

Pendampingan Pembelajaran dengan Metode Game Based Learning untuk Meningkatkan Ilmu Pengetahuan Agama Islam di TPQ AI Barokah Dusun Malangsari

Learning Assistance with Game Based Learning Methods to Improve Islamic Religion Knowledge at TPQ AI Barokah Dusun Malangsari

Amir Mukminin^a

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Mulia Astuti Wonogiri

amirmuxminin05@gmail.com

Indra Setiawan^b

Program Studi Ekonomi Syariah, Sekolah Tinggi Agama Islam Mulia Astuti Wonogiri

indrasnab@gmail.com

Pajar Apriliana^c

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Sekolah Tinggi Agama Islam Mulia Astuti Wonogiri

fajarapriliana187@gmail.com

Abstrak

TPQ merupakan salah satu sarana dakwah Islam yang didalamnya diajarkan mengenai baca tulis Al Qur'an dan dasar ajaran agama islam. TPQ AI Barokah merupakan salah satu TPQ yang terletak di Dusun Malangsari, Bulusulur. TPQ AI Barokah mengajarkan berbagai materi dianatarnya Baca tulis Iqra' dan Al Qur'an, Fiqh dan Akidah Akhlak, Jumlah santri di TPQ AI Barokah kurang lebih 12 orang dan setiap peserta didik dikarunia keunikan dan karakternya masing-masing. Ada anak yang suka mencari perhatian dengan membuat ulah dan susah diatur, akan tetapi ada juga yang rajin dan patuh pada guru, memperhatikan saat diterangkan materi pembelajaran. Dalam pengabdian di TPQ AI Barokah penulis menggunakan Metode FGD pembelajaran berbasis permainan. Pengabdian ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat, santai tapi serius dan diharapkan dapat merangsang serta memupuk kreatifitas dan pengetahuan peserta didik mengenai ilmu agama Islam. Objek dari pengabdian masyarakat ini penulis fokuskan kepada santri TPQ AI Barokah, Hasil dari pengabdian ini yaitu peserta didik di TPQ AI Barokah sangatlah antusias dalam mengikuti game tersebut. Ada beberapa peserta didik yang sebelumnya apabila diterangkan dengan metode ceramah dia tidak memperhatikan setelah dilakukan game ini anak tersebut mau memperhatikan dan mengikuti game sampai dengan selesai. Sarannya kepada para dewan guru pengajar TPQ AI Barokah agar menggunakan metode yang variatif dalam mengajar di TPQ AI Barokah agar suapa santri tidak bosen dan memperhatikan saat diterangkan materi pembelajaran.

Kata kunci: Permainan, pembelajaran, Metode game based learning

Abstract

TPQ is one of the means of Islamic da'wah in which it is taught about reading and writing the Qur'an and the basic teachings of Islam. TPQ Al Barokah is one of the TPQs located in Malangsari Hamlet, Bulusulur. TPQ Al Barokah teaches a variety of materials including reading and writing Iqra' and the Qur'an, Fiqh and Aqidah Akhlak. The number of students at TPQ Al Barokah is approximately 12 people and each student is gifted with their own uniqueness and character. There are children who like to seek attention by throwing tantrums and being unruly, but there are also those who are diligent and obedient to the teacher, pay attention when learning material is explained. In the service at TPQ Al Barokah the author uses the game-based learning FGD method. This service aims to create a learning atmosphere that is fun, enthusiastic, relaxed but serious and is expected to stimulate and foster students' creativity and knowledge about Islamic religious knowledge. The object of this community service is that the authors focus on the TPQ Al Barokah students. The result of this service is that the students at TPQ Al Barokah are very enthusiastic about participating in the game. There were some students who previously, when explained with the lecture method, did not pay attention. After this game was played, the child wanted to pay attention and follow the game until it was finished. His advice to the teachers of TPQ Al Barokah is to use varied methods in teaching at TPQ Al Barokah so that students don't get bored and pay attention when learning material is explained.

