

Evaluasi pembelajaran fikih melalui media permainan eduboard sebagai alat ukur pemahaman peserta didik

Ivan Cahya Pratama¹, Fariha Inayatul Ilma², Zavva Zumuruddah El-Fallah³, Ahmad Nasta'in Billah⁴, Prof. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd⁵

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
e-mail: ivanalfath123@gmail.com¹, zavvazumuruddah@gmail.com², anasanakhebat@gmail.com³,
sutiah@pai.uin-malang.ac.ad⁴

ABSTRAK

Kata Kunci:

Evaluasi pembelajaran, fikih, media edukatif, monopoli fiqh, pembelajaran interaktif

Keywords:

Learning evaluation, fiqh, educational media, fiqh monopoly, interactive learning

Evaluasi pembelajaran memiliki peranan krusial dalam menjamin tercapainya tujuan pendidikan, termasuk dalam mata pelajaran Fiqh yang bertujuan membentuk pemahaman serta perilaku religius peserta didik. Artikel ini mengkaji penerapan media permainan edukatif Monopoli Fiqh sebagai bentuk inovatif dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara holistik. Media ini merupakan hasil modifikasi dari permainan Monopoli klasik, dengan penyesuaian pada komponen seperti papan, pion, dadu, dan kartu soal yang diisi materi Fiqh, mencakup topik thaharah, shalat. Setiap kotak dalam permainan menghadirkan tantangan berupa soal pilihan ganda, isian singkat, pertanyaan terbuka, hingga studi kasus, yang menguji aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, serta kemampuan berpikir kritis dan penerapan konsep Fiqh secara nyata. Evaluasi menjadi lebih hidup, menarik, dan bermakna. Keberhasilan media ini sangat ditentukan oleh kesiapan guru, perancangan yang terstruktur, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa. Dengan demikian, Monopoli Fiqh dapat dijadikan alternatif evaluasi yang kreatif dan relevan dalam konteks pendidikan Islam.

ABSTRACT

Learning evaluation plays a crucial role in ensuring the achievement of educational objectives, including in the subject of Fiqh, which aims to shape students' religious understanding and behavior. This article explores the implementation of the educational board game Fiqh Monopoly as an innovative tool for holistically assessing students' comprehension. The game is a modified version of the classic Monopoly, adapted with components such as the board, pawns, dice, and question cards filled with Fiqh content covering topics such as purification (thaharah), prayer (shalat), fasting. Each square on the board presents challenges in the form of multiple-choice questions, short answers, open-ended prompts, and case studies that assess students' knowledge, attitudes, and skills. The implementation results show that this method effectively enhances student engagement, interest in learning, critical thinking, and the practical application of Fiqh concepts. The evaluation process becomes more dynamic, enjoyable, and meaningful. The success of this approach depends heavily on teacher preparedness, well-structured game design, and alignment with students' developmental levels. Therefore, Fiqh Monopoly serves as a creative and relevant alternative for assessment in Islamic education.



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

Pengajaran Fikih memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan dan perilaku keagamaan peserta didik(Erlina et al., 2025). Namun, pembelajaran ini sering dianggap membosankan dan terlalu berfokus pada teori, sehingga dapat mengurangi minat belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif, yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif digunakan sebagai alat evaluasi. Implementasi kurikulum merdeka memberikan peluang bagi guru untuk mendesain pembelajaran fikih yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang mengedepankan pendekatan student-centered dan praktik langsung dalam pengajaran(Haj & Mulyono, 2024).

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah permainan edukatif seperti Monopoli yang dimodifikasi dengan materi Fikih, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pengalaman yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif(Khairunnisa et al., 2018). Metode ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, khususnya di madrasah atau sekolah Islam, sekaligus memberikan evaluasi pemahaman siswa yang lebih komprehensif. Dukungan terhadap penggunaan media interaktif menunjukkan mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam proses evaluasi pembelajaran(Rahmayanti & Abidin, 2023).

