

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki posisi strategis dalam memastikan keberlanjutan dan kemajuan suatu bangsa. Sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah pengaplikasian potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Istiqomah, 2023). Dalam konteks ini, pendidikan agama Islam memegang peranan yang sangat vital sebagai fondasi pembentukan karakter dan moral peserta didik.

Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2010 tentang Pengelolaan Pendidikan Agama pada Sekolah, menekankan bahwa pendidikan agama harus diberikan pada setiap satuan pendidikan dengan tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang seimbang dengan penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (PMA No. 16 Tahun 2010). Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam yang dirancang untuk menguatkan pemahaman peserta didik terhadap ajaran-ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits.

Dari perspektif normatif-religius, Allah SWT memberikan landasan

pentingnya ilmu pengetahuan dan proses pembelajaran yang berkualitas dalam firman-Nya QS. Al-Mujadilah [58]: 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya:

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.

Para ahli tafsir memberikan penjabaran mendalam terhadap ayat ini. Imam ath-Thabari (224-310 H) dalam kitabnya *Jami' al-Bayan fi Ta'wil al-Qur'an* menjelaskan bahwa frasa "*yarfa'illahu alladziina amanu minkum walladziina uutu al-'ilma darajaat*" mengandung makna bahwa Allah SWT secara nyata meninggikan kedudukan orang-orang yang memiliki iman sekaligus ilmu pengetahuan, bukan hanya di akhirat, tetapi juga dalam kehidupan dunia berupa penghormatan, kepercayaan, dan kedudukan mulia di tengah masyarakat (ath-Thabari, *Jami' al-Bayan*, Juz 22). Senada dengan itu, Imam al-Qurthubi (600-671 H) dalam *al-Jami' li Ahkam al-Qur'an* menegaskan bahwa ayat ini menjadi dalil yang kuat atas kemuliaan ilmu dan wajibnya setiap muslim menempuh proses pembelajaran secara sungguh-sungguh. Menurutnya, "derajat" yang dimaksud dalam ayat ini bersifat berlipat

ganda, yakni derajat keimanan yang ditambah dengan derajat keilmuan, sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan dalam diri seorang muslim yang sempurna (al-Qurthubi, *al-Jami' li Ahkam al-Qur'an*, Juz 17). Lebih lanjut, Syaikh Wahbah az-Zuhaili (1932-2015 M) dalam *at-Tafsir al-Munir* memperluas pemahaman ayat ini dalam konteks pendidikan modern, dengan menyatakan bahwa upaya menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang berkualitas merupakan manifestasi nyata dari penghambaan seorang mukmin yang berilmu kepada Allah SWT, dan segala inovasi yang mendukung kemudahan penyampaian ilmu merupakan bagian dari amanah kekhalifahan manusia di muka bumi (az-Zuhaili, *at-Tafsir al-Munir*, Juz 28).

Dari penafsiran para ulama di atas dapat menyimpulkan bahwa ayat ini tidak sekadar menegaskan keutamaan ilmu secara statis, melainkan secara aktif mendorong setiap pendidik dan peserta didik untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran. Kualitas majelis ilmu termasuk di dalamnya pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat merupakan cerminan dari keimanan dan tanggung jawab seorang pendidik dalam mengamalkan amanah ilmu yang diberikan Allah SWT. Dalam konteks penelitian ini, pengembangan media *Adventure Board* sebagai media pembelajaran interaktif merupakan bentuk konkret dari ikhtiar meningkatkan kualitas majelis ilmu pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Selain dalil Al-Qur'an di atas, urgensi pembelajaran yang efektif semakin dikuatkan oleh hadits Nabi SAW yang diriwayatkan oleh Imam Muslim:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya:

"Barangsiapa yang menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga." (HR. Muslim No. 2699)

Para ulama hadits memberikan syarah yang sangat relevan terhadap hadits ini dalam konteks pedagogi Islam. Imam an-Nawawi (631-676 H) dalam *Al-Minhaj fi Syarh Shahih Muslim ibn al-Hajjaj* menerangkan bahwa kata "*thariqan*" (jalan/cara) dalam hadits ini bersifat umum dan mencakup seluruh sarana, metode, serta media yang ditempuh seorang pencari ilmu, baik yang bersifat fisik seperti menempuh perjalanan jauh, maupun yang bersifat metodologis seperti penggunaan berbagai pendekatan pembelajaran yang memudahkan proses penyampaian dan penerimaan ilmu (an-Nawawi, *Al-Minhaj fi Syarh Shahih Muslim*, Juz 17). Ibnu Hajar al-Asqalani (773-852 H) dalam *Fathul Bari Syarah Shahih al-Bukhari* melengkapi penjelasan ini dengan menegaskan bahwa segala ikhtiar seorang pendidik dalam mempermudah pemahaman peserta didik termasuk kreativitas dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran merupakan bagian dari amal ibadah yang dimuliakan Allah SWT, karena pada hakikatnya pendidik sedang membantu membukakan "jalan menuju surga" bagi peserta didiknya (Ibnu Hajar al-Asqalani, *Fathul Bari*, Juz 1). Adapun Syaikh Muhammad bin Shalih al-Utsaimin (1929-2001 M) dalam *Syarh Riyadh ash-Shalihin* menambahkan dimensi yang lebih kontekstual, bahwa "jalan" dalam hadits ini juga mencakup inovasi perangkat dan alat bantu yang mempermudah pencapaian tujuan

pembelajaran, selama tidak bertentangan dengan syariat Islam, karena kemudahan yang diciptakan dalam proses belajar merupakan bentuk rahmat yang Allah titipkan melalui akal dan kreativitas manusia (al-Utsaimin, *Syarh Riyadh ash-Shalihin*, Juz 6).

Mengintegrasikan makna QS. Al-Mujadilah [58]: 11 dengan hadits di atas serta penjelasan para ulama, menegaskan bahwa baik Al-Qur'an maupun Sunnah Nabi SAW secara bersamaan memberikan landasan teologis yang kokoh bagi inovasi dalam dunia pendidikan Islam. Jika ayat Al-Mujadilah menegaskan *mengapa* ilmu dan proses pembelajaran harus ditingkatkan kualitasnya yakni karena Allah meninggikan derajat orang yang berilmu maka hadits di atas menjelaskan *bagaimana* caranya, yaitu dengan menempuh segala jalan dan ikhtiar yang memudahkan proses penyampaian dan penerimaan ilmu. Kedua dalil ini saling melengkapi dan secara sinergis menguatkan urgensi penelitian ini dalam mengembangkan media *Adventure Board* sebagai ikhtiar inovatif dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, dengan keyakinan bahwa setiap langkah memudahkan peserta didik memahami ilmu agama merupakan amal yang bernilai ibadah dan diridhai Allah SWT.

Dalam praktik pembelajaran di lapangan, masalah yang sering dihadapi adalah metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional dan berpusat pada pendidik. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah dengan sumber belajar yang terbatas hanya pada buku ajar, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Abduhrohman et al., 2025). Fenomena ini berdampak negatif terhadap tingkat pemahaman dan

motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang konkret dan menarik. Fenomena ini berdampak negatif terhadap tingkat pemahaman dan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang konkret dan menarik.

Gambaran nyata permasalahan ini ditemukan melalui observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti di MTsN 5 Kota Padang pada tahun 2025. Berdasarkan hasil observasi tersebut diperoleh fakta bahwa dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas VII, guru selama ini hanya menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan tanya jawab, dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks dan papan tulis. Situasi ini menyebabkan sebagian besar peserta didik tampak pasif, kurang antusias, dan mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut berdampak langsung terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan data hasil penilaian harian pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII yang diperoleh dari guru mata pelajaran, diketahui bahwa dari total 26 peserta didik, sebanyak 6 peserta didik (23,1%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, yaitu 70. Hanya 20 peserta didik (76,9%) yang berhasil mencapai atau melampaui KKTP. Data ini menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian peserta didik yang belum mampu menguasai materi Al-Qur'an Hadits secara optimal. Kondisi ini mengindikasikan adanya permasalahan yang perlu segera dicarikan solusi melalui inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif,

menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Permasalahan di atas diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTsN 5 Kota Padang. Guru menyatakan bahwa peserta didik seringkali kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan normatif apabila hanya disampaikan melalui penjelasan verbal. Peserta didik membutuhkan pengalaman langsung dan proses pembelajaran yang interaktif agar dapat menangkap dan mengaplikasikan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari (Aqmarina & Susilo, 2025). Hal ini semakin menguatkan perlunya inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran secara signifikan. Menurut Saleh et al., (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif. Sidik et al., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi, mulai dari buku, tape recorder, video, hingga komputer.

Teori Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) mengemukakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkrit) hingga lambang verbal (abstrak). Semakin tinggi tingkat konkretisasi media pembelajaran, semakin efektif proses pembelajaran dalam

mentransferkan pengetahuan kepada peserta didik. Data empiris menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik hingga 70 persen (Nurafni, 2025)

Media Adventure Board merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan papan yang dapat diaplikasikan menjadi media pembelajaran edukatif. Media ini menggunakan peralatan yang terdiri dari papan permainan, bidak, dadu, kartu pertanyaan, kartu tantangan, dan uang mainan. Menurut Lubnah & Auliya, (2025), Media ini dirancang untuk melatih kemampuan strategis, analitis, dan pengambilan keputusan peserta didik melalui aktivitas bermain sambil belajar.

Permasalahan pembelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Tsanawiyah dapat dianalisis dari berbagai aspek. Pertama, dari aspek pedagogis, metode pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik mengalami kebosanan dan penurunan minat belajar. Kedua, dari aspek psikologis, peserta didik pada tingkat kelas VII berada dalam fase perkembangan kognitif yang membutuhkan stimulasi melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif mereka. Ketiga, dari aspek media pembelajaran, belum banyak pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.

Permasalahan pembelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Tsanawiyah dapat dianalisis dari berbagai aspek. Pertama, dari aspek

pedagogis, metode pembelajaran yang monoton menyebabkan peserta didik mengalami kebosanan dan penurunan minat belajar. Kedua, dari aspek psikologis, peserta didik pada tingkat kelas VII berada dalam fase perkembangan kognitif yang membutuhkan stimulasi melalui pengalaman langsung dan aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif mereka. Ketiga, dari aspek media pembelajaran, belum banyak pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan.

Adapun solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media *Adventure Board* yang diaplikasikan sebagai alat pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini berlandaskan pada beberapa teori pembelajaran:

1. Teori Konstruktivisme

Peserta didik diposisikan sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan media pembelajaran. Media *Adventure Board* memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan ini dengan memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan nilai-nilai dan ajaran Islam.

2. Teori *Experiential Learning* (Pembelajaran Berbasis Pengalaman)

Menurut Kolb, pembelajaran yang efektif terjadi ketika peserta didik mengalami, merefleksikan, mengkonseptualisasikan, dan bereksperimen. Media *Adventure Board* memungkinkan peserta didik untuk melalui seluruh siklus pembelajaran tersebut dengan cara yang

menyenangkan dan bermakna (Kolb, 1984).

3. Prinsip *Gamification* dalam Pembelajaran

Penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Media *Adventure Board* mengintegrasikan elemen permainan seperti kompetisi, reward, dan tantangan yang disesuaikan dengan konten Al-Qur'an Hadits (Mardiana & Andi, 2017).

Materi pembelajaran dalam *Adventure Board* diaplikasikan dengan memasukkan trilogi ajaran Islam, yakni Iman (rukun iman), Islam (rukun Islam), dan Ihsan, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi juga mengamalkan nilai-nilai tersebut melalui aktivitas bermain (Majid, 2012; Junaedi, 2008). Pengangkatan judul penelitian ini memiliki tingkat urgensi yang tinggi karena didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis. Pertama, pada era modern, inovasi pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik kelas VII berada pada fase perkembangan yang krusial, di mana mereka memiliki kemampuan tinggi dalam menangkap, mencermati, serta merespons stimulus pembelajaran yang bersifat menarik dan konkret. Intervensi pembelajaran yang tepat pada fase ini diyakini dapat memberikan dampak jangka panjang terhadap pembentukan karakter serta penguatan komitmen keagamaan peserta didik.

Pengangkatan judul penelitian ini memiliki tingkat urgensi yang tinggi karena didasarkan pada beberapa pertimbangan strategis. Pertama, pada era modern, inovasi pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Selanjutnya, peserta didik kelas VII berada pada fase perkembangan yang krusial, di mana mereka memiliki kemampuan tinggi dalam menangkap, mencermati, serta merespons stimulus pembelajaran yang bersifat menarik dan konkret. Sampai saat ini masih terbatas penelitian maupun penggunaan media pembelajaran berbasis permainan papan yang secara khusus diaplikasikan untuk mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, tujuan akhir penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa efektivitas media *Adventure Board* secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Untuk itu penulis akan melakukan penelitian yang berjudul: **"Efektivitas Media *Adventure Board* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas VII MTsN 5 Kota Padang"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada pendidik,

yang didominasi oleh penggunaan metode ceramah konvensional, sehingga peserta didik cenderung bersikap pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini belum sepenuhnya selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

2. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits, yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis permainan edukatif turut memengaruhi efektivitas penyampaian materi.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, di mana sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik secara optimal.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas dari tujuan yang telah ditetapkan, maka diperlukan adanya batasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada efektivitas media *Adventure Board* sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang. Materi yang dikaji adalah materi Al-Qur'an Hadits kelas VII pada Bab 3, sementara hasil belajar yang diteliti meliputi ranah kognitif. Penelitian ini

hanya memfokuskan pada proses dan dampak penerapan media *Adventure Board* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, tanpa membahas faktor-faktor eksternal lain di luar proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalahnya dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas media *Adventure Board* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang?
2. Apakah media *Adventure Board* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits?
3. Bagaimana perubahan hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits setelah diterapkan media *Adventure Board*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1. Untuk mengaplikasikan media *Adventure Board* untuk peningkatan hasil belajar Al-Qur'an Hadits peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang.
2. Untuk mengetahui efektivitas media *Adventure Board* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VII MTsN

5 Kota Padang pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits setelah diterapkannya media Adventure Board.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bahwa media pembelajaran *Adventure Board* dan hasil belajar menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan keterampilan serta pengalaman kepada guru kelas VII MTsN 5 Kota Padang dalam pengaplikasian dan menerapkan media *Adventure Board* dalam muatan pembelajaran Al-Qur'an Hadits guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif di kelas.

b. Bagi Peserta didik

Penerapan media *Adventure Board* dalam pembelajaran muatan Al-Qur'an Hadits dapat meningkatkan hasil belajar dan partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada muatan pembelajaran Al-Qur'an Hadits.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya untuk sekolah dapat mengaplikasikan media pembelajaran

lainnya sebagai perbaikan proses pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberi pengetahuan dan pengalaman kepada peneliti tentang prosedur pengaplikasian media *Adventure Board* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits untuk peserta didik kelas VII MTsN 5 Kota Padang serta dapat menjadi bekal peneliti untuk terjun ke dunia pendidikan

G. Spesifikasi Produk Yang Diaplikasikan

Peneliti mengaplikasikan media *Adventure Board* yang merupakan adopsi dan modifikasi dari permainan papan edukatif yang akan diterapkan untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadits menggunakan kurikulum Merdeka Belajar pada kelas VII MTsN 5 Kota Padang semester 2 (genap).

Tujuan pengaplikasian media *Adventure Board* ini agar dapat digunakan sebagai sarana transformasi pengetahuan kepada peserta didik dan membantu peserta didik untuk menguasai materi Al-Qur'an Hadits. Selain itu, media ini dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran untuk berkompetisi menjadi pemenang dengan memperoleh pengetahuan sebanyak-banyaknya, meningkatkan kreativitas dan motivasi berprestasi dalam diri peserta didik, serta meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Media *Adventure Board* merupakan media pembelajaran offline berbentuk 2 dimensi yang dirancang secara manual menggunakan bahan-bahan sederhana. Papan permainan dibuat dari kertas karton tebal, sedangkan kartu-kartu permainan dibuat secara manual menggunakan kertas. Media *Adventure Board* terdiri dari beberapa komponen yaitu papan permainan, kartu

pertanyaan, kartu tantangan, uang mainan, bidak permainan, dadu, dan buku petunjuk permainan yang dikemas dalam kotak media *Adventure Board*.

1. Perbedaan Dengan Permainan Konvensional

Pengaplikasian media *Adventure Board* ini memiliki beberapa perbedaan dengan permainan papan pada umumnya. Pertama, jika permainan papan biasa bertujuan menguasai petak-petak tertentu dan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya, maka media *Adventure Board* bertujuan untuk menguasai pengetahuan Al-Qur'an Hadits, dengan indikator keberhasilan berupa banyaknya uang yang terkumpul dari hasil menjawab pertanyaan dengan benar. Kedua, media ini hanya menggunakan 2 jenis kartu utama, yaitu kartu pertanyaan dan kartu tantangan, untuk menyederhanakan permainan sehingga lebih mudah dimainkan oleh peserta didik. Ketiga, setiap pemain yang berhenti di petak bertanda angka 1, 2, 3, 4, atau 5 wajib menjawab pertanyaan sesuai kartu pada petak tersebut sebelum dapat melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak dapat menjawab, teman satu kelompok diperbolehkan membantu menjawab. Mekanisme yang sama juga berlaku saat pemain berhenti di petak tantangan. Keempat, kartu tantangan berisi perintah-perintah khusus seperti bonus uang, denda, maju mundur petak, atau tantangan tertentu yang membuat permainan lebih menarik dan dinamis. Kelima, media ini dirancang untuk pembelajaran berkelompok, di mana 1 kelas dibagi menjadi 2 kelompok besar yang saling berkompetisi untuk menguasai pengetahuan dan menjadi kelompok pemenang.

2. Spesifikasi Komponen Media

a. Papan Media *Adventure Board*

Papan permainan berbentuk persegi dengan ukuran 50 cm × 50 cm yang dicetak. Pada papan terdapat judul media "*Adventure Board Al-Qur'an Hadits Kelas VII Semester 2*" serta petak-petak permainan yang mengelilingi papan, terdiri dari petak Start, petak Masuk Penjara, petak Pergi ke Penjara, petak Bebas Parkir, petak bertanda angka 1 hingga 5, serta petak bertanda tanda tanya (?) sebagai petak tantangan. Di tengah papan terdapat dua tumpukan kartu utama berlabel "Tantangan" dan "Pertanyaan". Papan dibuat dari kertas karton tebal yang dilapisi kertas warna dengan teknik pembuatan manual.

b. Soal Petak Angka 1–5 (masing-masing 20 soal)

Setiap petak yang bertanda angka 1, 2, 3, 4, dan 5 memiliki tumpukan soal singkat tersendiri, masing-masing sebanyak 20 soal, sehingga total soal petak berjumlah 100 soal. Soal-soal ini bersifat sederhana dan dijawab secara singkat, disesuaikan dengan materi Al-Qur'an Hadits kelas VII semester 2. Ketika pemain berhenti di salah satu petak angka, pemain wajib mengambil dan menjawab soal dari tumpukan petak tersebut sebelum dapat melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak dapat menjawab, teman satu kelompok diperbolehkan membantu. Soal dibuat menggunakan *Glossy Paper* yang dicetak dengan ukuran 14 cm × 7 cm.

c. Kartu Pertanyaan (20 Kartu)

Kartu pertanyaan adalah kartu khusus yang diambil saat pemain berhenti di petak bertanda tanda tanya (?) yang terhubung dengan label "Pertanyaan" di tengah papan. Kartu ini berisi 20 soal berbentuk essay yang lebih mendalam dibandingkan soal petak angka, sehingga menuntut pemain untuk menjelaskan dan menguraikan jawaban mereka secara lebih lengkap. Setiap kartu memuat nomor urut kartu, pertanyaan essay tentang materi Al-Qur'an Hadits, poin yang didapat jika menjawab benar, serta denda yang harus dibayar jika menjawab salah. Kartu pertanyaan dibuat menggunakan *Glossy Paper* yang dicetak dengan ukuran 14 cm × 7 cm.

d. Kartu Tantangan (20 Kartu)

Kartu tantangan adalah kartu yang diambil saat pemain berhenti di petak bertanda tanda tanya (?) yang terhubung dengan label "Tantangan" di tengah papan. Kartu ini berisi 20 perintah aksi yang harus dilaksanakan oleh pemain, seperti membaca ayat Al-Qur'an tertentu, menyebutkan hafalan hadits, menyuruh teman membaca basmalah bersama-sama, atau tantangan kelompok lainnya yang berkaitan dengan materi Al-Qur'an Hadits. Selain tantangan berbasis ibadah dan hafalan, kartu ini juga dapat berisi kejutan permainan seperti bonus uang, denda, atau perintah maju mundur petak. Kartu tantangan dibuat menggunakan *Glossy Paper* yang dicetak dengan ukuran 14 cm ×