ALSYS
Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan

e-ISSN : 2808-540X
p-ISSN : 2808-7119

Terindeks: Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic Scholar, Garuda, Google Scholar, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/alsys.v3i6.1978

ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME AQIDAH AKHLAK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER DI TAMAN PENDIDIKAN ALQUR'AN MASJID IKHWANUL MUSLIMIN KOTA PADANG

Zilham Usral & Alfurqan
Universitas Negeri Padang
officialzilham99@gmail.com

Abstract

This research aims to analyze the need for developing learning media in the form of Aqidah Akhlak-based board games that support character education at the TPQ Muslim Ikwanul Mosque, Padang City. The research method used is qualitative with a case study approach. Data was collected through interviews, observation and documentation from one supervisor, one teacher and seven students at the TPQ Ikwanul Muslimin Mosque. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman approach which consists of four stages: data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Based on the results of media needs analysis, analysis of student characteristics and curriculum analysis, it shows that the current use and utilization of learning media is still not optimal at TPQ Mosque Ikwanul Muslimin. Therefore, it is necessary to develop learning media in the form of the Aqidah Akhlak board game based on Character Education. This recommendation is based on the results of analysis of student characteristics, curriculum analysis, and relevant considerations. It is hoped that this research can contribute to improving the quality of learning at the TPQ Ikwanul Muslimin Mosque and support the formation of strong character in students through innovative approaches to learning media.

Keywords: *Needs Analysis, Learning Media, Board Games, Moral Aqidah*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berupa board game berbasis Aqidah Akhlak yang mendukung pendidikan karakter di TPQ Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dari satu pembina, satu guru, dan tujuh siswa di TPQ Masjid Ikwanul Muslimin. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan Miles and Huberman yang terdiri dari empat tahapan: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan media, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum menunjukkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran saat ini masih belum optimal di TPQ

Jurnal AlSys is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

Masjid Ikwanul Muslimin. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berupa board game Aqidah Akhlak berbasis Pendidikan Karakter. Rekomendasi ini didasarkan pada hasil analisis karakteristik peserta didik, analisis kurikulum, dan pertimbangan yang relevan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di TPQ Masjid Ikwanul Muslimin serta mendukung pembentukan karakter yang kuat pada siswa melalui pendekatan inovatif media pembelajaran.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Board Game, Aqidah Akhlak

PENDAHULUAN

Sebagai mana yang telah diketahui Bersama, Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi suatu bangsa (Ammatulloh et al., 2021). Dan salah satu aspek yang penting dalam pendidikn adalah pada pembentukan karakter pada peserta didik. Hal tersebut dijelaskan di pasal 3 Undang-Undang 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa tujuan utama Pendidikan bukan hanya untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek kognitif melainkan juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik (UUD RI RI No. 41, 2003). Hal tersebut tentunya menegaskan tentang pentingnya pembentukan karakter bagi peserta didik. (Wijaya et al., 2020) juga menjelaskan bahwa Pendidikan karakter pada dasarnya bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, toleran, dan mampu bekerja sama dalam semangat kebersamaan. Selain itu, pendidikan karakter juga bertujuan untuk membentuk jiwa patriotik, dinamis, berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi, serta didasarkan pada iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Bahkan dalam ajaran islam, Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang sangat penting (Hartati, 2021). Pendidikan karakter dalam Islam merujuk pada pendidikan karakter secara umum, yang berdasarkan pada ajaran-ajaran Islam sebagai materi utamanya yang Tujuannya adalah untuk membentuk karakter Islami yang sesuai dengan ajaran Islam (Muhsinin, 2013).

Banyak sekali ayat-ayat di dalam Alquran yang menjelaskan tentang Pendidikan karakter, salah satunya yaitu pada Alquran Surah Al-Ahzab ayat 21 yang berbunyi :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِيْ رَسُوْلِ اللهِ اُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَنْ كَانَ يَرْجُوا اللهَ وَالْيَوْمَ الْاٰخِرَ وَذَكَرَ اللهَ كَثِيْرًاۗ

Yang artinya : *"Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah."*

Ayat tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pendidikan karakter karena mengajarkan nilai-nilai penting yang harus dimiliki oleh setiap individu yang mengharapkan keberkahan dan kebahagiaan di dunia maupun akhirat.

