

## Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame Pada Materi Qurban Dan Aqiqah Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Rita Juliawati<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

Universitas Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia<sup>1-2</sup>

Email Korespondensi: [juliawati080704@gmail.com](mailto:juliawati080704@gmail.com)<sup>1</sup>, [jasiah@uin-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@uin-palangkaraya.ac.id)<sup>2</sup>

Article received: 18 September 2025, Review process: 05 Oktober 2025,  
Article Accepted: 27 Oktober 2025, Article published: 29 November 2025

### ABSTRACT

*This study was conducted to address the low level of student engagement in Fiqh learning, particularly on the topics of qurban and aqiqah, which are commonly delivered through traditional lecturing. The novelty of this research lies in the development of an educational boardgame, "Board of Knowledge," specifically designed to present qurban and aqiqah material in an interactive and game-based format, which has not been explored in previous Fiqh learning studies. Using a Research and Development (R&D) approach with the 4D model limited to the Define, Design, and Develop stages the study involved 34 ninth-grade students at MTs Terpadu Berkah Palangkaraya. Expert validation results indicated an 85% feasibility rating, while student responses of 88.75% reflected increased interest, motivation, and participation during learning. These findings affirm that the boardgame is a promising instructional medium for enhancing engagement in Fiqh learning. Practically, the product can support teachers in creating more interactive classroom experiences, and academically, it contributes to the development of game-based learning media within Islamic education.*

**Keywords:** Board game, fiqh learning, qurban and aqiqah, student engagement, learning

### ABSTRAK

*Penelitian ini dilaksanakan sebagai respon terhadap rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih, khususnya pada materi qurban dan aqiqah yang selama ini masih didominasi metode ceramah. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan boardgame "Board of Knowledge" yang secara khusus dirancang untuk menyajikan materi qurban dan aqiqah dalam bentuk permainan edukatif yang interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dibatasi pada tahap Define, Design, dan Develop, melibatkan 34 siswa kelas IX MTs Terpadu Berkah Palangkaraya. Hasil validasi ahli mencapai 85% yang menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan, sementara respons siswa sebesar 88,75% menggambarkan peningkatan minat, motivasi, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa boardgame dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk memperkuat pengalaman belajar Fikih. Secara praktis, media ini dapat digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif, sedangkan secara akademik penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan media berbasis permainan dalam mata pelajaran Fikih.*

**Kata Kunci:** Boardgame, pelajaran fiqih, qurban dan aqiqah, keaktifan siswa, pembelajaran

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam membentuk karakter serta memperluas wawasan generasi muda. Khusus dalam ranah pendidikan agama, terutama pada mata pelajaran Fikih, dibutuhkan metode pengajaran yang tepat agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan mendalam (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2025). Dalam pembelajaran Fikih di sekolah, metode penyampaian materi yang bersifat ceramah masih sering digunakan. Pendekatan tersebut membuat aktivitas belajar kurang variatif dan ruang interaksi terbatas, sehingga siswa tidak terlibat secara optimal dalam proses memahami materi. Kondisi ini mencerminkan pentingnya inovasi media pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi dan menghidupkan suasana kelas secara lebih dinamis. (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2025). Keaktifan siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk peran guru dalam mengarahkan dan memotivasi proses belajar sehingga pemahaman siswa dapat berkembang optimal. (Arifah et al., 2025). Namun, keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih masih rendah sehingga dibutuhkan pendekatan yang lebih variatif dan mendorong keterlibatan mereka. (Nurrahmah, 2021).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membangkitkan antusiasme siswa, dan salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan adalah boardgame yang memungkinkan guru menyisipkan materi ke dalam aktivitas bermain (Ningtyas, 2023). Boardgame dimainkan dengan aturan tertentu yang menuntut siswa menyelesaikan misi atau tantangan, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan minat, serta mengurangi kejenuhan di kelas. (Muchtar et al., 2025). Selain itu, boardgame melibatkan elemen visual, keputusan, dan interaksi kelompok yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir, kerja sama, dan komunikasi siswa. (Nursirwan et al., 2023). Bentuknya pun beragam dan mirip permainan populer seperti ular tangga atau monopoli, sehingga mudah diterima siswa dan efektif dalam melatih interaksi sosial mereka. (Aziza, 2024).

