

PERANCANGAN BOARDGAME: ZAKAT GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATERI ZAKAT UNTUK SISWA

Nella Hidayah

Guru PAI SMP Negeri 7 Magelang
nayhidayah04@gmail.com

Abstrak

Proses pembelajaran bagi generasi Z memiliki tantangan sendiri untuk merancang konsep pembelajaran yang akan disampaikan, apabila penyampaian materi di kelas cenderung monoton dapat menyebabkan kejenuhan. Pembelajaran berbasis game, khususnya menggunakan boardgame, muncul sebagai alternatif menarik untuk memotivasi pembelajaran. Generasi Z cenderung menyukai tantangan, kreasi, dan pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan boardgame, seperti Zakat Game, dapat menjadi solusi yang menyenangkan dan efektif. Boardgame menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, penuh tantangan, dan memanfaatkan pemikiran kritis. Tujuan penelitian ini adalah merancang dan menghasilkan media pembelajaran berupa boardgame, dalam hal ini adalah Zakat Game. Agar dapat menghasilkan perancangan media pembelajaran maka dilalui dengan 3 tahapan proses yaitu 1) proses pra produksi mencakup; pengambilan data, analisa SWOT 2) proses produksi 3) proses pasca produksi. Setelah melaksanakan proses perancangan dihasilkan satu set boardgame "Zakat Game" yang diadopsi dari permainan monopoli dan dimodifikasi dari segi konten dan prosedur dalam bermain. Zakat Game diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan efektif untuk memahami materi zakat di kelas 9 SMP. Dengan menggabungkan konsep boardgame dan pembelajaran Islam, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Studi ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis game dalam konteks pendidikan agama Islam.

Kata Kunci: Generasi Z, Boardgame, Zakat Game

Abstract

The learning process for generation Z has its own challenges in designing the learning concept that will be delivered, if the delivery of material in class tends to be monotonous it can cause boredom. Game-based learning, especially using board games, has emerged as an attractive alternative to motivate learning. Generation Z tends to like challenges, creation, and learning that involves problem solving. Therefore, a learning approach that utilizes board games, such as the Zakat Game, can be a fun and effective solution. Board games create a learning atmosphere that is interesting, full of challenges, and utilizes critical thinking. The aim of this research is to design and produce learning media in the form of board games, in this case the Zakat Game. In order to produce a learning media design, it goes through 3 process stages, namely 1) pre-production process including; data collection, SWOT analysis 2) production process 3) post-production process. After carrying out the design process, a set of "Zakat Game" board games were produced which were adopted from the monopoly game and modified in terms of content and playing procedures. It is hoped that the Zakat Game can be a fun and effective learning medium for understanding zakat material in grade 9 of junior high school. By combining the concepts of board games and Islamic learning, it is hoped that it can increase student motivation and learning outcomes. This study contributes to the development of game-based learning media in the context of Islamic religious education.