Walaupun Pendidikan karakter meruupakan suatu hal yang penting, ternyata fakta dilapangan mendapati permasalahan-permasalahan dalam pembentukan karakter pada anak. Menurut Anwar & Salim, (2018) Saat ini, Indonesia sedang menghadapi masalah melemahnya karakter bangsa. Hal yang sama juga dirasakan oleh Maulida (2018) dan Hasibuan (2022) yang mendapati problematika-problematika dalam Pendidikan karakter pada siswa.

Sebagaimana yang diketahui bahwasanya Pendidikan karakter harus dimulai sejak masih anak-anak. agar anak dapat memiliki kepribadian yang positif. Hal ini bertujuan agar ketika anak tersebut dewasa dapat menjadi seseorang yang berakhlak mulia dan dapat memberikan manfaat bagi masyarakat sebagai seorang muslim yang taat dan bermanfaat (Munjiat, 2018).

Taman Pendidikan Alquran (TPQ) adalah salah satu lembaga pendidikan nonformal yang berlandaskan agama Islam. TPQ bertujuan untuk mengajarkan keterampilan membaca Alquran serta nilai-nilai yang mulia yang terdapat di dalamnya. Selain mengenalkan pendidikan Islam, TPQ juga berperan sebagai lembaga yang memberikan kesempatan bagi pembentukan karakter melalui pendidikan karakter yang kuat pada anak-anak. (Jayanti et al., 2022). Hal serupa juga disampaikan oleh Saptrians & Kadir, (2022); Syirly & Wirdati, (2022); Puspitasari et al., (2023); dan Ratnanigsih, (2022) yang menyatakan bahwa TPQ sebagai salah satu lembaga pendidikan nonformal, berfungsi untuk membantu anak-anak dalam memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam, termasuk aqidah, ibadah, dan akhlak.

Namun meskipuan Taman Pendidikan Alquran memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter, ternyata menurut penelitian yang dilakukan oleh Bolotio et al., (2021) dalam pengelolaan Taman Pendidikan Alquran (TPQ) dan salah satu masalahnya yaitu kurangnya sarana media pembelajaran dalam proses pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam upaya pembentukan karakter, telah banyak studi yang dilakukan tentang pembentukan karakter melalui media pembelajaran

seperti yang dilakukan oleh Zafirah et al., (2018); Atmaji, (2019) Mawan Akhir Riwanto & Nuning Budiarti, (2021); dan Rohmawati & Watini, (2022) yang mana hasil dari penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam pembentukan karakter.

Berdasarkan hasil observasi langsung dilapangan didapati bahwa di Taman Pendidikan Alquran (TPQ) masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang dalam proses pembelajaran masih minim dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran *board game* dipilih karena *board game* merupakan media pembelajaran berbasis game atau edutainment. Yang mana telah terdapat beberapa penelitian sebelumnnya yang membahas terkait penggunaan media pembelajaran berbasis game sebagai Upaya pembentukan karakter seperti penelitian yang dilakukan oleh Pramono et al., (2019); Wulan et al., (2019); Rizanti & Jufri, (2023) yang mana penelitian-penelitian tersebut menggunakan media pembelajaran berbasis game sebagai Upaya pembentukan karakter. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait analisis kebutuhan pengambangan media pembelajran *board game* Aqidah akhlak berbasisi Pendidikan karakter di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang.

Analisis kebutuhan media pembelajaran *board game* menjadi langkah awal yang krusial untuk merancang sebuah sistem pendidikan yang lebih efektif dan berorientasi karakter. Aqidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter generasi muda Muslim, dan dengan menerapkan media pembelajaran *board game* yang relevan, kita dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama Islam. Kemudian ditengah kompleksitas tantangan moral dan etika di dunia modern, pendidikan karakter menjadi suatu kebutuhan mendesak. Media pembelajaran *board game* dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai kebaikan, etika, dan moral dalam konteks agama Islam.

