

ENHANCING INTEREST IN RELIGIOUS LEARNING THROUGH BOARD GAMES AS A LEARNING MEDIUM AT AL-HUSAIN QURANIC EDUCATION CENTER (TPA), PURWOKERTO, BANYUMAS

Fuad Tamami^{1*}; Fahri Hidayat²

¹ UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Email: fuadtamami2202@gmail.com

Diajukan: 18-06-2024	Diterima: 04-10-2025	Diterbitkan: 31-12-2025
----------------------	----------------------	-------------------------

Article History

Received. : 18 June 2025
Revised. : 04 October 2025
Published: 31 December 2025

Key Words:

Religion Education, Board Games, Learning Media, TPA Al-Husain

Kata Kunci :

Keagamaan, Board Game, Media Pembelajaran, TPA Al-Husain

Abstract: *The decline in interest in religious learning in children is a challenge faced by many non-formal educational institutions, including the Al-Husain Al-Quran Education Park (TPA) in Purwokerto Wetan. This study aims to increase children's interest in religious learning through the application of board games as an interactive and enjoyable learning medium. The method used was classroom action research (CAR) with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were students at the Al-Husain TPA in Purwokerto Wetan. Data were collected through observation, interviews, and a learning interest questionnaire. The results showed a significant increase in interest in religious learning after the application of board games. Children became more enthusiastic, active, and motivated in participating in learning. The use of board games has proven effective in creating a fun learning atmosphere and encouraging optimal student involvement. Thus, board games can be an innovative alternative in increasing interest in religious learning in the TPA environment.*

Abstrak: The declining interest in religious learning among children has become a challenge faced by many non-formal educational institutions, including Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Al-Husain Purwokerto Wetan. This study aims to increase children's interest in religious studies through the use of board games as an interactive and engaging learning medium. The research employs a classroom action research (CAR) method conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects of the study are students at TPA Al-Husain Purwokerto Wetan. Data were collected through observation, interviews, and learning interest questionnaires. The results indicate a significant improvement in students' interest in religious learning following the application of board game-based learning media. The children became more enthusiastic, active, and motivated in participating in the learning process. The use of board games proved to be effective in creating an enjoyable learning atmosphere and encouraging optimal student engagement. Therefore, board games can serve as an innovative

Copyright

© Fuad Tamami, Fahri Hidayat.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](#).



alternative to enhance interest in religious learning within TPA environments.

INTRODUCTION

Tingginya kesadaran masyarakat muslim akan pentingnya Pendidikan Alquran sejak dini membuat perkembangan pendidikan TPA dan sejenisnya mengalami kemajuan pesat. Salah satunya TPA Al-Husain yang berlokasi di Purwokerto wetan yang memiliki 50 lebih peserta didik. Berdasarkan peraturan pemerintah no 55 pasal 24 ayat 1 tahun 2007 tentang pendidikan agama dan keagamaan menjelaskan bahwa Taman Pendidikan Alquran adalah sebuah lembaga pendidikan keagamaan non formal yang mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, memahami dan mengamalkan kandungan Alquran. Sesuai dengan pengertian di atas, berdasarkan wawancara pendidik TPA Al-Husain selalu melakukan pemberahan sistem atau metode pembelajaran di dalam TPA agar tercapainya tujuan utama.

Media pembelajaran di TPA Al-Husain Purwokerto yang tersedia saat ini sebatas Iqro, Pegon dan Al-Quran. Media pembelajaran ini sudah umum di TPA. Menggunakan media pembelajaran yang sama dapat membuat anak cepat bosan, sehingga membuat anak malas dan mengganggu pembelajaran pada anak. Beragamnya media pembelajaran yang akan digunakan menjadi sebagai salah satu strategi yang efektif, yang dapat digunakan oleh TPA untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran. Cara belajar anak-anak berbeda dari orang dewasa, sehingga pembelajaran harus dilakukan dengan strategi yang berbeda. Strategi belajar saat ini bermacam-macam, salah satunya adalah bermain sambil belajar. Selain belajar sambil bermain, belajar alamiah dan membangun pengetahuan sendiri memiliki karakteristik tersendiri bagi seorang anak yang berbeda dengan orang dewasa Wahyuni dan Azizah (2020). Anak-anak lebih menyukai kegiatan bermain daripada belajar. Belajar menjadi tidak nyaman karena, antara lain, tuntutan akademik ditempatkan pada anak.