Penggunaan permainan Monopoli sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Fikih melibatkan adaptasi struktur dan aturan permainan agar selaras dengan tujuan dan konten pembelajaran yang relevan. Elemen-elemen seperti kotak papan, kartu teka-teki, serta dadu diubah untuk memuat pertanyaan-pertanyaan berbasis Fikih dalam bentuk pilihan ganda, jawaban singkat, atau studi kasus. Misalnya, ketika pemain berhenti di kotak tertentu, mereka harus menjawab pertanyaan seputar shalat dan mempraktekkannya. Permainan ini sebagai sarana evaluasi yang menyenangkan dan interaktif. Guru dapat mengamati perilaku dan penalaran siswa untuk menilai pemahaman mereka secara informal. Evaluasi ini tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan sikap saling menghargai.

Meskipun demikian, keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada desain permainan yang matang, kesiapan guru, serta kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, perencanaan yang tepat sangat diperlukan agar Monopoli benar-benar berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran Fikih yang bermakna dan menyeluruh.

Pembahasan

Desain Permainan EduBoard Fiqih sebagai Media Evaluasi

Permainan EduBoard Fikih menggabungkan komponen-komponen dasar yang umum ditemukan dalam permainan Monopoli tradisional, termasuk papan permainan, pion pemain, dadu untuk menggerakkan pion, serta bintang yang menandakan kepemilikan atas kotak-kotak tertentu di papan. Yang membedakan permainan ini adalah integrasi topik-topik Fikih pada setiap kotak, yang diselaraskan dengan

kompetensi inti yang tercantum dalam kurikulum. Topik-topik tersebut mencakup bidang penting dalam Fikih seperti thaharah (bersuci), shalat (ibadah), puasa (selama Ramadan), dan transaksi serta interaksi sosial dalam Islam (muamalah).

Permainan ini juga dilengkapi dengan kartu teka-teki yang dirancang untuk memberikan tantangan tambahan guna mengukur pemahaman siswa dari berbagai sudut pandang.(Haris, n.d.) Kartu-kartu tersebut tidak hanya berisi pertanyaan pilihan ganda, tetapi juga pertanyaan isian singkat, pertanyaan terbuka, serta studi kasus sederhana yang mendorong siswa untuk menerapkan prinsip-prinsip Fikih dalam situasi praktis.

Pemain yang berhenti di kotak pengetahuan diwajibkan menjelaskan dan mempraktikkan materi terkait, seperti melakukan wudhu untuk materi thaharah atau simulasi tata cara shalat. Jawaban dan praktik yang benar memungkinkan pemain untuk menandai kotak tersebut dengan bintang miliknya, sebagai tanda penguasaan materi.

Metode evaluasi melalui permainan ini memberikan dua keuntungan utama: pertama, penilaian tidak hanya dilakukan melalui jawaban tertulis atau lisan yang pasif, tetapi juga melalui keterampilan praktis dan pemahaman yang ditunjukkan selama permainan berlangsung. Kedua, metode ini menciptakan suasana belajar yang hidup dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam mempelajari Fikih. Dengan demikian, proses evaluasi menjadi lebih dinamis dan menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Contoh-contoh soal evaluatif dalam permainan ini bervariasi mulai dari pertanyaan langsung seperti “Apa hukum jika bagian tubuh tidak terkena air saat berwudhu?” hingga studi kasus praktis seperti “Bagaimana cara melaksanakan shalat dalam situasi darurat?”. Dengan desain yang matang, permainan Monopoli Fikih menjadi alat evaluasi yang inovatif dan efektif dalam pendidikan Islam, khususnya pada materi Fikih, yang dapat membangun pemahaman mendalam sekaligus mengembangkan keterampilan praktis siswa.(Akbar et al., 2022)

Berikut contoh media evaluasi pembelajaran fiqh yang penulis buat.



Gambar 1. (Permainan edukatif monopoli)

Pelaksanaan Evaluasi Melalui Permainan

Pengimplementasian media permainan EduBoard Fikih dimulai dengan memberikan setiap peserta didik lima bintang yang bertuliskan nama masing-masing sebagai tanda kepemilikan. Pion setiap pemain ditempatkan pada kotak start, dan permainan dimulai secara bergantian sesuai dengan urutan absen, dimulai dari peserta dengan nomor absen pertama. Setiap giliran, peserta melempar dadu dan memindahkan pion sesuai dengan jumlah angka yang keluar pada dadu.