Keywords: Generation Z, Boardgame, Zakat Game

PENDAHULUAN

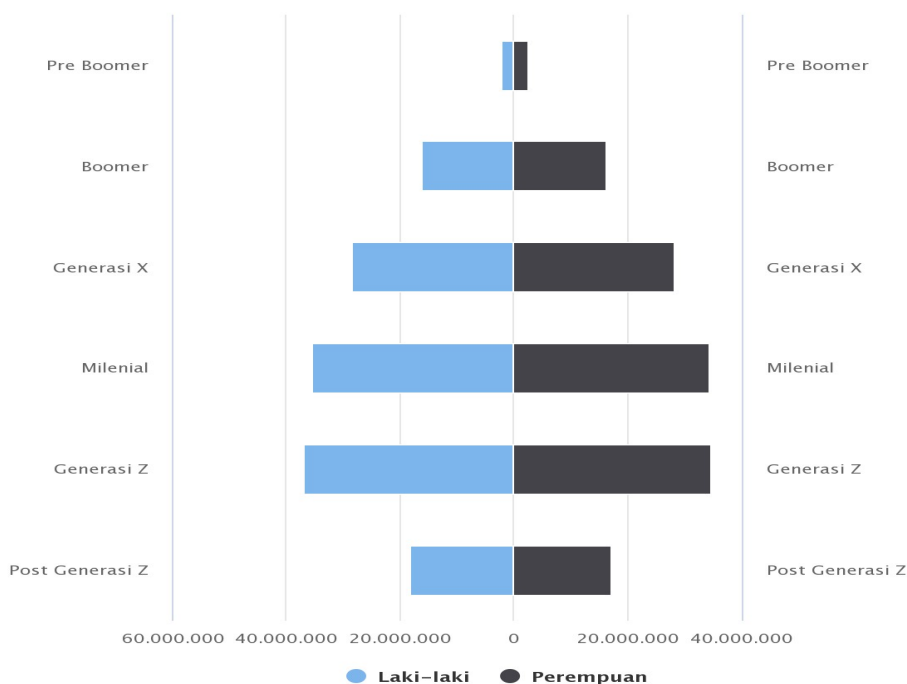
Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai mata pelajaran yang diajarkan untuk siswa yang berada di sekolah umum. Berbeda halnya dengan di madrasah, mata pelajaran agama tidak diintegrasikan dalam satu mata pelajaran, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Mata pelajaran diuraikan dalam beberapa rumpun, di antaranya, Al Quran Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Hal inilah yang menjadikan pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti jika tidak divariasikan dengan metode yang menarik akan membuat materi yang disampaikan di kelas menjadi monoton dan membuat jenuh. Apalagi, di era saat ini, siswa didominasi dari kalangan generasi Z, merupakan generasi yang sejak lahir telah mengenal teknologi.

Pembelajaran berbasis *game (game based learning)* salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendesain materi menjadi lebih menarik untuk siswa terutama di kalangan generasi Z. *Boardgame* salah satunya, sebuah papan permainan yang menggunakan mekanika, estetika dan pemikiran kritis yang dapat mengikat dan menarik serta memotivasi tindakan, pembelajaran dan pemecahan masalah. Pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan *boardgame* dirasakan sebagai sesuatu yang menyenangkan, serta penuh tantangan, walaupun di kalangan generasi Z belum populer (Haryono, 2021:118). *Boardgame* inilah juga sebagai salah satu pendekatan dari *gamification*.

Pembelajaran untuk para gen Z membutuhkan layanan belajar baru yang berbeda dengan layanan belajar dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Bagi para siswa yang berasal dari gen Z cenderung menyukai proses pembelajaran yang memiliki banyak tantangan dengan memecahkan masalah, ada ruang untuk berkreasi. Mereka lebih suka diberi tantangan belajar untuk menemukan dan mengolah informasi yang diperoleh (Wara Sabon, 2023:80).

Berdasarkan data jumlah penduduk menurut generasi yang penulis kutip dari data sensus penduduk (bps), penduduk di Indonesia didominasi dari generasi milenial dan Z,

Tabel 1. Jumlah Sensus Penduduk Tahun 2020 Berdasarkan data Sensus Penduduk BPS



Berangkat dari data tersebut, melihat jumlah penduduk di Indonesia didominasi oleh kalangan generasi Z sebagai siswa maupun mahasiswa, maka sebagai pendidik yang notabene berasal dari generasi X maupun milenial perlu sekali memahami karakter generasi Z. Salah satunya bagaimana merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik generasi Z. Untuk itu, dari latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana konsep *boardgame* : *Zakat Game* yang menarik sebagai media pembelajaran? (2) Bagaimana proses perancangan *boardgame*: *Zakat Game* untuk memahami materi zakat di kelas 9?