Sejumlah Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa boardgame mampu meningkatkan keterlibatan serta keaktifan belajar siswa pada sejumlah mata pelajaran, sebagaimana terlihat pada penelitian Muchtar dkk. (2025) maupun Aisah dkk. (2024). Meskipun demikian, penerapannya belum menyentuh ranah pembelajaran Fikih, terutama pada materi qurban dan aqiqah yang memiliki karakter dan tuntutan pembelajaran yang berbeda dari mata pelajaran umum. Hingga saat ini belum ditemukan pengembangan boardgame yang secara khusus dirancang untuk membantu siswa MTs memahami konsep ibadah tersebut. Kekosongan inilah yang menjadi landasan perlunya merancang media boardgame yang lebih sesuai dengan konteks dan kebutuhan pembelajaran Fikih. (Muchtar et al., 2025).

Meskipun sejumlah penelitian telah membuktikan bahwa boardgame mampu meningkatkan interaksi dan pemahaman siswa, penerapannya dalam pembelajaran Fikih terutama pada materi qurban dan aqiqah masih jarang dikembangkan. Materi ini sebenarnya menuntut pemahaman yang bersifat praktis dan dekat dengan pengalaman keagamaan siswa, sehingga memerlukan media

yang mampu menghadirkan proses belajar yang lebih konkret dan menarik. Atas dasar itu, pengembangan boardgame untuk pembelajaran Fikih menjadi penting sebagai upaya menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sekaligus menumbuhkan karakter Islami melalui aktivitas yang interaktif dan menyenangkan.

Pembelajaran di era modern menuntut perubahan pendekatan agar tidak lagi bergantung pada penyampaian materi satu arah, melainkan mengarah pada proses belajar yang interaktif dan berpusat pada siswa melalui penerapan *active learning*. (Iqbal & Erizar, 2025). Dalam konteks ini, media pembelajaran memegang peran penting karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu menghubungkan materi dengan pengalaman siswa. Oleh sebab itu, guru perlu kreatif dalam memilih serta mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran agar proses belajar berlangsung lebih efektif. (Drestanta et al., 2025; Rifai, 2018)

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mudah bosan ketika pembelajaran Fikih masih didominasi metode ceramah, sehingga keaktifan dan pemahaman mereka rendah. Kondisi ini menuntut hadirnya media yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media boardgame pada materi qurban dan aqiqah untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa. Pengembangan ini diharapkan dapat berkontribusi pada inovasi media pembelajaran Fikih serta meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa. Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame pada Materi Qurban dan Aqiqah*.

## METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian pengembangan, yaitu suatu kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan produk agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan bisa berupa materi ajar, media pembelajaran, alat bantu belajar, maupun strategi pembelajaran yang dirancang agar lebih efektif dan menarik bagi peserta didik (Tegeh et al., 2019). Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi empat tahapan utama (Aisah & Armariena 2024). Tahap define menekankan identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Tahap design mencakup penyusunan konsep awal media, termasuk susunan komponen pembelajaran. Tahap develop dilakukan dengan membuat dan memvalidasi produk. Tahap disseminate tidak diimplementasikan pada penelitian ini karena cakupan penelitian hanya sampai pada proses pengembangan dan penilaian awal media. (Hosnia et al., 2025).

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya dengan subjek siswa kelas IX B berjumlah 34 peserta didik, di mana uji coba awal media dilakukan pada seluruh kelas namun respons angket diambil dari 10 siswa sebagai sampel untuk menilai kelayakan awal; instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli dan angket respons siswa, dengan lembar validasi berfungsi menilai kualitas media dari aspek kesesuaian materi, nilai edukatif-kolaboratif, tampilan visual, dan aspek teknis, sedangkan angket siswa menggambarkan pengalaman

penggunaan media terkait kemudahan, ketertarikan, kualitas desain, dan keaktifan belajar; proses validasi dilakukan oleh dua validator, yakni ahli media yang menilai aspek visual dan kelayakan teknis serta ahli materi Fikih yang menilai ketepatan isi dengan konsep qurban dan aqiqah, menggunakan skala Likert 1–4 sesuai indikator penilaian; dan keseluruhan data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif untuk memperoleh gambaran tingkat kelayakan media dan respons peserta didik secara komprehensif. Data dari hasil validasi ahli dan angket siswa dianalisis dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori yang digunakan :

