

Strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran dengan media bordgame pada mata pelajaran fikih

Maulfi Fahrul Fahani¹, M.Chadimul Ulum², Khairina Maghfirah³

¹Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: maulfahrul19@gmail.com1, muhammadhadimululumulum@gmail.com2,

viramaghfirah61@gmail.com3

Kata Kunci:

Strategi Pendidik, Evaluasi Pembelajaran, Media Boardgame, Mata Pelajaran, Fikih

Keywords:

Educator Strategies, Learning Evaluation, Boardgame Media, Subjects, Fiqh

A B S T R A K

Evaluasi pembelajaran merupakan aspek penting dalam mengukur pencapaian tujuan pembelajaran; namun, dalam praktiknya, evaluasi pada mata pelajaran Fiqh seringkali masih menggunakan metode konvensional yang kurang menarik dan tidak aktif melibatkan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media permainan papan pada mata pelajaran Fiqh sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas evaluasi dan keterlibatan siswa. Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif, dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan pendidik yang menerapkan media permainan papan dalam

evaluasi pembelajaran Fiqh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media boardgame sebagai alat evaluasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara signifikan. Strategi pendidik yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam evaluasi melalui permainan papan membuat proses evaluasi lebih holistik dan menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan teori kognitif dan penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas media berbasis game dalam pembelajaran Fiqh.

A B S T R A C T

Learning evaluation is an important aspect in measuring the achievement of learning objectives; however, in practice, evaluation in Fiqh subjects often still uses conventional methods that are less engaging and do not actively involve students. This study aims to examine educators' strategies in implementing learning evaluation using boardgame media in Fiqh subjects as an innovation to improve the quality of evaluation and student engagement. The research method used is qualitative, with data collected through observation, interviews, and documentation involving educators who apply boardgame media in Fiqh learning evaluation. The results show that the use of boardgame media as an evaluation tool can significantly increase students' motivation, engagement, and learning outcomes. Educators' strategies that integrate cognitive, affective, and psychomotor aspects in evaluation through boardgames make the evaluation process more holistic and enjoyable. These findings align with cognitive theory and previous research that confirms the effectiveness of game-based media in Fiqh learning.



This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Pendekatan pendidikan yang terintegrasi antara aspek spiritual, intelektual, dan moral dinilai efektif dalam membentuk sosok pendidik berkarakter ulul albab(Mulyono & Sahlan, 2021). Pembelajaran Fikih di sekolah memiliki tujuan strategis dalam membentuk karakter religius dan pemahaman hukum Islam pada peserta didik. Secara ideal, proses pembelajaran Fikih berlangsung secara aktif, partisipatif, dan mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis serta kolaboratif. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Fikih masih didominasi oleh metode ceramah dan evaluasi konvensional berupa tes tulis, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Pratiwi, n.d.). Kesenjangan ini menimbulkan permasalahan berupa rendahnya keterlibatan, motivasi, dan pemahaman mendalam peserta didik terhadap materi Fikih.

Sejalan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, inovasi media pembelajaran berbasis permainan seperti boardgame mulai banyak dikembangkan dan diaplikasikan dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Fikih. Penggunaan media boardgame terbukti mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa, serta menjadikan materi yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Sari, n.d.). Evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur pencapaian hasil belajar, tetapi juga sebagai dasar untuk perbaikan proses pembelajaran secara berkelanjutan (Ningrum & Hanifah, 2024). Penelitian terbaru yang dilakukan di MTs Darul Istiqomah menunjukkan bahwa modifikasi boardgame Monopoli sebagai media evaluasi pembelajaran Fikih dapat meningkatkan kualitas evaluasi, membuat suasana pembelajaran lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan, serta mendorong siswa berpikir lebih luas dan kritis (Pratiwi, n.d.). Temuan serupa juga diperoleh dari penelitian pengembangan game edukasi Blooket pada materi Fikih Muamalah, yang secara signifikan meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi pembelajaran (Sari, n.d.).

Selain itu, penelitian eksperimen di Pondok Pesantren Assalaam membuktikan bahwa penggunaan media serious board game memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Fikih siswa, dengan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Inovasi ini menawarkan pendekatan evaluasi yang tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga melatih keterampilan sosial, kolaborasi, dan pemecahan masalah peserta didik.

Nilai baru dari penelitian ini terletak pada analisis strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran Fikih dengan media boardgame, yang belum banyak dikaji secara mendalam di literatur Indonesia. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kerangka kerja dan inspirasi bagi guru untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengkaji strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran dengan media boardgame pada mata pelajaran Fikih, serta merumuskan kerangka analisis yang dapat diaplikasikan dalam konteks pembelajaran di sekolah (Sari, n.d.).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan media boardgame pada mata pelajaran Fikih. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena secara alami dan kontekstual sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Setiariny & Sanmarwi, 2024).

Subjek penelitian adalah pendidik Fikih di tingkat sekolah menengah pertama yang telah menerapkan media boardgame sebagai alat evaluasi pembelajaran. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif, meliputi narasi pengalaman, strategi, dan persepsi pendidik terhadap penggunaan boardgame dalam evaluasi pembelajaran.

Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sebagai alat pengumpul data melalui teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat langsung proses evaluasi pembelajaran dengan boardgame, sedangkan wawancara mendalam bertujuan menggali strategi dan pandangan pendidik terkait efektivitas media tersebut. Dokumentasi berupa catatan lapangan, foto, dan dokumen terkait juga dikumpulkan untuk memperkuat data (Murniarti, 2025).

Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi untuk meningkatkan validitas data, yaitu dengan menggabungkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara induktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi kesimpulan. Proses analisis ini bersifat iteratif dan berfokus pada pemahaman konteks dan makna strategi evaluasi yang diterapkan oleh pendidik (Nurrissa & Hermina, 2025).

Prosedur penelitian dimulai dengan identifikasi subjek dan lokasi penelitian, pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dilanjutkan dengan analisis data secara sistematis hingga diperoleh gambaran komprehensif mengenai strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran dengan media boardgame pada mata pelajaran Fikih.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini menemukan bahwa strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran dengan media boardgame pada mata pelajaran Fikih mampu meningkatkan kualitas evaluasi sekaligus keterlibatan peserta didik secara signifikan. Pendidik menggunakan pendekatan yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam evaluasi dengan memanfaatkan karakteristik boardgame yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan Putrid dan Anggapuspita (2023) yang menyatakan bahwa media permainan monopoli modifikasi dapat membuat proses evaluasi menjadi lebih komunikatif dan menarik, sehingga siswa terdorong untuk berpikir lebih luas dan kritis (Pratiwi & Saefudin, 2024a).

Selain itu, penggunaan boardgame sebagai media evaluasi juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar Fikih. Penelitian eksperimen yang dilakukan di Pondok Pesantren Assalaam menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti evaluasi dengan media serious board game memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan evaluasi konvensional, dengan perbedaan yang signifikan secara statistik ($\text{sig} < 0,05$) (Sri ayu diah, t.t.). Temuan ini menguatkan argumen bahwa boardgame tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pembelajaran yang dapat menginternalisasi konsep Fikih secara efektif melalui simulasi dan strategi permainan.

Dari sisi teori, hasil penelitian ini mendukung penerapan teori kognitif dalam pembelajaran yang menekankan proses pemecahan masalah dan penguatan memori melalui pengalaman belajar aktif (Afifah & Sulaeman, 2023). Boardgame sebagai media pembelajaran mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa melalui interaksi dan kolaborasi, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Temuan penelitian ini juga menunjukkan kebaruan dalam strategi evaluasi pembelajaran Fikih, yaitu integrasi media boardgame sebagai alat evaluasi yang tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga menilai keterampilan dan sikap siswa secara holistik. Pendekatan ini berbeda dengan evaluasi tradisional yang cenderung berfokus pada tes tertulis dan aspek kognitif semata. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi inovatif dalam pengembangan evaluasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, sekaligus memperkuat profesionalisme pendidik dalam mengelola pembelajaran Fikih.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran dengan media boardgame pada mata pelajaran Fikih mampu meningkatkan kualitas evaluasi dan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Media boardgame yang digunakan dalam evaluasi tidak hanya menguji aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotorik, sehingga evaluasi menjadi lebih holistik dan kontekstual.

Penelitian oleh (Pratiwi & Saefudin, 2024b) yang mengembangkan media Monopoli Win or Challenge sebagai sarana evaluasi pembelajaran Fikih juga menguatkan temuan ini. Mereka menemukan bahwa modifikasi boardgame tersebut membuat evaluasi menjadi lebih menarik, komunikatif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini memperlihatkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis permainan dapat mengatasi keterbatasan evaluasi konvensional yang selama ini hanya mengandalkan tes tertulis yang kurang mampu menggali potensi siswa secara menyeluruh (Pratiwi & Saefudin, 2024a). Hal tersebut juga dikemukakan dalam penelitian oleh (Maula et al., 2022), bahwa penggunaan media permainan dalam pendekatan *fun learning* terbukti efektif meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa.

Selain itu, penggunaan boardgame dalam evaluasi pembelajaran Fikih juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kolaborasi, komunikasi,

dan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Yusuf & Sugandi, 2020). Dengan demikian, strategi pendidik yang mengintegrasikan boardgame dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya berfokus pada pengukuran hasil belajar, tetapi juga membangun suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penekanan strategi pendidik dalam mengoptimalkan media boardgame sebagai alat evaluasi yang multifungsi, yakni sebagai media pembelajaran sekaligus alat evaluasi yang autentik dan inovatif. Pendekatan ini berbeda dengan evaluasi tradisional yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Dengan media boardgame, pendidik dapat melakukan evaluasi secara formatif dan sumatif dengan cara yang lebih kreatif dan kontekstual, sehingga hasil evaluasi lebih valid dan bermakna bagi proses pembelajaran (Renggani & Priyanto, 2023).