Penelitian yang dilakukan Oleh [Hanif dan Sulaiman \(2021\)](#), mengenai media pembelajaran yang menyatakan bahwa banyak orang tua saat ini hanya fokus pada hasil dan mengabaikan prosesnya, bahkan ada yang menghukum atau mengancam anaknya jika tidak mencapai tujuan yang diinginkan orang tuanya. Ini memperumit proses pendidikan dan minat anak-anak untuk belajar dan terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan seperti permainan. Selain itu, proses pembelajaran membutuhkan hafalan yang membutuhkan waktu lebih lama dari sekedar memahami materi, sehingga pembelajaran terkesan membosankan bagi anak. Hal ini menjelaskan mengapa kegiatan bermain dipandang lebih menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, Belajar sambil bermain adalah pendekatan yang cocok untuk belajar anak-anak.

Agar tercapainya tujuan tersebut TPA Al-Husain melakukan cara menjadwalkan kegiatan selama empat pertemuan dalam seminggu untuk baca tulis Alquran dan hafalan surah pendek, ditambah satu pertemuan untuk memperdalam pengetahuan dasar dinul islam dengan

cara storytelling atau memberikan materi dan diberikan sesi tanya-jawab untuk peserta didik. Namun terkadang pendidik TPA menemukan kendala yaitu kesulitan menemukan cara yang interaktif dan menyenangkan dalam proses belajar. Walaupun demikian, melihat tingginya antusias peserta didik pada satu pertemuan tersebut, pendidik sadar bahwa situasi seperti itu dilihat sebagai peluang untuk mengedukasi peserta didik melalui fun game tersebut. Bahkan menurut peneliti Pendidikan bernama Peter Kline ([Dryden&Vos: 2002](#)) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dengan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berinisiatif merancang permainan papan konvensional berbasis visual yang dimodifikasi sebagai media belajar interaktif, menyenangkan sekaligus mengedukasi bagi peserta didik di lingkungan TPA Al-Husain.

Sumantri dan Johar (1998:178) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi belajar yang efektif. Oleh karena itu media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses kegiatan belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan hal yang penting. Dapat dilihat manfaat media dalam proses pembelajaran menurut [Arsyad \(2007:6\)](#) antara lain sebagai berikut :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui peraturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga ada aktivitas lain yaitu mengamati, mendemostrasikan, melakukan dan lain lain

Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Sanku berpendapat dalam bukunya Media Pembelajaran (dalam Rufayda, 2013: 17) sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b. Meningkatkan efisiensi pembelajaran,
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar dan
- d. Membantu konsentrasi belajar (peserta didik) dalam proses pembelajaran.

Rusman, dkk (2013:19-20) menyatakan bahwa permainan sebagai media pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengurangi kejemuhan terhadap informasi atau materi yang diberikan oleh pengajar. Peneliti Pendidikan bernama Peter Kline ([Dryden&Vos:2002](#)) menambahkan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dengan suasana yang menyenangkan. Media pembelajaran yang baik adalah media yang kreatif dan mudah dipahami oleh semua peserta didik. Melalui permainan yang mengedukasi ini, peserta didik dapat memperoleh suasana belajar baru dengan permainan papan/ board game berbasis visual. Jenis permainan ini dipilih penulis karena adanya sifat pengulangan materi/ pertanyaan di dalamnya. Dengan pengulangan tersebut peserta didik terbantu untuk memahami pembahasan tersebut.

Board game ini terinspirasi dari permainan tradisional Ular Tangga ([Nugrahani, 2007](#)). Namun, pada penulisan ini Ular Tangga dimodifikasi dari segi konten permainan, metode bermain dan visualisasi yang disesuaikan target audiens. Permainan Ular Tangga dimodifikasi berisi materi dasar-dasar dinul Islam, mengganti metode dadu dengan mencocokan kartu asma'ul husna berserta artinya dan menampilkan visual berjenis kartun pada board game ini karena sesuai dengan karakteristik peserta didik TPA.

Melalui karakteristik atau teknik yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya, dapat dipahami bahwa papan permainan dalam penulisan ini termasuk dalam jenis classic board game ([Steven, 2015:4-5](#)).

