," *Academia*, vol. 37, no. 1, p. 13, 2012.
- [10] M. Sidik, "Perancangan dan Pengembangan E-commerce dengan Metode Research and Development," *J. Tek. Inform. Unika St. Thomas*, vol. 04, no. 01, pp. 2548-1916, 2019.