1. 81–100% : sangat layak / sangat baik
2. 61–80% : layak / baik
3. 41–60% : cukup
4. ≤ 40% : kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 15 Oktober 2025 di kelas IX B MTs Terpadu Berkah Palangkaraya pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Peserta penelitian terdiri dari 34 siswa kelas IX B, dengan 10 di antaranya dipilih sebagai responden pengisian angket. Proses pengembangan media menggunakan model 4D yang mencakup tiga tahap utama, yaitu define, design, dan develop.

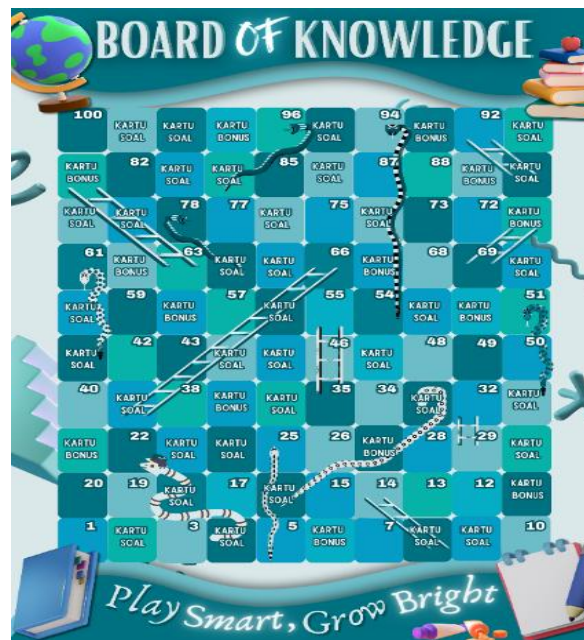
### 1. Tahap Define

Tahap ini dilakukan untuk menetapkan serta mendefinisikan syarat-syarat pengembangan (Tegeh et al., 2019). peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi kelas dan wawancara dengan guru Fikih. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga diperlukan media yang dapat mendorong interaksi dan mempermudah pemahaman materi qurban dan aqiqah. Kondisi ini sejalan dengan pandangan Rifai (2018) bahwa pembelajaran yang monoton—khususnya yang terlalu bergantung pada penjelasan lisan—sering membuat siswa pasif dan kurang termotivasi.

### 2. Tahap Design

Tahap *design* menghasilkan rancangan awal boardgame yang disusun berdasarkan kebutuhan pembelajaran di kelas IX. Komponen media meliputi papan permainan, kartu soal, kartu bonus, pion, dan dadu. Desain kartu dirancang sesuai karakter materi qurban dan aqiqah, sedangkan tampilan visual dibuat sederhana agar mudah dipahami siswa. Proses perancangan ini mengikuti prinsip media pembelajaran yang menekankan kejelasan tampilan, kesesuaian materi, dan interaktivitas. (Drestanta et al., 2025)





Gambar 1 : Desain Boardgame

Dalam permainan boardgame “Board of Knowledge” ini, disediakan dua tipe kartu, yakni kartu pertanyaan dan kartu bonus. Kartu soal berisi pertanyaan yang perlu dijawab oleh peserta didik, dan jika jawabannya benar maka akan mendapatkan poin, dengan jumlah poin yang ditentukan oleh guru.



Gambar 2 : Desain Kartu Soal

Sedangkan kartu bonus adalah kartu tambahan yang berisi berbagai macam isi, seperti mendapatkan poin secara cuma-cuma, langkah bonus untuk maju ke depan, atau kartu soal tambahan. Intinya, pada kartu bonus siswa bisa mendapatkan keuntungan berupa poin, langkah, atau kartu soal tambahan.