METHODS

Dalam perancangan board game ini Penulis merujuk pada proses pembuatan Desain Komunikasi Visual oleh Safanayong (2006:58-60), dalam proses berkarya dibutuhkan serangkaian tahapan yang dilakukan. Proses berkarya dalam perancangan board game sebagai media pembelajaran untuk TPA Al-Husain melalui beberapa tahapan, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi. Berikut adalah bagan dari tahap-tahap berkarya:

1. Tahap pra produksi
 - a. Pengambilan Data
 - b. Analisis Kebutuhan (SWOT)
 - c. Strategi Perancangan
2. Tahap Produksi
 - a. Pembuatan Elemen Visual Board Game
 - b. Pencetakan
3. Tahap Pasca Produksi
 - a. Validasi Media
 - b. Pameran

Pada tahap pra produksi, penulis melakukan pengambilan data melalui wawancara dan observasi terhadap peserta didik pendidik TPA. Wawancara yang tidak terstruktur dilakukan kepada pendidik TPA untuk memahami karakter serta sejauh mana kompetensi peserta didik

berusia 7 hingga 12 tahun (kelas fatanah). Fokus pembicaraan adalah materi apa saja yang perlu dijadikan konten dalam permainan ini. Tujuannya adalah agar game ini dapat berfungsi sebagai media belajar TPA Al-Husain. Observasi terhadap peserta didik dilakukan saat kegiatan mengaji berlangsung, dan penulis mencatat perilaku peserta didik di kelas fatanah sebagai target audiens dalam perancangan ini. Observasi ini bertujuan agar penulis dapat mengetahui hal-hal yang perlu dipertimbangkan sebelum menentukan konsep. Hasil wawancara dan observasi dapat dijadikan acuan bagi penulis dalam menganalisis SWOT. Penulis juga memerlukan kajian pustaka sebagai dukungan dari sumber-sumber ilmiah terkait perancangan yang dimaksud.

Analisis SWOT didasarkan pada logika yang bertujuan untuk memaksimalkan kekuatan (Strength) dan peluang (Opportunity), sambil secara bersamaan meminimalkan kelemahan (Weakness) dan ancaman (Threat). Analisis SWOT juga merupakan metode perancangan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam suatu proyek. Dengan demikian, strategi yang dihasilkan mencakup penggunaan kekuatan untuk memanfaatkan peluang, pengurangan kelemahan untuk memanfaatkan peluang, penggunaan kekuatan untuk menghadapi ancaman, dan pengurangan kelemahan untuk menghadapi ancaman. Tahap berikutnya adalah menetapkan strategi perancangan board game. Pada tahap ini, akan dihasilkan konsep luaran game. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam perancangan board game. (Prasetya, 2017:57):

1. Menentukan Ide
2. Menentukan tema atau *genre* yang akan digunakan pada permainan yakni *trivia game roll-and-move games*.
3. Menentukan teknik/ cara dasar pemain berkomunikasi dalam permainan yakni memodifikasi/ mengganti metode dadu dengan mencocokan kartu asma'ul husna.
4. Menentukan Rentang Usia Pemain yaitu 7-12 tahun (kelas fatanah)
5. Menentukan Tujuan permainan yakni sebagai media pembelajaran. Menentukan Akhir Permainan
6. Menentukan akhir permainan, peserta didik TPA mendapatkan ilmu yang bermanfaat selain hanya memperoleh nilai atau angka dalam sebuah permainan (menang dan kalah).
7. Menentukan peraturan dasar dilakukan agar permainan atau media pembelajaran dapat segera digunakan oleh peserta didik TPA.

Tahap berikutnya dalam produksi, penulis menciptakan elemen visual dan melaksanakan proses pencetakan desain (board game). Semua elemen visual yang dirancang disesuaikan dengan tema ilustrasi pada board game dan karakteristik anak, yaitu dengan menerapkan pendekatan atau gaya kartun. Pendekatan ini dianggap oleh penulis pantas dan relevan untuk diterapkan pada board game karena dapat menarik perhatian peserta didik. Semua elemen visual yang dibuat akan digunakan untuk:

1. Pembuatan ilustrasi papan utama

2. Pembuatan kartu pertanyaan
3. Pembuatan kartu asma'ul husna
4. Pembuatan papan nilai
5. Pembuatan kemasan

Tahap akhir memerlukan validasi media yang dilakukan oleh validator, dalam hal ini adalah pendidik TPA. Validasi media bertujuan untuk mengukur kevalidan dan kesahihan suatu media. Proses validasi media dilakukan hingga menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran interaktif berbasis board game dengan materi dasar-dasar dinul Islam untuk pembelajaran TPA Al-Husain Purwokerto.