Dengan memahami urgensi ini, diharapkan penelitian ini akan menjadi langkah awal yang berarti dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis pendidikan karakter di Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang, serta memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik dan masyarakat Muslim di wilayah tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus (*case study*) (Sugiyono, 2019). Metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dipilih pada penelitian ini karena dinilai lebih efektif dan memiliki beberapa keunggulan. Diantaranya yaitu metode kualitatif dapat digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang mendalam dalam analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *board game* Aqidah Akhlak berbasis Pendidikan Karakter.

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun informan dalam penelitian ini yaitu satu orang Pembina, satu orang guru dan tujuh siswa di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019).

Teknik analisis data menggunakan model miles and huberman. Teknik pengumpulan data miles and huberman melalui empat tahapan yaitu pengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Analisis ini berdasarkan data yang diperoleh kemudian disusun secara sistematis dan berulang-ulang, lalu dilakukan penarikan kesimpulan, sehingga data mudah dipahami bagi diri peneliti maupun orang lain. Peneliti menggunakan Triangulasi sumber yaitu uji kredibilitas yang dilakukan dengan melakukan pengecekan data yang diperoleh melalui beberapa sumber, kemudian dideskripsikan dan dikategorikan sehingga menghasilkan kesimpulan atau menguji keabsahan data dengan memeriksa data yang diperoleh dari berbagai sumber seperti hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Taman Pendidikan Alqur'an (TPQ) Masjid Ikhwanul Muslimin di Kota Padang, terungkap bahwa terdapat kekurangan yang signifikan dalam hal penggunaan media pembelajaran di lingkungan pendidikan tersebut. Melalui observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan belum sepenuhnya efektif dalam mendukung proses pengajaran Aqidah Akhlak kepada para siswa di Taman Pendidikan Masjid Ikwanul Muslimin. Hasil wawancara yang dilakukan dengan pengajar, siswa, dan pihak terkait

lainnya juga mengkonfirmasi temuan ini, hal tersebut sebagaimana yang terdapat dalam kutipan wawancara yang penulis lakukan dengan guru Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikhwanul Muslimin berikut ini

"……. untuk media pembelajaran yang digunakan di TPQ ini kita masih sangat terbatas, hal tersebut dikarenakan kita juga kekurangan sumber daya manusia yang bisa membantu dalam penyediaan media pembelajaran yang menarik…. (informan 1)"

Kemudian penulis juga menanyakan terkait bagaimana jika seandainya ada dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran *Board Game* Aqidah Akhlak berbasis Pendidikan karakter yang dilakukan di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang ini. Dan berikut ini kutipan wawancara dari pengajar di Taman Pendidikan Alquran tersebut

"….. Tentu saya sebagai pengajar di TPQ ini sangat senang akan hal tersebut. Pengembangan media pembelajaran Board Game Aqidah Akhlak yang dilakukan di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang akan menjadi langkah yang sangat positif. kami yakin bahwa media pembelajaran yang interaktif dan mendidik seperti itu dapat membantu siswa kami lebih memahami konsep Aqidah Akhlak dengan lebih baik. Selain itu, pendidikan karakter juga merupakan salah satu fokus utama kami….(Informan 1)"

Kemudian penulis juga menyakan hal yang sama kepada beberapa peserta didik yaitu terkait bagaimana jika seandainya ada dilakukan sebuah pengembangan media pembelajaran *Board Game* Aqidah Akhlak berbasis Pendidikan karakter yang dilakukan di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang ini. berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan peserta didik di Taman Pendidikan Alquran tersebut. Adapun hasil wawancaranya dapat dilihat pada kutipan wawancara berikut ini

"….saya setuju jika ada permainan papan yang bisa buat belajar di TPQ ini, karena terkadang ketika belajar muncul rasa bosen. Tapi kalau pakai permainan, pasti akan lebih seru…..(informan 2)"