Gambar 3 : Desain Kartu Bonus

Dalam media boardgame ini juga digunakan pion dan dadu sebagai pelengkap permainan. Pion dibuat dari bahan sederhana berupa penghapus yang dilapisi kertas, kemudian didesain sesuai dengan tema pembelajaran. Mengingat materi yang diangkat adalah qurban dan aqiqah, peneliti memilih desain pion dengan tema hewan qurban agar lebih relevan dan menarik bagi peserta didik.



**Gambar 4 : Desain Pion**

### 3. Tahap Development

Tahap ketiga pada model 4D adalah develop atau pengembangan. Pada fase ini, media board game "*Board of Knowledge*" yang telah dirancang sebelumnya diperbaiki dan diuji melalui proses validasi untuk menilai kelayakan serta keterbacaannya sebelum digunakan dalam pembelajaran. Validitas produk dinilai menggunakan lembar penilaian dari ahli, sedangkan keterbacaan media diperoleh melalui angket respon siswa. Hasil penilaian para ahli dapat dilihat pada tabel 1

**Table : 1 Hasil Validasi**

Aspek yang dinilai	Persenta	Kriteria
Kelayakan Materi	85%	Sangat Layak
Edukatif dan Kolaboratif	85%	Sangat Layak
Tampilan Visual Desain	80%	Sangat Layak
Teknis Permainan	80%	Sangat Layak
<b>Rata-rata</b>	<b>85%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan Tabel 1, setiap aspek penilaian memperoleh skor yang sangat tinggi, dengan rata-rata persentase sebesar 85%, yang termasuk dalam kategori **Layak** digunakan menurut hasil penilaian ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat layak. Aspek kelayakan materi dan nilai edukatif mendapatkan persentase tertinggi, menandakan bahwa isi boardgame sesuai dengan kompetensi Fikih serta mendukung proses kolaborasi selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Muchtar et al. (2025), yang menjelaskan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan interaksi antar siswa dan memberikan konteks belajar yang lebih bermakna. Nilai tampilan visual dan aspek teknis permainan juga memperoleh kategori sangat layak, menggambarkan bahwa media mudah digunakan dan tidak menimbulkan hambatan selama proses belajar. Setelah proses validasi, media diuji coba kepada siswa kelas IX B. Hasil respons siswa ditampilkan pada Tabel 2.

**Tabel 2 : Hasil Angket Siswa**

Aspek yang dinilai	Persentase	Kriteria
Kemudahan dalam penggunaan	85%	Sangat Baik
Ketertarikan media	95%	Sangat Baik
Desain Boardgame	92.5%	Sangat Baik
Keaktifan siswa	82.5%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>88.75%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Angket siswa menunjukkan respons yang sangat positif, terutama pada aspek ketertarikan media dan desain visual. Nilai ketertarikan yang mencapai 95% menunjukkan bahwa boardgame mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan teori *game-based learning*, yang menyatakan bahwa interaksi dan tantangan dalam permainan dapat meningkatkan fokus, perhatian, serta rasa ingin tahu siswa. (Ningtyas, 2023)

Aspek desain boardgame juga memperoleh nilai tinggi (92,5%), yang menunjukkan bahwa tampilan dan struktur permainan mudah dipahami. Temuan ini memperkuat pendapat Drestanta bahwa visual yang jelas akan memudahkan siswa memahami aturan dan alur permainan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar (Drestanta et al., 2025).

Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan keaktifan siswa dengan persentase 82,5%. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, serta mengambil keputusan dalam permainan. Aktivitas-aktivitas tersebut mencerminkan prinsip pembelajaran aktif (*active learning*), yaitu situasi belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek yang aktif, bukan sekadar pendengar (Rifai, 2018). Hasil ini juga sejalan dengan penelitian Aisah et al. (2024) yang menemukan bahwa penggunaan boardgame mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fikih (Rifai, 2018; Rizki Nur Aisah et al., 2024).

Secara keseluruhan, hasil validasi ahli dan respons siswa menunjukkan bahwa boardgame “Board of Knowledge” memiliki potensi kuat sebagai media pembelajaran Fikih. Media ini tidak hanya layak secara materi dan tampilan, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa mengenai konsep qurban dan aqiqah. Keterpaduan antara unsur permainan, visualisasi materi, dan interaksi kelompok menjadikan boardgame ini memiliki daya tarik dan nilai edukatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Selain itu, penelitian ini menawarkan kontribusi baru berupa pengembangan media berbasis permainan yang secara khusus dirancang untuk materi qurban dan aqiqah sebuah inovasi yang sebelumnya belum banyak dijumpai dalam penelitian Fiki

## SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media boardgame “Board of Knowledge” pada materi qurban dan aqiqah dengan tingkat kelayakan yang sangat baik. Validasi dari dua ahli menunjukkan rata-rata skor 85%, sedangkan respons siswa mencapai 88,75%, yang menandakan bahwa media ini menarik,

mudah digunakan, dan mampu meningkatkan keaktifan mereka selama pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa boardgame dapat menjadi alternatif media pembelajaran Fikih yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa. Ke depan, pengembangan media serupa dapat dilakukan dengan cakupan materi yang lebih luas atau melalui integrasi unsur digital agar penggunaannya semakin variatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arifah, I., Setiawan, B., & Hakim, S. (2025). Pengembangan Media Belajar Smartcard Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Viii Di Smpn 1 Jombang Pada Materi Unsur Dan Senyawa. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 7(1), 192–202. <https://doi.org/10.29100/.v7i1.5714>
- Aziza, N. (2024). Pengembangan Board Game Kekayaan Budaya Indonesia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Mi Raden Fatah. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 3(1), 74–87. <https://doi.org/10.18860/ijpgmi.v3i1.7698>
- Drestanta, I. N., Nelvita, W. N., Priskasari, A. D., Latifa, N. K., & Novianto, A. (2025). Pengembangan Media Board Game VOKUBA (Volume Kubus dan Balok) pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 17(01), 577–598.
- Hosnia, H., Habiddin, H., & Rudyanto, R. (2025). Pengembangan Media Board Game “Ekosistem Simbioterra” untuk Memfasilitasi Pemahaman dan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1–8.
- Iqbal, M., & Erizar, E. (2025). Metode & Strategi Pembelajaran Active Learning. In *PT Nafal Global Nusantara* (Vol. 1, Issue 1). [http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao\\_PereiraAS\\_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs\\_00\\_11/rbcs11\\_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td\\_2306.pdf%0Ahttps://direitofma2010.files.wordpress.com/2010/](http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Educacao_PereiraAS_1.pdf%0Ahttp://www.anpocs.org.br/portal/publicacoes/rbcs_00_11/rbcs11_01.htm%0Ahttp://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/7845/1/td_2306.pdf%0Ahttps://direitofma2010.files.wordpress.com/2010/)
- Muchtar, R., Bustanul Iman RN, & Amir Faqihuddin Assafari. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Indonesian Journal of Islamic Educational Review*, 2(2), 100–110. <https://doi.org/10.58230/ijier.v2i2.329>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Media Board Game Sebagai Media. *Researcrh and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880.
- Nurrahmah, S. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Materi Qurban dan Aqiqah Melalui Pembelajaran Kooperatif Model TGT Tahun Pelajaran 2021/2022. *KASTA : Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.58218/kasta.v1i1.7>
- Nursirwan, H., Arief, Z. A., & Hartono, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di SMP Cendekia Baznas Cibungbulang Kabupaten Bogor. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 51.
- Rifai, A. (2018). *Pengembangan Media pembelajaran dan Sumber Belajar (Teori dan Praktik)*. <https://repository.syekh Nurjati.ac.id/4107/1/Buku>



- 
- Pengembangan Media pembelajaran dan Sumber Belajar.pdf
- Rizki Nur Aisah, Dian Nuzulia Armariena, & Marleni. (2024). Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156–162. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2.16032>
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4D pada Mata Pelajaran Agama Hindu [Development of Learning Video Media with 4D Development Model in Hindu Religion Subjects]. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.