RESULTS AND DISCUSSION

Permainan papan yang bernama "Ilman Nafi'an" mengangkat tema Islami, khususnya mengenai dasar-dasar dinul Islam sebagai konten permainan. Konten ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik TPA, terutama untuk memanfaatkan jadwal TPA pada hari Jumat, di mana peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan di luar Baca Tulis Quran. Dengan cara ini, peserta didik dapat mengasah pengetahuan dasar dinul Islam serta berinteraksi dengan sesama peserta didik dan pendidik TPA dalam suasana yang menyenangkan (interaktif dan atraktif) menggunakan media pembelajaran melalui permainan papan ini.

Ada pula media tambahan yaitu "buku Sambung Rasa" untuk pencatat apa saja yang akan di hafal oleh para murid sekaligus membantu memonitoring murid sampai mana perkembangan hafalan nya. Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru yang mengajar pada TPA Al-Husain yaitu ustazah Ida, bahwa setiap murid memiliki sifat, karakter, dan perilaku yang berbeda satu sama lain, dan dalam proses pembelajaran murid juga harus menyesuaikan dengan pembelajaran yang di berikan oleh guru. Akan tetapi beberapa siswa terkadang sulit untuk menyesuaikan dengan kondisi kelas saat belajar sehingga dapat mempengaruhi murid lain yang sedang berkonsentrasi dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu perancangan ini dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada di TPA Al-Husain yang dimana media pembelajaran menghafal masih menggunakan jus amma, yang mana media pembelajaran kurang menarik dan tidak ada unsur pewarnaan sehingga membuat murid kurang tertarik

Permainan papan yang bernama "Ilman Nafi'an" mengangkat tema Islami, khususnya mengenai dasar-dasar dinul Islam sebagai konten permainan. Konten ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan peserta didik TPA, terutama untuk memanfaatkan jadwal TPA pada hari Jumat, di mana peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan di luar Baca Tulis Quran. Dengan cara ini, peserta didik dapat mengasah pengetahuan dasar dinul Islam serta berinteraksi dengan sesama peserta didik dan pendidik TPA dalam suasana yang menyenangkan (interaktif dan atraktif) menggunakan media pembelajaran melalui permainan papan ini.

Konten ini juga dapat meningkatkan pengetahuan dasar peserta didik sejak usia dini. Nama "Ilman Nafi'an" berasal dari bahasa Arab yang berarti "ilmu yang bermanfaat". Permainan ini menerapkan ilmu yang bermanfaat atau dasar dinul Islam yang telah dikelompokkan menjadi materi dan pertanyaan mengenai shalat, quran hadist, asma'ul husna, kisah 25 nabi dan rasul, serta surah pendek. Ilmu dasar tersebut akan dipelajari oleh peserta didik dan dapat menjadi bekal bagi mereka setelah lulus dari TPA. Tema pada board game ini adalah peta Arab Saudi. Tema ini dipilih oleh penulis karena Arab Saudi adalah negara yang memiliki banyak tempat atau sejarah terkait Islam, dengan menampilkan elemen visual yang akrab dengan negara tersebut akan mendukung suasana permainan.

Sebuah permainan papan klasik yang bersifat edukatif, mengusung konsep roll-and-move dan trivia game, diterapkan dalam Kartu Pertanyaan yang memuat materi serta pertanyaan mengenai dasar-dasar dinul Islam yang telah dikategorikan. Materi dan pertanyaan tersebut diambil dari buku pelajaran Quran, Hadist, dan Akidah Akhlak untuk SD/MI kelas 2-6 sesuai dengan kurikulum 2013, yang telah diseleksi dan ditambahkan oleh salah satu pendidik dari TPA Al-Husain Purwokerto wetan, disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Berdasarkan penjelasan konsep perancangan di atas dan hasil akhir dari validasi media, maka dihasilkan satu set permainan yaitu:

1. Papan Permainan Utama

Board game Ilman Nafi'an menampilkan ilustrasi sesuai tema yaitu peta Arab Saudi, ilustrasi peta yang ditampilkan tidak terlalu presisi karena ilustrasi pada peta ini berfungsi untuk menghidupkan suasana islami dan tidak semua gambar memiliki dampak pada proses bermain. Gambar yang memiliki dampak pada permainan yaitu gambar ular, tangga, petak-petak (*grid movement*) dan bintang pada petak.