Informan 3 menambahkan sebagaimana yang terdapat pada kutipan wawancara berikut

"……saya setuju kalau misalnya ada permainan yang kita bisa mainkan buat membantu kita belajar Aqidah Akhlak di TPQ ini, karena belajar sambil bermain itu menyenangkan….. (informan 3)"

Dengan sebagian besar informan menyatakan bahwa media pembelajaran yang ada saat ini belum mampu memenuhi kebutuhan mereka dalam memahami serta mendalami aqidah dan akhlak dengan lebih baik. Oleh karena itu, hasil penelitian ini mengidentifikasi adanya kebutuhan untuk pengembangkan media pembelajaran baru yang lebih inovatif dan interaktif, terutama dalam konteks mata pelajaran Aqidah Akhlak berbasis pendidikan karakter. Salah satu solusi yang penulis diusulkan adalah pengembangan media pembelajaran *board game* Aqidah Akhlak berbasis pendidikan karakter, yang diharapkan akan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran Aqidah Akhlak di Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang.

Berdasarkan hasil wawancaara yang penulis lakukan dengan peserta didik di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang, penulis mendapati beberapa temuan seperti jumlah peserta didik di Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang tercatat sebanyak 28 orang. Ini merupakan informasi penting karena menunjukkan bahwa Taman Pendidikan Alquran ini memiliki sejumlah peserta didik yang berpotensi signifikan dalam hal pengembangan media pembelajaran *board game* Aqidah Akhlak berbasis pendidikan karakter. Dengan mempertingkan sejumlah peserta didik yang relatif cukup banyak, maka pengembangan media pembelajaran seperti "*Board Game* Aqidah Akhlak Berbasis Pendidikan Karakter" dapat berpotensi memiliki dampak yang lebih luas dalam pembentukan karakter dan pemahaman agama di kalangan anak-anak.

Selanjutnya, dari hasil wawancara tersebut, ditemukan bahwa komposisi gender peserta didik di Taman Pendidikan Alquran masjid ikwanul muslimin kota padang cukup bervariasi, dengan 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Informasi ini mencerminkan inklusivitas Taman Pendidikan Alquran (TPQ) dalam menerima peserta didik dari berbagai latar belakang gender. Pengertian tentang komposisi gender ini menjadi penting dalam perancangan media pembelajaran, karena bisa mengarah pada pertimbangan desain yang inklusif dan pendekatan pembelajaran yang mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi gender

Kemudian, informasi terkait usia peserta didik TPQ juga merupakan temuan penting. Usia peserta didik di Tamaa Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang ini berkisar antara usia 6 hingga 11 tahun. Rentang usia yang bervariasi seperti ini mencerminkan tantangan dan peluang dalam pengembangan media pembelajaran. Dalam konteks ini, perlu memahami tingkat perkembangan kognitif dan emosional peserta didik di

berbagai rentang usia ini, sehingga media pembelajaran dapat disesuaikan dengan baik agar relevan dan efektif.

Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang karakteristik peserta didik di TPQ Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang, maka pengembangan "*Board Game* Aqidah Akhlak Berbasis Pendidikan Karakter" dapat lebih terarah dan relevan. Pemahaman ini juga dapat membantu dalam penyesuaian kurikulum, metode pengajaran, serta pendekatan pedagogis yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga tujuan pendidikan karakter dan pemahaman agama dapat dicapai secara optimal.

Berdasarkan hasil analisis wawancara dan analisis dokumen yang penulis lakukan, penulis mendapati beberapa temuan seperti kurikulum yang digunakan di Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang menggunakan kurikulum Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Se-Kota Padang tahun 2023.

Informasi ini memberikan gambaran yang lebih dalam tentang pendekatan pendidikan yang diterapkan di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang. kurikulum Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Se-Kota Padang tahun 2023 adalah suatu sistem kurikulum yang secara khusus dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran awal dan dasar dalam Aqidah Akhlak. Melalui analisis dokumen dan wawancara, ditemukan bahwa pihak Taman Pendidikan Alquran masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang telah memilih untuk mengadopsi kurikulum ini, yang mengacu pada keputusan bersama antara masjid, guru Taman Pendidikan Alquran, pemerintah dan pihak-pihak terkait lainnya.

Kurikulum Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Se-Kota Padang tahun 2023 sendiri dapat memberikan dasar yang kokoh dalam pengajaran Aqidah Akhlak dan pemahaman agama Islam yang kuat kepada peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman tentang penggunaan kurikulum ini menjadi elemen penting dalam merancang media pembelajaran seperti "*Board Game* Aqidah Akhlak Berbasis Pendidikan Karakter." Pengembangan media ini perlu sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan, sehingga kontennya relevan dengan target pendidikan yang telah ditetapkan oleh kurikulum Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Se-Kota Padang tahun 2023.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dalam proses pembelajara. Hal tersebut sebagaimana yang dijelaskan oleh Rafiuddin et al., (2017); Saddam Husein (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi pemahaman, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Dengan beragam jenis media pembelajaran dapat memberikan kontribusi signifikan dalam proses Pendidikan.

Media pembelajaran memiliki manfaat dan pengaruh yang signifikat dalam proses pembelajaran. Sebagaimana hasil penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Indriyani (2019); Purnamasari & Wuryandani (2019); Sartika et al. (2020) ;Haryadi et al. (2021); Nurfadhillah et al. (2021); Yudha & Sundari (2021); dan Jediut et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaaat dan pengaruh terhadap motivasi belajar, meningkatkan kompetensi, minat belajar, hasil belajar, serta kemampuan berpikir kognitif siswa.

Berdasarkan hal tersebut tentu sangat penting untuk dilakukan terkait analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran khususnya pada Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang agar dapat memaksimalkan potensi pendidikan dan pembelajaran di lingkungan tersebut. Dengan adanya analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang tepat, Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang akan dapat mencapai proses belajar mengajar yang efektif.

Dalam hal ini, berdasarkan hasil analisis yang penulis lakukan, penulis memberikan rekomendasi untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran *board game* Aqidah Akhlak Berbasis Pendidikan Karakter di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikhwanul Muslimin Kota Padang. Pemilihan media pembelajaran *board game* didasarkan oleh beberapa pertimbangan seperti tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, keunggulan media *board game*, serta relevansinya dengan kurikulum yang ada di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang.

Pemilihan *board game* juga didasarkan pada karakteristik peserta didik yang masih tergolong anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Maulidiyah & Surabaya (2022); Romadhon & Islam (2022) dan Rahayu et al. (2023) telah membuktikan bahwa media pembelajaran *board game* cocok digunakan pada anak-anak. Hal tersebut dikarenakan *board game* memiliki sifat interaktif yang tinggi, mampu merangsang kreativitas, dan memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan.

Selain itu, *board game* juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial, kerja sama, serta pemecahan masalah, menjadikannya alat pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi perkembangan peserta didik pada usia tersebut.

Dalam konteks pembelajaran Aqidah Akhlak di Taman Pendidikan Alquran, penggunaan *board game* menjadi semakin relevan. *Board game* dapat dirancang secara khusus untuk mengajarkan nilai-nilai aqidah dan akhlak kepada anak-anak dengan cara yang menarik dan interaktif. Dengan memasukkan konsep-konsep moral dalam permainan, anak-anak dapat belajar tentang pentingnya nilai-nilai seperti kejujuran, tolong-menolong, kesabaran, dan lainnya sambil bermain. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik bagi anak-anak, tetapi juga membantu mereka memahami dan menginternalisasi aqidah akhlak secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan *board game* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Taman Pendidikan Alquran menjadi sebuah alat yang efisien dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia dan berlandaskan Aqidah yang kuat.

Pendidikan karakter menjadi sangat penting dalam pendidikan anak-anak, dan *board game* membantu menyatukan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan pendidikan karakter. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar nilai-nilai moral dan mengembangkan karakter yang baik, seperti rasa tanggung jawab, empati, dan integritas. Dengan demikian, penggunaan *board game* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Taman Pendidikan Alquran akan menjadi sebuah alat yang efisien dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia dan berlandaskan aqidah yang kuat, serta mendorong pendidikan karakter yang kuat.