Keywords: Game, learning, Game based learning method.

A. PENDAHULUAN

Dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS, lembaga pendidikan di Indonesia terbagi menjadi 3 yaitu lembaga pendidikan formal, non formal dan informal. Taman Pendidikan Al Qur'an (TPQ) merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal. TPQ menyelenggarakan pendidikan agama islam yang bertujuan untuk memberikan pengajaran Al Qur'an dan juga memahami dasar-dasar ajaran Islam pada anak usia sekolah dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (Imro'atul Fadillah, 2021 : 75).

TPQ merupakan salah satu sarana dakwah islam yang didalamnya diajarkan mengenai baca tulis Al Qur'an. Selain itu di TPQ juga diajarkan mengenai dasar-dasar agama islam, seperti rukun iman, rukun islam, kalimat thoyyibah, mengenal nama dan tugas malaikat, sejarah nabi, dan lain sebagainya. TPQ juga menjadi salah satu sarana asupan keimanan manusia, dengan asupan pengetahuan agama yang ditanamkan sejak dini diharapkan kebutuhan akan pendidikan agama dapat terpenuhi.

Peran pendidik sangat besar dalam terselenggaranya proses pendidikan, sebagai seorang pendidik, guru haruslah memiliki keterampilan yang dapat mendukungnya dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak mengalami kejemuhan dan bosan dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu masalah yang timbul yaitu penggunaan metode yang cenderung monoton sehingga dapat membuat peserta didik menjadi pasif dalam pembelajaran. Hal yang demikian ini bisa menjadikan

peserta didik mudah bosan dan tidak semangat dalam belajar sehingga mereka sulit mencerna materi pembelajaran yang disampaikan.

Rasulullah SAW dalam pembelajaran selalu memilih metode-metode terbaik, terindah, paling berpengaruh pada jiwa peserta didik dan juga mendekatkan kepada daya pemahaman dan akal peserta didik. Terkadang beliau bertanya, terkadang menjawab, membuat perumpamaan terhadap materi yang akan beliau ajarkan, menggunakan alat peraga dan masih banyak lagi metode lainnya (Syaikh Muhammad Al Hazzaa, 2021 : 23).

Metode pembelajaran berbasis game merupakan salah satu metode yang dapat digunakan oleh pendidik pada saat proses pembelajaran. Metode ini digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, penuh semangat, santai tapi serius dan diharapkan dapat merangsang serta memupuk kreatifitas dan pengetahuan peserta didik mengenai ilmu agama islam. Proses pembelajaran agama yang dikemas dalam bentuk permainan sederhana, diharapkan bisa menjadikan anak merasa bahwa belajar agama itu mudah.

Secara umum metode bermain merupakan alat bantu dan dapat digunakan sebagai alat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Imro'atul Fadillah, 2021 : 81). Bermain dengan menggunakan ataupun tanpa menggunakan alat merupakan suatu sarana bagi anak untuk berlatih dan mengeksplorasi apa yang dilakukan agar memperoleh informasi, kebahagiaan dan mengembangkan daya imajinasinya.

Moeslichatoen R mengungkapkan, bahwa bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak diantaranya yaitu bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, memberi kebebasan anak untuk bertindak, memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik, memperluas minat dan memusatkan perhatian, cara dinamis untuk belajar, dan menjernihkan pertimbangan anak (Abu Raihan dan Ummu Raihan, 2020 : 29).

Di Dusun Malangsari Desa Bulusulur Kecamatan Wonogiri terdapat dua tempat TPQ yaitu di masjid Al Barokah dan masjid Al Huda. TPQ Al Barokah terletak di RT 02 dusun Malangsari. Jumlah santri di TPQ Al Barokah kurang lebih 12 orang dan setiap peserta didik dikarunia keunikan dan karakternya masing-masing. Ada anak yang suka mencari perhatian dengan membuat ulah dan susah diatur, akan tetapi ada juga yang rajin dan patuh pada guru, memperhatikan saat diterangkan materi pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus merancang metode pembelajaran yang beragam dalam menangani peserta didik agar semua karakter dan keunikan peserta didik dalam belajar dapat terfasilitasi.

Atas dasar pemikiran inilah penulis melakukan pengabdian di TPQ Al Barokah Dusun Malangsari dengan menggunakan metode game based learning (pembelajaran berbasis permainan). Metode ini bertujuan agar dapat menarik minat dan semangat peserta didik serta kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga peserta didik mampu mencerna dan memahami materi yang disampaikan.

B. METODE

Metode yang digunakan penulis yaitu metode FGD merupakan kegiatan diskusi kelompok yang pelaksanaannya dilakukan secara bersama-sama kepada sejumlah santri di TPQ Al Barokah. Teknik pengumpulan data melalui observasi, pelaksanaan dan dokumentasi. Pertama observasi lapangan, dengan melihat kebiasaan dan perilaku peserta didik saat diberikan materi pembelajaran. Penulis mewawancara salah satu Ustazah terkait kegiatan pembelajaran dengan Metode game *Based Learning* untuk meningkatkan ilmu pengetahuan agama Islam di TPQ Al Barokah, anak sebelum dan sesudah adanya kegiatan TPQ. Wawancara tersebut dimulai dari menggali informasi tentang efektitas proses pembelajaran santri ketika diberikan materi dengan menggunakan metode game, menjadi lebih efektif dalam proses pembelajarannya. Selanjutnya dilakukan observasi berkelanjutan terkait metode yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar santri.

Kemudian peneliti mulai bertanya kepada santri apakah pembelajarannya sekarang lebih menyenangkan. Melihat fenomena bahwa ada beberapa santri yang masih belum memperhatikan Asatidz saat menerangkan materi, maka pada saat pembelajaran TPQ penulis mengajarkan tentang metode game. Kegiatan tersebut dilaksanakan di masjid dan dihadiri kurang lebih dua belas santri dan para Asatidz. Kemudian untuk yang terakhir dilakukan yaitu dengan melakukan dokumentasi melalui pengambilan gambar yang berguna sebagai bukti bahwa kegiatan tersebut sudah dilaksanakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan Metode Game Based Learning

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Herliani, dkk, 2021: 6). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik (Ahdar J dan Wardana, 2019: 13).

Game based learning merupakan metode pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis permainan. Dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain (Kartika Yuni P, 2022: 6). Model pembelajaran dengan berbasis game digunakan dengan tujuan agar pembelajaran di kelas berlangsung dinamis dan menyenangkan, peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar serta dapat memahami materi yang disampaikan dengan berbagai karakter yang dimiliki oleh peserta didik.

Terdapat beberapa langkah dalam pembelajaran dengan metode bermain (games), yaitu: memilih game yang sesuai topik, pendidik memberikan penjelasan/konsep mengenai awal terkait game yang akan dimainkan kepada peserta didik, peserta didik menyepakati aturan yang disampaikan oleh pendidik, bermain game yang telah ditentukan, kemudian dari game yang telah dimainkan peserta didik merangkum pengetahuan yang didapat (Kartika Yuni P, 2022: 7).

Kegiatan Pendampingan Pembelajaran dengan Metode Game Based Learning di TPQ Al Barokah Dusun Malangsari

Malangsari merupakan salah satu dusun yang terletak di Desa Bulusulur, Kecamatan Wonogiri, Kabupaten Wonogiri. Di Dusun Malangsari terdapat satu RW yaitu RW 08 dan dua RT. Dusun Malangsari terletak kurang lebih sekitar 4 KM dari pusat kota Wonogiri. Terdapat dua TPQ yaitu TPQ Al Huda dan TPQ Al Barokah. Penulis melakukan pendampingan TPQ dengan metode game based learning di TPQ Al Barokah Dusun Malangsari, RT 02 RW 08. TPQ Al Barokah masuk tiga kali dalam satu pekan yaitu hari Senin, Rabu dan Jum'at. Pendampingan pembelajaran dengan metode game dilakukan pada tanggal 15 dan 27 Juli 2022 di TPQ Al Barokah.

1. Regu Seru Kalimat Thoyyibah

Regu seru kalimat thoyyibah merupakan salah satu game yang diterapkan di TPQ Al Barokah Dusun Malangsari. Target dalam game ini yaitu anak dapat mengenal dan menghafal berbagai kalimat thoyyibah. Sebelum memulai permainan guru menyebutkan beberapa kalimat thoyyibah yaitu tahlil berbunyi laa ilaha illallah, takbir berbunyi allahu akbar, tasbih berbunyi subhanallah, tahmid berbunyi alhamdulillah. Setelah itu peserta didik dibagi menjadi empat kelompok, kemudian setiap kelompok diberi nama dengan kalimat thoyyibah yaitu tahlil, takbir, tasbih dan tahmid.

Alat dan bahan yang perlu dipersiapkan:

1. Lcd Proyektor

2. Laptop/Komputer
3. Sepidol
4. Papan tulis
5. Guru mempersiapkan kalimat thoyyibah yang ingin disampaikan
6. Guru mempersiapkan gerakan yang nanti akan digunakan
7. Guru mepersiapkan pembagian kelompok

Langkah-langkah permainan regu seru kalimat thoyyibah:

1. Minta masing-masing kelompok duduk berjajar dengan kelompoknya.
2. Masing-masing kelompok dipersilahkan membuat gerakan tertentu yang akan menjadi ciri khas kelompok saat menghafal kalimat thoyyibah yang disebut. Seperti mengepalkan tangan, mengangkat satu atau kedua tangan, miring ke kanan atau kiri secara bersamaan.
3. Untuk menguji pemahaman peserta didik, instruktur menyebutkan satu persatu kalimat thoyyibah lalu kelompok yang disebut menyebutkan lafadznya disertai gerakan khas kelompoknya.
4. Jika seluruh kelompok telah memahami, kemudian langsung dilakukan permainan, yakni instruktur menyebutkan kalimat thoyyibah secara acak.
5. Kelompok yang disebut, melafadzkan bunyi kalimat thoyyibah dengan serempak dan lantang.
6. Permainan dilakukan hingga masing-masing kelompok hafal benar nama dan lafadz kalimatnya.
7. Jika seluruh kelompok sudah hafal nama beserta lafadz kalimat thoyyibah kemudian ditukar nama kelompok satu dengan yang lainnya dan menciptakan gerakan baru.
8. Permainan dilakukan sampai semua hafal empat kalimat thoyyibah tersebut.



Gambar 1. Game regu seru kalimat thoyyibah

Aspek yang terstimulasi dari permainan ini yaitu pertama aspek emosi sosial: melatih konsentrasi dan kekompakan, kedua aspek bahasa: menambah kosakata kalimat thoyyibah, ketiga aspek kognitif: mengetahui nama kalimat thoyyibah, keempat aspek motorik: mengucap dengan lantang, bersuara tepat sesuai intruksi, bergerak sesuai ketentuan.

2. Puzzle Rukun Iman

Puzzle rukun iman merupakan sebuah game yang memiliki target agar peserta didik mampu memahami dan menghafal urutan-urutan rukun iman dari satu sampai dengan enam. Sebelum permainan dimulai guru menjelaskan mengenai urutan rukun iman. Rukun iman itu ada enam, yaitu pertama iman kepada Allah SWT, kedua iman kepada malaikat, ketiga iman kepada kitab Allah, keempat iman kepada nabi dan rasul, kelima iman kepada hari kiamat, dan keenam iman kepada qada dan qadar (takdir). Setelah itu peserta didik dibagi menjadi dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari enam orang.

Alat dan bahan yang perlu dipersiapkan;

1. Sepidol
2. Papan tulis
3. Guru mempersiapkan Puzzle kertas yang bertuliskan rukun iman
4. Guru membagi beberapa kelompok

Langkah-langkah permainan puzzle rukun iman:

1. Guru menyiapkan beberapa potongan kertas/kartu yang masing-masing bertuliskan satu rukun iman mulai dari satu sampai enam.
2. Masing-masing kelompok baris bershalaf.

3. Masing-masing anggota mengambil satu potongan kertas/kartu secara acak.
4. Instruktur memberikan aba-aba untuk membuka kertas tersebut secara bersamaan kemudian masing masing kelompok baris bersifat sesuai dengan urutan rukun iman.
5. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan urutan itulah pemenangnya.



Gambar 2. Game Puzzle Rukun Iman

Peserta didik di TPQ Al Barokah sangatlah antusias dalam mengikuti game tersebut. Ada beberapa peserta didik yang sebelumnya apabila diterangkan dengan metode ceramah dia tidak memperhatikan dan berlarian kesana kemari setelah dilakukan game ini anak tersebut mau memperhatikan dan mengikuti game sampai dengan selesai. Sehingga peserta didik yang sebelumnya tidak mengetahui nama dan bunyi kalimat thoyyibah serta tidak mengetahui urutan rukun iman sekarang menjadi tahu dan memahami materi yang disampaikan. Hal ini juga terlihat yang biasanya kegiatan belajar mengajar di TPQ sudah selesai pukul 17.00 WIB, akan tetapi anak-anak masih mau lanjut untuk bermain game meskipun waktu sudah lebih dari jam tersebut.

D. KESIMPULAN

Peserta didik di TPQ Al Barokah sangatlah antusias dalam mengikuti pembelajaran berbasis game. Ada beberapa peserta didik yang sebelumnya sering membuat ulah dan susah diatur ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, setelah dilakukan game ini anak tersebut mau memperhatikan dan mengikuti game sampai dengan selesai. Sehingga peserta didik yang sebelumnya tidak mengetahui nama dan bunyi kalimat thoyyibah serta tidak mengetahui urutan rukun iman sekarang menjadi tahu dan memahami materi yang disampaikan.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada STAIMAS Wonogiri. Ucapan terimakasih juga untuk LPPM STAIMAS Wonogiri terkait program Kuliah Pengabdian Masyarakat Tematik (KPMT). Selain itu, ucapan terimakasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing lapangan

yaitu Bapak Amir Mukminin, S.Pd.I.,M.Pd, Ibu Ruslina Dwi Wahyuni, S.Sos.,M.A.P selaku koordinator lapangan, Kepala Desa Bulusulur dan para perangkatnya, Kepala Dusun Malangsari dan para perangkatnya serta warga masyarakat Dusun Malangsari Desa Bulusulur serta teman-teman KPMT kelompok 3.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadillah, Imro'atul dan Iwan M. 2021. *Pemberdayaan TPQ Melalui Kegiatan BCM (Bermain, Cerita, Menyanyi) untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar di TPQ Miftahu Huda Desa Banjarsari*. Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 4, No. 2.
- Al Hazzaa, Syaikh M. 2021. *Metode Pengajaran Nabi*. Surabaya : Pustaka Elba.
- Siregar, Muhammad Arifin dan Ummu Raihan. 2020. *Mendidik Anak dengan Game Islami: Metode Seru Belajar Islam untuk Anak Usia Dini*. Sukoharjo : Gazza Media.
- Herliani, dkk. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten : Penerbit Lakeisha.
- Mukminin, Amir. Yekti prihatin, *Pelatihan Pembelajaran Aqidah Akhlak dengan Metode Bernyanyi pada Taman Pendidikan Al-Qur'an Al Barokah Di Malangsari Desa Bulusulur*, Jurnal Pabitara, No. 1 (2022)
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Parepare : Kaaffah Learning Center.
- Purwanti, Kartika Yuni. 2022. *Game Based Learning dengan Perfect Number untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SD*. Klaten : Penerbit Lakeisha.