Ilustrasi *board game* diolah menggunakan software *Adobe Photoshop CS6*, kemudian dicetak pada bahan kain *canvas soft linen* dengan ukuran 105x50cm. Alasan pemilihan bahan kain adalah karakteristik kain yang lebih kokoh dan tahan lama jika dibandingkan dengan permainan *board game* lainnya seperti ular tangga yang menggunakan bahan kertas yang memungkin mudah robek atau cepat rusak. Dengan begitu nantinya pemain bisa memainkan permainan ini di luar maupun di dalam ruangan TPA dengan aman. Pada bagian ujung bawah *board game* diberikan tali untuk mengikat (menggulung) *board game* ketika sudah tidak dimainkan. *Board game* diikat agar mudah disimpan pada kemasan utama berupa tas serut.



Gambar 1. papan permainan utama

2. Pion/ Bidak

Bidak adalah karakter yang mewakili pemain dalam permainan board game "Ilman Nafi'an". Terdapat 2 karakter/warna bidak, yaitu merah dan biru, yang berbentuk siluet setengah badan manusia atau kombinasi antara bentuk persegi di bagian bawah dan lingkaran di bagian atas. Ukuran bidak adalah tinggi 6cm, lebar 4cm, dan tebal 1cm. Bidak terbuat dari kayu agar nyaman digenggam oleh pemain (aman), ramah lingkungan, dan dapat berdiri dengan stabil di atas media board game.



Gambar 2. Pion Ilman Nafi'an

Gambar 2. Pion Ilman Nafi'an menunjukkan bidak permainan yang berfungsi sebagai representasi pemain dalam board game *Ilman Nafi'an*. Pion ini terdiri atas dua warna, yaitu merah dan biru, dengan bentuk siluet setengah badan manusia yang memadukan unsur persegi pada bagian bawah dan lingkaran pada bagian atas. Pion berukuran tinggi 6 cm, lebar 4 cm, dan tebal 1 cm, serta dibuat dari bahan kayu yang aman, ramah lingkungan, dan nyaman digenggam oleh peserta didik. Pemilihan bahan kayu juga memungkinkan pion berdiri dengan stabil di atas papan permainan, sehingga mendukung kelancaran aktivitas bermain sekaligus pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

3. Jam pasir

Jam pasir dalam permainan papan ini berfungsi untuk membatasi waktu pemain saat mencocokkan kartu asma'ul husna, dengan batas waktu 1 menit. Penggunaan jam pasir bertujuan untuk membuat permainan lebih menarik dengan adanya batasan waktu yang menimbulkan rasa ketegangan bagi para pemain.

4. Kartu Asma'ul Husna



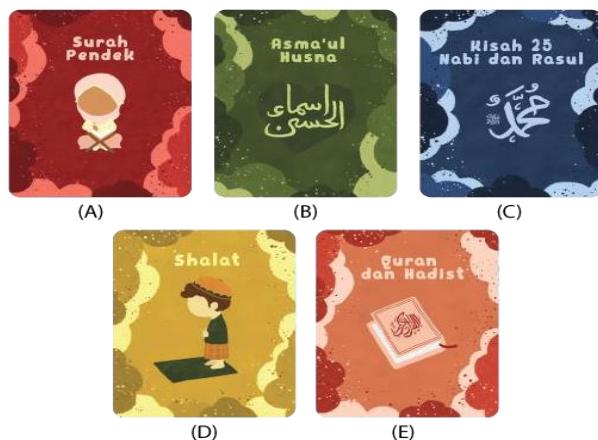
Gambar 3. Kartu Asma'ul Husna

Gambar 3. Kartu Asma'ul Husna menampilkan kartu pembelajaran yang berisi 99 nama Allah SWT beserta 99 arti dari masing-masing Asma'ul Husna, yang digunakan sebagai elemen utama dalam mekanisme permainan board game *Ilman Nafian*. Kartu ini berfungsi sebagai pengganti dadu, di mana pemain harus mencocokkan nama dan arti Asma'ul Husna dalam batas waktu satu menit dengan bantuan jam pasir, di bawah pengawasan pendidik TPQ. Desain ilustrasi kartu disesuaikan dengan visual papan permainan utama agar tercipta keselarasan antar elemen, sementara tata letak yang jelas memudahkan pemain dalam memahami isi kartu. Kartu Asma'ul Husna dicetak pada kertas ivory 240 gsm dengan ukuran 8 cm × 12 cm, sehingga nyaman digunakan, tahan lama, dan mendukung proses pembelajaran yang interaktif serta menyenangkan.