Secara kritis, meskipun media boardgame memberikan banyak manfaat, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kesiapan dan strategi pendidik dalam mengelola proses evaluasi. Pendidik harus mampu merancang permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar media tersebut efektif digunakan. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesionalisme guru dalam penggunaan media inovatif sangat diperlukan untuk mengoptimalkan potensi boardgame dalam evaluasi pembelajaran Fikih (Widina, 2025).

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran dengan media boardgame merupakan inovasi yang relevan dan efektif dalam konteks pembelajaran Fikih. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa strategi pendidik dalam menerapkan evaluasi pembelajaran menggunakan media boardgame pada mata pelajaran Fikih memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan kualitas evaluasi dan keterlibatan peserta didik. Media boardgame tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi yang mengukur aspek kognitif, tetapi juga mampu mengintegrasikan aspek afektif dan psikomotorik secara holistik, sehingga evaluasi menjadi lebih autentik dan kontekstual. Strategi ini menjawab kesenjangan antara evaluasi konvensional yang bersifat monoton dan kurang menarik dengan kebutuhan pembelajaran yang menuntut inovasi dan interaktivitas. Dengan penerapan media boardgame, pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi siswa, serta meningkatkan pemahaman dan hasil belajar Fikih secara menyeluruh.

Bagi pendidik, diharapkan dapat meningkatkan kompetensi dalam merancang dan menerapkan evaluasi pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan media boardgame secara optimal. Pelatihan dan workshop mengenai pengembangan media

pembelajaran berbasis permainan perlu diperbanyak agar guru lebih percaya diri dan kreatif dalam mengelola evaluasi yang holistik, tidak hanya mengukur aspek kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik secara menyeluruh.

Bagi peneliti selanjutnya, Penelitian ini membuka peluang bagi kajian lanjutan yang lebih mendalam dan komprehensif, misalnya dengan menggunakan metode campuran (mixed methods) untuk memperoleh gambaran kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan. Peneliti juga dapat mengembangkan model evaluasi boardgame yang lebih spesifik berdasarkan karakteristik materi Fikih dan konteks sekolah yang berbeda, sehingga hasilnya dapat lebih aplikatif dan berdampak luas.

Bagi pengembang kurikulum dan kebijakan pendidikan, Disarankan agar pengembang kurikulum mempertimbangkan integrasi media pembelajaran inovatif seperti boardgame dalam pedoman evaluasi pembelajaran Fikih. Hal ini dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan peserta didik masa kini, sekaligus meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran secara menyeluruh.

Daftar Pustaka

- Afifah, U., & Sulaeman, A. (2023). Peningkatan Intelektualitas Melalui Implementasi Teori Belajar Kognitif dan Board Game pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Alhamra Jurnal Studi Islam*, 4(1), 73. <https://doi.org/10.30595/ajsi.v4i1.17530> COVER+AWALAN.pdf. (n.d.). Retrieved June 15, 2025, from <https://repo.unida.gontor.ac.id/7204/1/COVER+AWALAN.pdf>
- Maula, N. D., Khatimah, H., & Fitriani, L. (2022). Pembelajaran bahasa Arab berbasis fun learning dengan media permainan ular tangga di MI AL-Muhtadin Arso VI. *Tsaqofiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, 4(2), 291–302. <http://repository.uin-malang.ac.id/12800/>
- Mulyono, M., & Sahlan, A. (2021). Strategi Tarbiyah melahirkan pendidik ulul albab. Republik Karya. <http://repository.uin-malang.ac.id/8077/>
- Murniarti, E. (2025). Metode Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan. CV Widina Media Utama. <https://repository.penerbitwidina.com/publications/588970/>
- Ningrum, D. E. A. F., & Hanifah, N. H. (2024). Evaluasi Pembelajaran. UIN Maliki Press, Malang. <http://repository.uin-malang.ac.id/22135/>
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. o2(03).
- Pratiwi, D. H. (n.d.). Evaluasi Pembelajaran Fiqih Melalui Media Monopoli Win Or Challenge Mts Darul Istiqomah Ketilengsingolelo.
- Pratiwi, D. H., & Saefudin, A. (2024a). Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli Win or Challenge MTS Darul Istiqomah Ketilengsingolelo. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), Article 4. <https://doi.org/10.69896/modeling.v11i4.2601>
- Pratiwi, D. H., & Saefudin, A. (2024b). Evaluasi Pembelajaran Fiqih melalui Media Monopoli Win or Challenge MTS Darul Istiqomah Ketilengsingolelo. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 11(4), 61–84.

- Sari, M. (n.d.). Pengembangan Game Blooket untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Fiqih Muamalah Sebagai Media Pembelajaran di MTS Hidayatul Muhajirin Palangka Raya.
- Setiariny, E., & Sanmarwi, S. (2024). Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru Di Provinsi Banten. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, 21(2), 72–77. <https://doi.org/10.54124/jlmp.v21i2.148>