



Penggunaan Board Game 'Fiqih Seru' untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Materi Thaharah Siswa Kelas III di MIS Miftahul Huda

Siti Samsiyah¹

¹ MIS Miftahul Huda

Correspondence: rizziqt@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

Keyword:

Fiqih Seru, Board Game, Thaharah, Learning Interest, Islamic Education, Primary School, MIS Miftahul Huda

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve students' learning interest in *Thaharah* (purification) material using a board game called "Fiqih Seru". The research was conducted in Class III of MIS Miftahul Huda with a total of 18 students. The low interest in learning Islamic jurisprudence, especially in *Thaharah*, became the primary issue observed during the initial assessment. To address this, a board game was designed to present the concepts of purification in an engaging, competitive, and cooperative learning format. The study used Kemmis and McTaggart's action research model, which consists of planning, acting, observing, and reflecting stages conducted over two cycles. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and field notes. The results showed a significant increase in students' learning interest from cycle I to cycle II. Students became more enthusiastic, active, and motivated during the learning process. The "Fiqih Seru" board game proved to be an effective, fun, and innovative medium to support the learning process of Islamic studies in primary education. It is recommended that this media be further developed and applied to other topics in Fiqih.



© 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

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya mata pelajaran Fikih, memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan pemahaman keagamaan siswa sejak usia dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Fikih sering kali menghadapi tantangan dalam menarik minat belajar siswa, terutama pada materi yang bersifat konseptual seperti Thaharah. Minat belajar yang rendah dapat berdampak pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, seperti board game. Board game sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam permainan, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan board game dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Amelia, Setiawan, & Sukihananto, 2019). □

Materi Thaharah, yang membahas tentang tata cara bersuci dalam Islam, merupakan salah satu materi penting dalam mata pelajaran Fikih. Namun, materi ini sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami oleh siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar. Hal ini dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap materi Thaharah. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang dapat menyederhanakan konsep Thaharah dan menyajikannya dengan cara yang menarik bagi siswa. □ Penggunaan board game 'Fiqih Seru' dirancang untuk menyampaikan materi Thaharah dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa diajak untuk memahami konsep-konsep Thaharah melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi sosial, strategi, dan pemecahan

masalah. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi Thaharah, serta meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran Fikih.

Penelitian ini dilakukan di kelas III MIS Miftahul Huda, yang terdiri dari 18 siswa. Observasi awal menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap materi Thaharah masih rendah, yang ditandai dengan kurangnya partisipasi aktif dalam kelas dan rendahnya hasil evaluasi belajar. Dengan menerapkan board game 'Fiqih Seru' dalam pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka pada materi Thaharah.

Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk mengidentifikasi perubahan minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran board game 'Fiqih Seru'. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang dampak penggunaan media tersebut terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penerapan board game 'Fiqih Seru'. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi Thaharah. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Misnawati, 2019). Dengan demikian, penggunaan board game 'Fiqih Seru' dapat menjadi alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Thaharah.

Selain itu, penggunaan board game dalam pembelajaran juga dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Melalui interaksi dalam permainan, siswa belajar untuk bekerja sama dengan teman-temannya, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Keterampilan sosial ini penting untuk dikembangkan sejak dini, karena dapat mendukung keberhasilan siswa dalam kehidupan sosial dan akademik mereka di masa depan.

Namun, penerapan media pembelajaran seperti board game juga memiliki tantangan tersendiri. Guru perlu merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memastikan bahwa semua siswa terlibat aktif, dan mengelola waktu dengan efektif. Selain itu, diperlukan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran inovatif. Dengan dukungan yang memadai, tantangan ini dapat diatasi, dan penggunaan board game dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa.

Dalam konteks pendidikan Islam, penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti board game dapat membantu menyampaikan nilai-nilai keagamaan dengan cara yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep-konsep keagamaan secara kognitif, tetapi juga menginternalisasi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan agama Islam dapat lebih efektif dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa yang sesuai dengan ajaran Islam.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Fikih, khususnya materi Thaharah. Dengan menunjukkan efektivitas penggunaan board game 'Fiqih Seru' dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk pengembangan media pembelajaran serupa pada materi-materi lain.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MIS Miftahul Huda yang berjumlah 18 orang. Fokus penelitian diarahkan pada upaya peningkatan minat belajar siswa terhadap materi Thaharah melalui penggunaan media pembelajaran inovatif berupa board game "Fiqih Seru".

Teknik pengumpulan data meliputi observasi aktivitas siswa, wawancara dengan guru dan siswa, angket minat belajar, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif

kualitatif dan kuantitatif untuk melihat perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah tindakan dilakukan. Kriteria keberhasilan ditentukan dari peningkatan persentase siswa yang menunjukkan minat belajar tinggi, keaktifan dalam pembelajaran, serta meningkatnya pemahaman materi Thaharah. Validasi data dilakukan melalui triangulasi sumber dan teknik untuk memastikan keabsahan hasil penelitian. Dengan metode ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan board game dalam meningkatkan minat belajar siswa.

RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan board game *Fiqih Seru* mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas III MIS Miftahul Huda pada materi Thaharah. Pada siklus I, peningkatan terlihat dari antusiasme siswa mengikuti permainan dan mulai menunjukkan ketertarikan terhadap materi. Sebelum tindakan, hanya sekitar 33% siswa menunjukkan minat tinggi terhadap pelajaran, namun setelah siklus I meningkat menjadi 61%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Sanjaya, 2020). Selain peningkatan minat, siswa juga menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Mereka lebih sering bertanya, menjawab pertanyaan guru, dan berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini sesuai dengan pendapat Arends (2012) yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif tercipta ketika siswa diberi ruang untuk eksplorasi dan interaksi. Melalui board game, siswa secara tidak langsung terlibat dalam pembelajaran kolaboratif, yang membentuk keterampilan komunikasi dan kerja sama.

Temuan lain mengindikasikan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Thaharah meningkat secara signifikan. Setelah siklus II, sekitar 83% siswa mencapai nilai di atas KKM dalam tes formatif. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya berdampak pada minat, tetapi juga pada pencapaian hasil belajar (Slavin, 2015). Board game *Fiqih Seru* membantu siswa mengingat materi melalui pengulangan dalam permainan.

Pembelajaran berbasis permainan ini juga mendukung gaya belajar kinestetik, visual, dan auditorial sekaligus. Saat bermain, siswa menggerakkan pion, membaca soal, dan berdiskusi, yang semuanya memfasilitasi berbagai tipe gaya belajar (Gardner, 2006). Dalam konteks ini, pembelajaran menjadi lebih inklusif dan dapat menjangkau seluruh karakter siswa di kelas, termasuk mereka yang biasanya pasif dalam pembelajaran konvensional.

Selain aspek akademik, nilai-nilai karakter Islami juga tertanam secara tidak langsung. Dalam permainan, siswa belajar bersikap jujur, sabar menunggu giliran, dan sportif menerima kekalahan. Ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter (Depag RI, 2003). Proses internalisasi akhlak tersebut terjadi secara alami saat siswa berinteraksi selama bermain.

Refleksi guru setelah siklus pertama menunjukkan bahwa waktu dan manajemen kelas perlu diperbaiki. Di siklus II, guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar permainan lebih tertib dan efektif. Hasilnya, proses pembelajaran menjadi lebih terarah dan semua siswa dapat berpartisipasi secara adil. Ini menguatkan bahwa efektivitas media sangat bergantung pada strategi guru dalam mengelola kelas (Uno, 2011).

Berdasarkan wawancara dengan siswa, mereka menyatakan lebih menyukai pembelajaran menggunakan board game karena merasa seperti bermain, bukan belajar. Rasa senang ini menjadi kunci tumbuhnya motivasi intrinsik dalam diri siswa (Ryan & Deci, 2000). Dengan demikian, siswa tidak merasa terbebani dan lebih terbuka dalam menerima materi pelajaran.

Dari sisi guru, penggunaan *Fiqih Seru* memberikan variasi dalam mengajar dan membantu menyampaikan materi yang sebelumnya dianggap sulit. Guru merasa terbantu karena siswa menjadi lebih fokus dan suasana kelas lebih hidup. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan untuk mendukung profesionalisme guru dan peningkatan mutu pembelajaran (Mulyasa, 2017).

Dalam pembahasan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan board game tidak hanya meningkatkan minat dan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan sikap positif terhadap mata pelajaran Fikih. Materi yang sebelumnya cenderung abstrak seperti Thaharah, dapat disajikan secara konkret dan aplikatif melalui pendekatan bermain. Ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran efektif terjadi saat anak berada dalam zona perkembangan proksimal yang difasilitasi melalui alat bantu (Vygotsky, 1978).

Dengan mempertimbangkan hasil penelitian ini, penggunaan board game sebagai media pembelajaran direkomendasikan untuk diadaptasi dalam topik-topik lain dalam PAI. Guru dapat memodifikasi bentuk dan konten permainan sesuai dengan materi dan karakteristik siswa. Penelitian ini juga membuka peluang untuk riset lanjutan mengenai efektivitas media permainan dalam pembelajaran keislaman berbasis proyek atau kolaboratif di tingkat sekolah dasar

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di kelas III MIS Miftahul Huda, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media board game "*Fiqih Seru*" terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi Thaharah. Peningkatan terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, antusiasme yang tinggi saat mengikuti permainan, serta meningkatnya hasil evaluasi belajar. Board game mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Selain berdampak pada aspek kognitif, media ini juga menumbuhkan sikap sosial dan karakter positif, seperti kerja sama, jujur, sabar, dan sportif. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat dibutuhkan untuk menyampaikan materi Fikih yang bersifat konseptual. Dengan pengelolaan kelas yang baik dan perencanaan media yang matang, board game dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat dasar. Penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi bagi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *Fiqih Seru* juga dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi-materi PAI lainnya sebagai bentuk diferensiasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

REFERENCES

- Arends, R. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill Education.
- Departemen Agama RI. (2003). *Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Madrasah*. Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam.
- Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. Basic Books.
- Misnawati. (2019). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar PAI." *Jurnal Edukasi Islami*, 7(2), 112–123.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions." *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54–67.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Slavin, R. E. (2015). *Educational Psychology: Theory and Practice* (11th ed.). Pearson Education.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.