Kartu Asma'ul Husna merupakan kartu yang memuat 99 nama-nama Allah dan 99 arti dari nama-nama Allah tersebut. Kartu ini harus dicocokkan oleh pemain dalam waktu yang sudah ditentukan dengan jam pasir (1 menit) dan diawasi oleh pengawas (pendidik TPQ). Tujuan mencocokkan kartu ini adalah untuk mendapatkan angka/pola pemain menjalankan bidak/pion dalam permainan ini atau sebagai pengganti metode dadu.

Setiap proses pembuatan ilustrasi pada elemen ini sama karena semua gambar berasal dari *visual stock* papan permainan utama, hanya saja berbeda pada tata letaknya. Kartu ini dicetak pada bahan kertas *ivory* 240gsm dengan ukuran 8cm x 12cm.

1. Kartu Pertanyaan



Gambar 4. Kartu Pertanyaan

Kartu pertanyaan merupakan kartu yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh pemain agar grup dari pemain mendapatkan bintang (nilai). Pada beberapa kartu pertanyaan ini juga ditambahi sedikit materi untuk menambah pengetahuan peserta didik dan membantu pendidik untuk memulai pemberian materi yang lebih dalam. Materi dan pertanyaan dalam kartu ini berasal dari buku pelajaran akidah akhlak, quran hadist SD/ MI dengan kurikulum 2013 dan *ebook 99 Kisah Asma'ul Husna* yang diterbitkan oleh Luxima.

Ilustrasi pada kartu menampilkan gambar-gambar yang mewakili atau merepresentasikan kategori yang sesuai pada masing-masing kartu agar mudah diidentifikasi pemain dan dengan pemilihan warna-warna cerah yang memberikan kesan ceria. Kartu ini dicetak pada bahan kertas *ivory* 240gsm dengan ukuran 8cm x 10cm.

2. Papan Nilai

Papan Nilai merupakan sebuah wadah berupa kertas yang berfungsi untuk menyimpan bintang (mencatat nilai) masing-masing grup. Setiap warna bintang yang didapatkan pemain memiliki nilai yang sama dan bintang yang diperoleh harus ditempatkan pada warna yang sesuai (sama).

Ilustrasi pada papan nilai menampilkan ilustrasi yang serupa dengan papan permainan utama agar terlihat memiliki kesatuan antar elemen permainan. Papan nilai ini dicetak pada bahan kertas *ivory* 240gsm dengan ukuran 21cm x 30cm.



Gambar 5. Papan Nilai

Gambar 5. Papan Nilai menggambarkan media pendukung permainan yang berfungsi sebagai wadah pencatatan dan penyimpanan bintang sebagai indikator perolehan nilai setiap kelompok pemain. Papan nilai ini dirancang untuk memudahkan pendidik dan peserta didik dalam memantau perkembangan permainan secara visual dan terstruktur. Ilustrasi pada papan nilai dibuat selaras dengan desain papan permainan utama sehingga tercipta kesatuan visual antar elemen board game *Ilman Nafi'an*. Papan nilai dicetak pada kertas ivory berukuran 21 cm × 30 cm, dengan tata letak yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga dapat digunakan secara efektif untuk menumbuhkan semangat kompetisi sehat, kerja sama kelompok, serta motivasi belajar peserta didik.

3. Brosur/ flayer Cara Bermain

Flayer Cara Bermin Ilman Nafi'an merupakan selembaran dua sisi yang berisikan petunjuk cara bermain Ilman Nafi'an dan penjelasan objek-objek yang terdapat pada permainan. Flayer ini bertujuan agar mempermudah peserta didik maupun pendidik TPQ dalam menggunakan board game ini sebagai media pembelajaran.

Ilustrasi pada Flayer Cara Bermain Ilman Nafi'an mengolah visual stock yang sama dengan asset game lainnya menggunakan Adobe Photoshop CS6. Setelah proses computerize selesai, selanjutnya ilustrasi dicetak/ *print* pada kertas *ivory* berukuran A4 (*landscape*).



Gambar 6. Flayer Cara Bermain

Gambar 6. Flayer Cara Bermain menampilkan media panduan berupa selembar flayer dua sisi yang berisi petunjuk tata cara bermain board game Ilman Nafi'an serta penjelasan

mengenai elemen-elemen permainan yang digunakan. Flayer ini dirancang untuk memudahkan peserta didik dan pendidik TPQ dalam memahami aturan permainan, alur bermain, serta fungsi setiap komponen secara praktis dan visual. Desain ilustrasi pada flayer mengadaptasi visual aset utama board game yang diolah menggunakan Adobe Photoshop CS6, sehingga tercipta kesatuan tampilan dengan elemen permainan lainnya. Flayer dicetak pada kertas ivory ukuran A4 (landscape), dengan tampilan warna cerah dan tata letak informatif, sehingga menarik secara visual sekaligus efektif sebagai panduan pembelajaran berbasis permainan.