Dalam penelitian ini, ditelusuri beberapa penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian yang mengkaji media pembelajaran *boardgame* Jamapra (jelajah zaman prasejarah) untuk Siswa Sekolah Menengah Atas (Apriliya, et.al., 2023:16), dalam penelitiannya menjelaskan media *boardgame* yang dikembangkan untuk mata pelajaran sejarah, Jamapra menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar prasejarah dan efektif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada materi yang dipilih, penelitian yang telah dilakukan mengembangkan *boardgame* untuk pembelajaran sejarah. Sedangkan dalam penelitian ini akan membahas tentang *boardgame* untuk mata pelajaran fiqh yang bertemakan “Zakat”. Persamaannya adalah memanfaatkan media *boardgame* sebagai pengembangan pembelajaran di kelas.

Kedua, penelitian yang mengkaji tentang perancangan *boardgame* sebagai media pembelajaran rukun Islam untuk anak usia 9-12 tahun (Intan, et.al., 2023:227). Dari hasil penelitian ini, media *boardgame* yang diuji cobakan pada anak-anak yang usia 9-12 tahun (yang beragama Islam), sudah dapat dijadikan sebagai media untuk menambah pengetahuan anak tentang materi agama dengan penyajian lebih menyenangkan. Perbedaannya ada pada pembahasan materi untuk *boardgame* yang diangkat. Dalam penelitian ini membahas secara spesifik materi fiqh yaitu zakat. Sedangkan kesamaan dari penelitian ini adalah pembahasan materi dalam pendidikan agama Islam dengan memanfaatkan *boardgame*.

Dari kedua penelitian di atas, secara umum mewakili penelitian tentang pemanfaatan media *boardgame* dalam pembelajaran. Namun, belum ada pengembangan *boardgame* secara spesifik untuk materi zakat di tingkat SMP kelas 9. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas tentang perancangan media *boardgame* untuk materi zakat di tingkat SMP agar dapat memodifikasi pembelajaran dengan lebih menyenangkan dan memberikan tantangan baru bagi siswa. Dalam hal ini, penulis memiliki hipotesis, bahwa dengan merancang media pembelajaran yang berbasis *game* berupa *boardgame* akan meningkatkan pemahaman siswa dan membangun pembelajaran yang saling berkolaborasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan tertentu (Sugiono, 2016). Oleh karena itu, dalam proses pembuatan dan perancangan permainan *boardgame*, dalam proses berkarya membutuhkan serangkaian tahapan yang dilakukan untuk proses berkarya dalam perancangan *boardgame* melalui beberapa langkah dan tahapan yang harus dilalui yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi (Safanayong, 2006:58-60).

Pada tahap pra produksi, penulis melakukan pengambilan data dengan cara menggunakan data asesmen awal yang telah dilaksanakan melalui online di awal semester, dan diperoleh data tersebut yang menyatakan bahwa mayoritas siswa mengharapkan pembelajaran dengan menggunakan *game*. Selain itu, pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas saat interaksi pembelajaran materi fiqh, agar dapat dijadikan sebagai acuan penulis untuk menganalisis SWOT. Penulis juga melakukan kajian pustaka dari berbagai artikel, internet, jurnal dan buku-buku yang relevan sesuai dengan topik perancangan *boardgame*.

Analisis SWOT didasarkan pada logika untuk dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*opportunity*), namun secara bersamaan meminimalkan kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threat*). Analisis SWOT juga merupakan sebuah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam suatu proyek. Sehingga menghasilkan strategi menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang, strategi mengurangi kelemahan untuk memanfaatkan peluang, strategi menggunakan kekuatan untuk menghadapi ancaman dan strategi mengurangi kelemahan untuk menghadapi ancaman.

Tahap selanjutnya menetapkan strategi perancangan *boardgame*. Pada tahap ini akan menghasilkan konsep yang akan dirancang. Berikut tahapan-tahapan perancangan *boardgame* (*zakat game*) (Prasetya, 2017:57).

1. Menentukan ide.
2. Menentukan tujuan permainan, yaitu untuk media pembelajaran pemahaman materi zakat.
3. Menentukan akhir permainan, siswa mendapatkan pemahaman materi zakat, selain hanya memenangkan *game*.
4. Menentukan peraturan dasar dilakukan agar permainan atau media pembelajaran dapat digunakan oleh siswa.

Tahap berikutnya adalah produksi/cetak, penulis membuat sketsa dasar dengan memanfaatkan penyedia layanan desain yaitu Canva Pendidikan. Kemudian sketsa tersebut disempurnakan dengan menggunakan visual. Dalam hal ini penulis merancang desain *Zakat Game* dengan mengadopsi *boardgame* monopoli pada umumnya, namun oleh penulis dimodifikasi dengan keseluruhan petak berhubungan dengan zakat. Canva Pendidikan memberikan kemudahan bagi penulis untuk mendesain dari pewarnaan, tata letak dan elemen-elemen yang mendukung untuk perancangan *zakat game*. Elemen yang digunakan untuk melengkapi *boardgame: zakat game* ini, di antaranya : (1) pembuatan kartu tanya jawab dan cara bermain, (3) pembuatan bidak/pion, dan (4) pembuatan bintang reward.

HASIL PEMBAHASAN

Boardgame yang bernama “Zakat Game” mengangkat tema tentang materi zakat yang meliputi pemahaman zakat fitrah dan zakat mal. Hal ini sesuai dengan pembelajaran materi yang ada dalam kurikulum, karena mengadopsi dari monopoli, maka *zakat game* terdiri dari petak-petak. Dari setiap petak yang ada dalam *zakat game* ini tertera wilayah, petak perintah, petak bonus, petak penghitungan zakat beserta petak *ta'zir* (hukuman) sebagaimana pada permainan monopoli pada umumnya. Dengan mengadopsi *boardgame* jenis monopoli, penulis juga memanfaatkan uang mainan untuk menguatkan permainan maka *zakat game*, terutama untuk transaksi dalam pembayaran zakat.

Gambar 1. Papan Permainan



Tampilan visual pada papan permainan *Zakat Game* ini menampilkan petak-petak ilustrasi wilayah dari berbagai negara. Ilustrasi wilayah ini ditandai warna yang akan memberikan penanda pada tingkatan level yang akan diberikan oleh pemain. Meliputi wilayah yang berada di Asia, Eropa ataupun Afrika. Sekaligus ilustrasi petak yang berhubungan dengan golongan penerima zakat.

Kartu Pertanyaan dan Kartu Perintah/Bonus

Sesuai dengan tema *Zakat Game*, dalam permainan ini terdiri dari empat kategori kartu, masing-masing dari kategori ini berupa pertanyaan maupun perintah. Kartu pertanyaan ini dibagi menjadi 3 tingkatan level, level 1 untuk soal pemahaman materi zakat fitrah, level 2 untuk soal pemahaman zakat pertanian dan peternakan dan level 3 untuk soal pemahaman zakat harta/emas. Setiap kartu dari masing-masing level selain tertera soal pemahaman dicantumkan juga bonus yang akan diperoleh jika berhasil dipecahkan. Bonus atau ganjaran yang berupa bintang ataupun uang mainan.

Sedangkan kartu perintah dan bonus sebagai kartu yang berisi perintah untuk selingan berhubungan dengan materi agama Islam. Dalam perancangan desain kartu ini, penulis juga memanfaatkan Canva Pendidikan sebagai penyedia jasa layanan desain.

Gambar 2. Sampel Kartu Level 1, Kartu Perintah dan Reward Bintang



Gambar 4. Sampel Kartu Level 3





Pion

Pion/bidak sebagai karakter yang dipilih oleh pemain, dikarenakan dalam zakat adanya profesi, maka pion disesuaikan dengan profesi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini akan disesuaikan juga dengan pemahaman zakat berdasarkan profesi. Bidak dengan karakter profesi dokter, guru, pengusaha, polisi dan petani.

Gambar 5. Pion/Bidak Berdasarkan Profesi



Uang Mainan

Uang yang diidentikkan dalam permainan monopoli menjadi pelengkap yang utama, sebagai alat transaksi jasa sewa. Namun dalam *Zakat Game* ini sebagai fasilitas dalam alat pembayaran zakat maupun sebagai ketentuan biaya yang harus dikeluarkan sesuai dengan aturan permainan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian yang berjudul “Perancangan *Boardgame: Zakat Game* sebagai media pembelajaran materi zakat untuk siswa”, yang menghasilkan sebuah produk *boardgame* dengan spesifikasi papan permainan monopoli. Dalam *Zakat Game* ini sebagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk pemahaman materi zakat. Mekanisme permainan dengan menggunakan hitungan angka dan dijalankan pion/bidak berdasarkan angka untuk melangkah di petak sesuai dengan angka yang keluar. *Zakat Game* mengadopsi permainan monopoli sebagaimana juga membutuhkan fasilitas untuk mendukung permainan dari kartu pertanyaan berdasarkan level (zakat fitrah, peternakan/pertanian maupun zakat emas), dengan bidak/pion yang menggunakan karakter profesi sebagai dasar dalam menentukan zakat yang dikeluarkan beserta uang sebagai alat pengeluaran zakat maupun sebagai bonus yang diberikan dalam permainan. Segala proses perancangan dari papan permainan, kartu pertanyaan/perintah/bonus, dan pion/bidak dirancang dengan memanfaatkan penyedia jasa desain Canva Pendidikan.

Saran

Pembuatan *boardgame: Zakat Game* ini diharapkan dapat membantu memfasilitasi media pembelajaran materi zakat dengan tidak hanya memahami materi namun dapat melakukan simulasi dalam penerapan pengeluaran zakat, melalui sebuah *game*. Kemudian siswa juga dapat meyakini bahwa nantinya ketika sudah memiliki kelebihan harta, sudah paham adanya kewajiban dalam membayar zakat.

Dari penelitian ini, penulis menyarankan kepada guru untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran agar pemahaman materi tidak hanya sebatas pada level kognitif namun pemahaman materi menjadi lebih bermakna. Bagi penelitian berikutnya, hendaknya dapat mengembangkan media edukasi yang lebih bermakna dengan menggali permasalahan yang ada di sekitar dan diangkat menjadi sebuah ide dalam rangka upaya memecahkan permasalahan yang muncul terutama dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, khususnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dominikus, Wara Sabon. (2023). *Guru: Pembawa Cahaya Di Lorong Peradaban*, Malang: Media Nusa Creative
- Haryono. (2021). *Kewirausahaan Era Kampus Merdeka*, Surabaya: CV. Jakad Media Publishing
- Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta: Arte Intermedia
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Vol. 19, Issue 1).
- Apriliya Rida Nabila, Slamet Sujud Purnawan Jati, dan Wahyu Djoko Sulistyio. (2023). *Media Pembelajaran Board Game Jamapra (Jelajah Zaman Prasejarah) untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. Vol. 13, No. 1, Januari 2023*, Diunduh pada 19 Desember 2023, dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA>

- Ikhsandi Reformasi B dan Rahina Nugrahani. (2022). *Perancangan Board Game tentang Ilmuwan Dunia Sebagai Media Edukasi Anak*. Vol. XVI No 2, Juli-Desember 2022, Diunduh pada 20 Desember 2023, dari <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi>
- Intan Anabella Putri, Meirina Lani Anggapuspa. (2023). *Perancangan Board Game sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam untuk Anak Usia 9-12 Tahun*. Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2, Tahun 2023, 227-241, Diunduh pada 18 Desember 2023, dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>