Hal tersebut juga didukung oleh kurikulum yang digunakan di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang, yang mana di Taman Pendidikan Alquran tersebut menggunakan kurikulum kurikulum Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Se-Kota Padang tahun 2023 sebagai pedoman dan panduan dalam proses pembelajaran. hal ini tentu akan memperkuat alasan penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran Aqidah Akhlak. Kurikulum MDA TPQ Se-Kota Padang tahun 2023 memberikan penekanan pada pendidikan karakter dan nilai-nilai keagamaan. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *board game* Aqidah Akhlak akan sesuai dengan fokus kurikulum tersebut. Selain itu, penggunaan *board game* dapat membantu guru

dalam mengintegrasikan pelajaran Aqidah Akhlak ke dalam kurikulum secara lebih menyenangkan dan efektif.

Dengan demikian, penggunaan *board game* sebagai media pembelajaran Aqidah Akhlak di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang diharapkan akan menjadi alat yang efisien dalam membentuk karakter peserta didik yang berakhlak mulia dan berlandaskan aqidah yang kuat, serta mendorong pendidikan karakter yang kuat, sesuai dengan fokus kurikulum yang digunakan di institusi tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang, dapat diketahui bahwa media pembelajaran di Taman Pendidikan Alquran tersebut masih belum mengalami perkembangan yang signifikan, terutama dalam konteks pembelajaran mata pelajaran aqidah akhlak. Mayoritas media pembelajaran yang ada masih bersifat tradisional, seperti buku teks, yang kurang interaktif

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa terdapat kekurangan yang signifikan dalam hal penggunaan media pembelajaran di lingkungan Taman Pendidikan Alquran tersebut. Kemudian berdasarkan analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik di Taman Pendidikan Alquran tersebut terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa Perempuan dengan rentan usia 6-12 tahun. Kemudian berdasarkan hasil analisis kurikulum diketahui bahwa Taman Pendidikan Alquran Masjid Ikwanul Muslimin Kota Padang menggunakan kurikulum Madrasah Diniyah Awaliyah (MDA) Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Se-Kota Padang tahun 2023.

DAFTAR PUSTAKA

Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansyah, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnisa, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). CIVICS CARING APPS: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android Untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, *2*(8), 1408–1419.

Anwar, S., & Salim, A. (2018). Pendidikan Islam dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milenial. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, *9*(2), 233–247. https://doi.org/10.24042/atjpi.v9i2.3628

Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,"*

1(September), 329–337. https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/5542

Bolotio, R., Hadirman, & Musafar. (2021). Prolematika Pengelolaan Pendidikan Islam Non-Formal Pada Komunitas Muslim. *Jurnal Ilmiah Iqra*, *15*(1), 32–47.

Hartati, Y. (2021). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, *1*(3), 335–342. https://doi.org/10.51675/jt.v12i2.22

Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, *7*(1), 2548–4419.

Hasibuan, S. (2022). *Problematika Guru PAI Dalam Membina Akhlak Siswa di Kelas XII IPS SMA Ar-Rahman Kec.Medan Helvetia*. Universitas Pembanguan Panca Budi Medan.

Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, *2*(1), 19.

Jayanti, I. T., Cahyo, A. N., Setyaningsih, E., Purnomo, E., Winarti, A., & Mawardi, M. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Religius di TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) Nurul Yaqin Desa Jagoan. *Buletin KKN Pendidikan*, *4*(1), 69–79. https://doi.org/10.23917/bkkndik.v4i1.19184

Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Selama Pandemi Covid-19 (the Advantages of Using Digital Learning Media in Increasing Learning Motivation of Elementary School Students During the Covid-19 Pandemic). *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, *2*(2), 3.

Maulida. (2018). *Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Pembentukan Karakter Islami Siswa* [Universitas Islam Negeri Sumatera Utara]. http://repository.uinsu.ac.id/id/eprint/6339

Maulidiyah, U. M., & Surabaya, U. M. (2022). Efektifitas Alat Permainan Board Game Pada. *MOTORIC: Media of Teaching Oriented and Children*, *6*(1), 361–367.

Mawan Akhir Riwanto, & Nuning Budiarti, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *6*(2), 71–82. https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.14974

Muhsinin, M. (2013). Model Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Islam Untuk Membentuk Karakter Siswa Yang Toleran. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, *8*(2), 205–228. https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.751

Munjiat, S. M. (2018). Peran Agama Islam Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Usia Remaja. *Al-Tarbawi Al-Haditsah : Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(1), 170–190. https://doi.org/10.24235/tarbawi.v3i1.2954

Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 243–255. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa

Pramono, A., Pujiyanto, & Arimbawa, A. (2019). Desain Tematik Game Edukasi Untuk Peningkatan Nilai Kepedulian dan Ketekunan Pada Karakter Anak Dengan Model Asinkron. *Journal of Art, Design, Art Education And Culture Studies (JADECS)*, *4*(1), 48–55.

Purnamasari, Y. M., & Wuryandani, W. (2019). Media Pembelajaran Big Book Berbasis Cerita Rakyat untuk Meningkatkan Karakter Toleransi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 90. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.273

Puspitasari, P., Mulyani, M., & Sutrisno, S. (2023). Peran Taman PendidikanAl-Qur'an (TPQ) dalam Pembinaan Akhlak Anak di Masjid Madinatul Mukminin. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *7*(1), 236. https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1846

Rafiuddin, R., Basri, M., & Azis, M. (2017). Urgensi Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Wilayah II Kecamatan Sanrobone Kabupaten Takalar Provinsi Sulawesi Selatan. *Prosiding TEP & PDs*, *2*(3), 147–157.

Rahayu, D., Indryani, I., & Wulandari, B. A. (2023). Pengembangan Media Sex Kids Education (Skidu) Berbasis Board Game Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Muara Pendidikan*, *8*(1), 83–95. https://doi.org/10.52060/mp.v8i1.1179

Ratnanigsih, A. (2022). *Peranan Pendidikan Al-Qur'an (TPA) Al-Fatih Dalam Membentuk Karakter Anak Shaleh di Desa Tolada Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Rizanti, W. N., & Jufri, A. W. (2023). Peningkatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Bahan Ajar IPA Berbantuan Media Game. *Journal of Classroom Action Research*, *5*(1). https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2870

Rohmawati, O., & Watini, S. (2022). Pemanfaatan TV Sekolah Sebagai Media Pembelajaran dan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, *6*(2), 196–207. https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1708

Romadhon, A. F., & Islam, M. A. (2022). Board Game Engklek Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Paud Mutiara Bunda Sidoarjo. *Jurnal Barik*, *3*(3), 124–138. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/

Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *3*(2), 237. https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605

Saptrians, R., & Kadir, M. (2022). Peran TPQ dalam Pembentukan Akhlakul Karimah pada Anak Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Educandum*, *8*(1), 39–49. https://blamakassar.e-journal.id/educandum/article/view/697/398

Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Humanika:Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, *20*(2), 115–128.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.

Syirly, M., & Wirdati, W. (2022). Peran Guru Taman Pendidikan Al-Qur'an Surau Balenggek Sikabu Bukit Lubuk Alung dalam Membentuk Kedisiplinan Ibadah Shalat Anak. *Fondatia; Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(4), 893–913. https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2310

UUD RI RI No. 41. (2003). Presiden republik indonesia. In *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 Tentang Jalan* (Issue 1, pp. 1–5).

Wijaya, D., Wibowo, H., Supriadi, D., & Sopyan. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Islam. *Jurnal AKRAB JUARA*, *5*(4), 1–9.

Wulan, N. P. J. dinar, Suwatra, I. I. W., & Jampel, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif Teka-Teki SIlang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, *7*(1), 66–74.

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, *3*(2), 538–545. https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561

Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, E., Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati, E. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, *9*(1), 95–104. https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21678