4. Kemasan Utama

Kemasan *board game* Ilman Nafi'an menggunakan tas serut berbahan *drill* berwarna hitam. Tas serut dipilih sebagai kemasan permainan ini karena aset permainan akan lebih mudah dibawa dengan cara dipasangkan pada punggung seperti tas *backpack* atau digantungkan pada pergelangan bahu peserta didik atau penduduk.

5. Pouch Kartu Asma'ul Husna dan Kartu Pertanyaan



Gambar 8. Pouch Kartu Asma'ul Husna dan Kartu Pertanyaan

Gambar 8. Pouch Kartu Asma'ul Husna dan Kartu Pertanyaan menunjukkan media penyimpanan berupa pouch yang digunakan untuk menyimpan kartu Asma'ul Husna dan kartu pertanyaan dalam *board game* Ilman Nafi'an. Pouch ini terbuat dari bahan kain blacu dengan ukuran 14 cm × 16 cm, yang dipilih karena ringan, ramah lingkungan, dan cukup kuat untuk melindungi kartu dari kerusakan. Keberadaan pouch berfungsi menjaga kerapian dan keawetan kartu, sekaligus memudahkan peserta didik dan pendidik TPQ dalam mengambil, menyimpan, serta membawa kartu saat permainan berlangsung. Desain pouch yang sederhana dan fungsional mendukung kepraktisan penggunaan media pembelajaran, sehingga seluruh komponen permainan dapat terorganisasi dengan baik dan siap digunakan kapan saja.

Pouch Kartu Asma'ul Husna dan Kartu Pertanyaan terbuat dari bahan blacu dengan ukuran 14cm x 16cm. *Pouch* ini digunakan untuk menyimpan 99 kartu Asma'ul Husna dan 100 kartu Pertanyaan.

Berdasarkan keadaan tersebut perancangan *board game* di buat dengan visual yang menarik dan warna cerah yang dapat menarik minat murid lebih semangat belajar dan

menghafal surat pendek maupun doa sehari-hari. Dengan media pembelajaran *board game* ini di harapkan murid juga bisa lebih fokus pada ajaran yang di berikan oleh guru. Media pembelajaran board game dibuat dengan menggunakan beberapa materi yang sudah di tentukan oleh para guru di TPA Al-Husain sehingga pembelajaran yang sudah di terpakan masih bisa berlanjut namun dengan metode dan media yang berbeda, yaitu metode belajar sambil bermain.

Kebaharuan pengabdian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran keislaman berbasis board game edukatif yang dirancang secara komprehensif, kontekstual, dan berkelanjutan sesuai kebutuhan TPA, baik dari sisi konten, desain, maupun material. Board game *Ilman Nafi'an* tidak hanya mengadaptasi konsep permainan ular tangga, tetapi mengintegrasikan pembelajaran Asma'ul Husna, aqidah akhlak, dan Al-Qur'an Hadis melalui mekanisme permainan interaktif tanpa dadu, digantikan oleh pencocokan kartu berbasis waktu menggunakan jam pasir. Inovasi juga tampak pada pemilihan bahan yang lebih tahan lama dan ramah anak (canvas, kayu, blacu), sistem penilaian berbasis bintang kelompok, serta kelengkapan media pendukung seperti papan nilai, flayer panduan, dan kemasan portabel, sehingga memungkinkan pembelajaran aktif di dalam maupun luar ruang. Pendekatan *learning by playing* ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan fokus, kerja sama, dan motivasi santri, sekaligus menjadi model media pembelajaran islami kreatif yang mudah direplikasi dan disesuaikan dengan kurikulum TPA setempat.