Saat pion berhenti pada kotak pengetahuan (selain kotak teka-teki), pemain diwajibkan untuk menjelaskan dan mempraktikkan materi yang tercantum pada kotak tersebut. Jika penjelasan dan praktik yang dilakukan benar, pemain berhak menandai kotak itu dengan bintangnya. Kotak yang sudah ditandai dengan bintang menjadi milik pemain tersebut dan tidak boleh dilewati oleh pemain lain. Jika pion berhenti di kotak yang sudah bertanda bintang milik pemain lain, maka pemain harus melempar dadu ulang hingga berhenti pada kotak yang kosong dan belum memiliki tanda bintang.

Selain itu, ketika pion berhenti di kotak teka-teki, pemain harus mengambil satu kartu teka-teki yang berisi soal dan menjawabnya. Jika jawaban kurang tepat, guru berhak memberikan koreksi atau penjelasan tambahan. Di akhir permainan, pemain yang berhasil mengumpulkan bintang terbanyak di papan monopolis berhak mendapatkan reward sebagai bentuk penghargaan atas prestasinya selama permainan berlangsung. Mekanisme ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menjadi alat evaluasi yang efektif.

Kesimpulan dan Saran

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif EduBoard merupakan alat evaluasi yang inovatif dan menyenangkan dalam pembelajaran Fikih. Pendekatan ini mendorong pemahaman yang lebih mendalam, meningkatkan keterampilan praktis, dan memotivasi keterlibatan aktif peserta didik melalui suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif. Dengan mengintegrasikan konsep-konsep Fikih ke dalam elemen permainan seperti papan, pion, dadu, dan kartu tantangan, serta menggabungkan penilaian aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, permainan ini mampu mengatasi kejemuhan pembelajaran yang bersifat teoritis dan menawarkan evaluasi yang lebih menyeluruh terhadap pencapaian siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan (Putra et al., 2021) bahwa inovasi pendidikan harus mampu menjawab tantangan pembelajaran dengan menciptakan suasana yang kreatif, relevan, dan kontekstual, terutama dalam pendidikan agama Islam (PAI). Namun demikian, efektivitas metode ini sangat bergantung pada desain permainan yang matang, kesiapan guru, dan kesesuaian dengan tahap perkembangan peserta didik, sehingga perencanaan yang strategis menjadi kunci keberhasilan permainan ini sebagai media evaluasi.

Guru hendaknya mulai membuka diri terhadap penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti EduBoard, terutama dalam mata pelajaran yang selama ini dianggap kaku dan teoritis seperti Fikih. Pelatihan dan workshop

pengembangan media ajar kreatif perlu diselenggarakan secara berkelanjutan agar guru mampu merancang permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Selain itu, sekolah dan madrasah perlu mendukung secara kelembagaan, baik dari segi anggaran, fasilitas, maupun waktu, agar inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara optimal. Evaluasi berkala juga penting dilakukan untuk menilai efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran Fikih tidak hanya akan lebih bermakna, tetapi juga mampu menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Akbar, Z., Syahrial, W., & Ayu, B. (2022). Penerapan Media Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 7(2), 126–133.
- Erlina, G., Islam, P., Pembelajaran, M., & Spiritual, N. (2025). *Inkorporasi pedagogis fikih dalam*. 8, 1957–1961.
- Haj, H. S., & Mulyono, M. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Fikih Kelas X di MAN 1 Jombang. *ISLAMIKA*, 6(3), 1255–1268. <https://repository.uin-malang.ac.id/23183/>
- Haris, A. (n.d.). *Hasnahwati Tobroni. Inovasi pembelajaran pendidikan agama islam berbasis kurikulum merdeka di sekolah menengah pertama islam terpadu (SMPIT)*.
- Khairunnisa, S., Hakam, A., & Amaliyah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *TARBAWY : Indonesian Journal of Islamic Education*, 5(1), 60.
- Putra, J. N. A., Susilawati, S., & Elhaq, A. A. (2021). Inovasi pendidikan: Konsep dasar, tujuan, prinsip-prinsip dan implikasinya terhadap PAI. *Tamaddun*, 22(1), 44–52. <https://repository.uin-malang.ac.id/7764/>
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349–358. <https://repository.uin-malang.ac.id/20103/>