CONCLUSIONS

Proyek studi berjudul "Perancangan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Board Game untuk TPA Al Husain" menghasilkan sebuah karya berupa classic board game *Ilman Nafi'an* dengan spesifikasi sebagai trivia game, serta mekanisme roll-and-move yang telah dimodifikasi. Permainan kuis/trivia game ini diterapkan pada kartu pertanyaan yang berisi materi dan pertanyaan yang diambil dari buku pelajaran Qur'an Hadist, aqidah akhlak untuk kelas 2-6 Sekolah Dasar kurikulum 2013, serta materi yang telah diajarkan oleh pendidik TPA mengenai dasar-dasar dinul Islam. Mekanisme roll-and-move diterapkan pada kartu asma'ul husna yang memuat 99 nama Allah beserta artinya. Kartu tersebut harus dipasangkan dengan benar oleh pemain dalam waktu yang telah ditentukan menggunakan jam pasir, dan jumlah kartu yang berhasil dipasangkan dengan benar akan menentukan angka/pola yang berjalan dalam petak.

Permainan papan ini memiliki aset atau sumber daya yang terdiri dari papan permainan utama, bidak/pion, jam pasir, kartu asma'ul husna, kartu pertanyaan, dan papan nilai. Pemilihan ilustrasi untuk semua aset dalam permainan papan ini menggunakan teknik digital painting yang dikerjakan dengan Adobe Photoshop CS6, serta pengaturan tata letak ilustrasi/visual stock dilakukan menggunakan Adobe Illustrator CS6. Semua ilustrasi dibuat dengan gaya kartun agar menarik dan disukai oleh target audiens. Dalam prosesnya, elemen gambar dan teks dibuat dengan teknik digital agar dapat dicetak dengan baik di media kertas maupun kain, dengan pemilihan bahan yang terbaik. Pembuatan board game *Ilman Nafi'an* diharapkan dapat memberikan bantuan kepada peserta didik TPA dalam mempelajari dasar-dasar dinul Islam dan mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan pemain lain sehingga tercipta proses belajar yang interaktif dan menyenangkan selama permainan

berlangsung.

REFERENCES

- Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dryden Gordon., Vos, Jeannette. 2002. Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution), Belajar Akan Efektif Kalau Anda Dalam Keadaan "Fun" Bagian I. Penerjemah: Word++Translation Service, Cetakan III. Bandung: Kaifa.
- Faizah, Irma. 2017. Perancangan Board Game Sejarah Nusantara. Proyek studi, Program Studi DKV, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Institute Teknologi Sepuluh November Surabaya.
- Hanif, M. F., & Sulaiman, A. M. (2021). Perancangan Komunikasi Visual Boardgame Mengenal 25 Rasul Dalam Islam. 3(2), 179–193.
- Himmamie, Y., Adi, S., & Ratih, suci pusrita. (2019). Pengembangan Permainan Papan (Board Game) Edukatif Sebagai Media Promosi Kesehatan Gigi dan Mulut pada Anak Usia Sekolah. 1(2), 164–175. <https://doi.org/10.33479/CD.V2I01.297>
- <http://www.ebookanak.com/panduan- 2/akidah/99-sifat-asmaul-husna-nama- nama-indah-allah/> (diakses pada tanggal desember 2018)
- Nugrahani, Rahina. 2007. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. Lembaran Ilmu Kependidikan 36 (1). <https://doi.org/10.15294/lik.v36i1.524>
- Parnawi, A. (2019). Psikologi belajar(Cet. 1). Deepublish.
- Prasetya, Edwin Yuda. 2017. Perancangan Board Game Edukasi sebagai Sarana Bermain dan Belajar Anak Usia Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Negeri Semarang
- Rahmawati, dina nuzulul, & Dwiyanti, L. (2018). Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surat-Surat Pendek Melalui Metode Kinestetik Anak Kelompok B TKIT Nurul Islam Pelem Kecamatan Pare Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2016-2017. 4, 44-49.
- Ratminingsih, N. M. (2020). Implementasi board games dan pengaruhnya terhadap hasil belajar bahasa inggris. 24(1), 19–28. <http://dx.doi.org/10.17977/um048v24i1p19-28>
- Rufayda, Ida. 2013. Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Hubungan Antar Satuan Siswa Kelas III. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rusman , Deni Kurniawan & Cepi Riyana. 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Safanayong, Yongki. 2006. Desain Komunikasi Visual Terpadu. Jakarta: Arte Intermedia.
- Steven, Tan. 2015. Perancangan board game pengenalan dinosaurus untuk anak usia 8 tahun. Jurnal DKV Adiwarna.1(6),4-5. <https://id.scribd.com/document/640613308/3323-6254-1-SM>
- Sumantri dan Johar. 1998. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Depikbud.

Copyright Holder :

© Fuad Tamami, Fahri Hidayat (2025).

First Publication Right :

© Malik Al-Shalih: Jurnal Pengabdian Masyarakat

This article is under:

