

## **PENGEMBANGAN *ISLAMIC BOARD GAME* BAGI ANAK TUNAGRAHITA SEBAGAI UPAYA PEMBELAJARAN AKTIF DI SLBN 1 YOGYAKARTA**

**Ditya Fajar Rizkizha<sup>1)</sup>, Wahid Tuftazani Rizqi<sup>2)</sup>, Taufiq Ramadian Hamzah<sup>3)</sup>**

<sup>123</sup>Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Email: [dityafajar@isi-ska.ac.id](mailto:dityafajar@isi-ska.ac.id), [wahidtr@isi-ska.ac.id](mailto:wahidtr@isi-ska.ac.id), [taufiqramadian2@gmail.com](mailto:taufiqramadian2@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa *Islamic Board game* yang diformulasikan untuk merangsang keaktifan belajar pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita di SLB Negeri 1 Yogyakarta. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan hermeneutik guna merancang board game supaya bisa memenuhi aspek edukasi dan juga menarik secara aspek visual sesuai dengan kebutuhan anak-anak dengan penyandang disabilitas intelektual atau tunagrahita. Metode pengembangan yang digunakan adalah menggunakan tahapan Luther yang meliputi tahapan konsep, desain, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian, dan distribusi. Hasil dari penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa *Islamic Board game* yang dibuat bisa berperan dalam peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Selain itu *Islamic Board game* ini juga memberikan opsi alternatif bagi guru sebagai media pembelajaran interaktif dalam upaya pengembangan religiusitas siswa berkebutuhan khusus tunagrahita.

**Kata Kunci:** Board game, Anak Tunagrahita, Pembelajaran Aktif, Pendidikan Islam.

### **Abstract**

*This research aims to develop a learning medium in the form of an Islamic board game that is formulated to stimulate active learning in children with special needs who are mentally retarded at SLB Negeri 1 Yogyakarta. The approach used in this research is a hermeneutic approach to designing board games so that they fulfill educational aspects and are also visually attractive according to the needs of Children with Intellectual Disability. The development method uses Luther's stages, which include concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The research results show that the Islamic board game can increase student involvement in learning, especially in Islamic religious education subjects. Apart from that, the Islamic board game also provides an alternative option for teachers as an interactive learning medium to develop the religiosity of students with special needs who are mentally retarded.*

**Keywords:** Board Games, Mentally Disabled Children, Active Learning, Islamic Education.

*Correspondence author:* Ditya Fajar Rizkizha, [dityafajar@isi-ska.ac.id](mailto:dityafajar@isi-ska.ac.id), Surakarta, Indonesia.



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar yang wajib diberikan kepada seluruh lapisan kelompok masyarakat, termasuk bagi anak-anak dengan kebutuhan khusus (ABK). Dalam hal pendidikan nasional, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap warga negara berhak atas pendidikan yang layak sesuai kemampuan dan kebutuhan mereka (UU Sisdiknas, 2003). Artinya, semua anak usia sekolah yang memiliki IQ di bawah rata-rata juga perlu mendapatkan kesempatan pendidikan yang sama dengan teman sebayanya. Berdasarkan sudut pandang ini, anak penyandang disabilitas khusus, khususnya penyandang disabilitas sedang atau tunagrahita memerlukan inovasi-inovasi baru dalam layanan pendidikan yang diperolehnya.

Layanan untuk peserta didik dengan kebutuhan khusus, mestinya tidak sama karena layanan pendidikan harus diciptakan dengan baik dari segi tujuan dan strategi pembelajaran yang dapat mencakup media, metodologi, dan penilaian pembelajaran. Tentu saja, tujuan layanan ini selain menekankan pada pengembangan kecerdasan intelektual dan emosional, pemahaman ini juga dapat membantu anak tunagrahita secara umum memperoleh keterampilan baru. Sehingga dapat dipahami bersama bahwa anak tunagrahita, yang mengalami kesulitan kognitif dan intelektual, adalah salah satu kelompok anak berkebutuhan khusus yang tentunya membutuhkan perhatian khusus. Agar anak-anak tunagrahita dapat memahami pembelajaran dengan baik, mereka memerlukan metode dan pendekatan belajar yang berbeda sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan (Liana et al., 2021). Dalam konteks pendidikan anak tunagrahita, pendidikan agama Islam sangat penting karena mengajarkan prinsip moral dan kesadaran spiritual yang dapat memperkuat karakter mereka.

Pada praktiknya, proses pembelajaran pendidikan agama Islam kepada anak tunagrahita seringkali mengalami kesulitan. Anak-anak ini akan sulit untuk memahami pembelajaran yang terlalu teoritis karena mereka memiliki keterbatasan dalam daya tangkap dan pemahaman abstrak (Mualimin, 2017). Padahal sebagian besar materi dalam pendidikan agama Islam memiliki kecenderungan yang bersifat teoritis, meskipun ada beberapa materi yang bersinggungan dengan hal praktik. Untuk meningkatkan keterlibatan belajar anak-anak tunagrahita ini, metode yang interaktif dan menghibur sangat penting dan diperlukan. Guru biasanya berjuang untuk membuat lingkungan belajar yang menarik dan tidak membosankan. Untuk mengatasi hal ini, media pembelajaran harus didesain secara khusus untuk bisa menggabungkan pendidikan agama Islam dengan aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Usaha ini dilakukan untuk mendorong keberhasilan pembelajaran bagi anak tunagrahita, khususnya dalam pendidikan agama Islam.

Sebagai salah satu bentuk media belajar interaktif, board game telah menjadi hal yang populer sebagai alat pembelajaran yang efektif (Ningtyas, 2023). Siswa dapat bermain sambil belajar melalui permainan papan, yang meningkatkan daya serap mereka terhadap materi pelajaran. Media visual dan permainan interaktif dapat membantu anak tunagrahita yang sering mengalami kesulitan memahami konsep abstrak untuk belajar (Maulidiyah, 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan kartu edukatif dapat membantu anak berkebutuhan khusus meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan motorik mereka (Rakhmawati, 2022) (Wardhani, n.d.). Penggunaan media pembelajaran berupa Boardgame Geometry juga efektif untuk mengenalkan bentuk bangun datar bagi anak autisme kelas rendah (Rahmadani & Irdamurni, 2024). Penelitian lain yang dilakukan oleh Ramadhani menyimpulkan bahwa APE board game dinilai efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi anak

tunagrahita (Ramadhani, 2020). Boardgame sebagai sebuah permainan kemudian dapat membantu dan diposisikan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk anak berkebutuhan khusus. Namun demikian, beberapa penelitian yang dilakukan mengenai board game yang digunakan untuk mengajarkan pendidikan agama Islam kepada anak tunagrahita masih sangat terbatas.

Pendekatan bermain sambil belajar yang ditawarkan oleh board game ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran agama bagi anak tunagrahita. Board game ini memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mempelajari konsep-konsep dasar agama Islam secara menyenangkan melalui penggunaan visual yang kuat dan aturan yang sederhana. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa pembelajaran untuk anak berkebutuhan khusus harus menggabungkan elemen interaktif dengan konten yang sederhana dan mudah dipahami (Mar'atullatifah et al., 2024). Dalam penelitian ini, board game dimaksudkan untuk menampilkan materi agama yang mencakup elemen dasar Islam seperti ibadah, akhlak, dan nilai moral.

Board game sebagai suatu media pembelajaran, memiliki potensi yang luar biasa untuk mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif. Board game tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memberi mereka kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sekelas secara efektif. Anak tunagrahita sering menghadapi kesulitan dalam sosialisasi, sehingga interaksi ini sangat penting bagi mereka (Azizah, 2018). Mereka dapat belajar berinteraksi dengan lebih baik dan dalam suasana yang menyenangkan melalui permainan yang diatur dengan baik. Usaha ini diharapkan akan meningkatkan pengalaman belajar anak-anak tunagrahita di SLB Negeri 1 Yogyakarta.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan board game dari Luther yang terbagi menjadi beberapa tahapan yakni: tahap konsep, tahap desain, tahap pengumpulan bahan, tahap perakitan, tahap pengujian, dan tahap distribusi (Prayogha & Pratama, 2020). Setiap tahap dilaksanakan dengan kolaborasi antara bidang desain komunikasi visual dan pendidikan agama Islam. Observasi, wawancara, dokumentasi, dan *focus group discussion* (FGD) digunakan sebagai teknik pengumpulan data dengan peserta dari guru di SLB Negeri 1 Yogyakarta dan para praktisi pendidikan Islam. Data yang diperoleh dianalisis secara interaktif dengan fokus pada tahap evaluasi dan kesesuaian media untuk anak tunagrahita.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian berupa pengembangan *Islamic board game* ini dimulai dengan observasi lapangan di SLB Negeri 1 Yogyakarta, yang diikuti dengan wawancara dengan para guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah tersebut. Observasi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di sekolah ini mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan memahami konsep-konsep abstrak dalam pelajaran agama (Guru Mapel PAI, 2024). Melalui wawancara, guru mengungkapkan bahwa siswa tunagrahita seringkali merasa bosan dengan metode pengajaran konvensional yang terlalu teoritis. Hal ini memotivasi tim peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual, seperti sebuah board game.

Tahap konsep dan desain *Islamic board game* dimulai dengan merancang visual dan tema permainan yang sesuai untuk anak tunagrahita (Prayogha & Pratama, 2020). Dalam tahap ini, karakter-karakter dalam permainan dipilih berdasarkan rekomendasi dari para guru, agar anak-anak dapat lebih mudah mengenali dan memahami. Karakter utama dalam permainan adalah Amir

dan Aisyah, yang berperan sebagai tokoh yang mengajak pemain untuk menyelesaikan misi dengan nilai-nilai Islam. Selain itu, pemilihan warna cerah dan sederhana juga menjadi fokus utama untuk menyesuaikan dengan preferensi visual anak-anak tunagrahita.



Gambar 1. Karakter Amir dan Aisyah

Pada tahap selanjutnya yakni tahapan perakitan, komponen-komponen board game disusun sesuai dengan desain yang telah disetujui antara peneliti dengan guru pendidikan agama Islam. Kartu-kartu permainan, papan utama, dan instruksi permainan kemudian dirancang secara khusus untuk memberikan alur yang mudah untuk dipahami dan juga menyenangkan bagi peserta didik tunagrahita. Setelah semua komponen selesai dirakit, kemudian dilakukan tahap uji coba bersama beberapa siswa tunagrahita dan guru Pendidikan Agama Islam di SLB Negeri 1 Yogyakarta. Siswa yang dilibatkan dalam tahapan ini berjumlah empat siswa dengan tahapan uji coba secara bertahap untuk menghasilkan komponen-komponen board game yang sesuai, baik dari sisi kebutuhan pembelajaran pendidikan agama Islam maupun dari sisi visual yang sederhana namun menarik untuk anak-anak tunagrahita.

Uji coba pertama menunjukkan ketertarikan siswa terhadap visual yang ada, namun siswa dan guru merasa instruksi permainan terlalu banyak dan kurang sederhana. Pada uji coba pertama ini juga dihadirkan dalam dua jenis cetak, yakni yang pertama dalam jenis cetak berwarna dan yang kedua dalam jenis cetak hitam putih. Uji coba yang kedua menunjukkan peserta didik tunagrahita menikmati permainan dan mampu memahami kandungan materi pendidikan agama Islam yang ada dalam permainan tersebut. Pada uji coba kedua ini, guru pendidikan agama Islam meminta untuk beberapa komponen board game di sempurnakan lagi, mulai dari ukuran board game, ukuran karakter, sampai pada ketebalan kartu maupun papan board game. Setelah dilakukan penyempurnaan dan penyesuaian, observasi yang dilakukan dapat menyimpulkan hasil uji coba yang kemudian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dengan visual permainan yang ada dan mudah memahami aturan mainnya.

Selain menggunakan teknik observasi, penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara langsung terhadap siswa mengenai respon mereka terhadap komponen-komponen sederhana yang ada dalam permainan dengan pendampingan dari guru. Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan kemudian menunjukkan bahwa peserta didik lebih senang ketika menggunakan papan permainan yang berwarna dari pada menggunakan papan permainan yang dicetak hitam putih seperti pada percobaan awal. Selain itu, peserta didik juga memilih untuk menggunakan karakter yang menarik secara bentuk dan ketebalan. Ketika disajikan karakter permainan yang dicetak sederhana berbahan kertas, mereka kurang tertarik dalam menggunakannya. Ketika diganti dengan bahan yang lebih tebal, seperti akrilik mereka lebih tertarik karena bentuknya yang sesuai dalam genggamannya.



Gambar 2. Papan Permainan dan Kartu Permainan

Dari uji coba yang dilakukan, terlihat bahwa board game ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam. Siswa lebih aktif dalam bertanya dan mengikuti alur permainan, dibandingkan dengan metode pembelajaran yang biasa mereka terima. Mayoritas siswa mampu menyelesaikan tujuan permainan dengan baik, hal ini dilihat berdasarkan pemeriksaan respon mereka selama permainan. Hal ini juga menunjukkan bahwa desain permainan yang interaktif, lugas, dan berbasis Islam mungkin bisa menjadi alat pengajaran yang bagus. Berbeda dengan teknik ceramah tradisional, pola ini juga menunjukkan bagaimana pendekatan visual dan kinestetik membantu siswa memahami konten. Sebelum menggunakan media board game ini, peserta didik seringkali susah untuk fokus dalam pembelajaran. Peserta didik seringkali asik sendiri dengan sesuatu yang menarik menurut mereka, karena media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih terbatas (Guru Mapel PAI, 2024). Guru yang terlibat dalam uji coba juga menyatakan bahwa board game ini membantu mereka mengatasi beberapa kendala pembelajaran yang sebelumnya sering mereka hadapi. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai dasar Islam yang disampaikan melalui permainan.



Gambar 3. Proses Uji Coba Prototipe Islamic Board Game

Evaluasi dilakukan untuk menilai kelebihan dan kekurangan board game yang telah dikembangkan dan diuji coba. Pada tahap ini, guru memberikan masukan terkait komponen yang perlu diperbaiki, seperti ukuran huruf yang harus lebih besar agar mudah dibaca, visualisasi karakter yang lebih jelas agar mudah dikenali, serta aturan permainan yang perlu disesuaikan agar lebih efektif (Guru Mapel PAI, 2024).

Board game yang digunakan sebagai media pembelajaran ini di buat dengan ukuran 29,7 x 42 cm (A3) dan dicetak menggunakan kertas Ivory 260 gr dengan laminasi doff. Papan permainan tersebut dikemas dalam packaging box berbahan karton tebal yang juga dilapisi kertas Ivory 260 gr dengan laminasi doff. Penggunaan ini ditujukan untuk memberikan kesan elegan sekaligus melindungi board game agar tidak cepat rusak. Packaging box ini juga berfungsi sebagai tempat penyimpanan kartu dan pion agar tetap rapi dan terorganisasi dengan baik. Tahapan evaluasi dilakukan secara berulang hingga board game dinyatakan sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Masukan ini juga membantu tim dalam mengembangkan prototipe akhir yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa tunagrahita.

Distribusi board game ini dilakukan setelah melewati tahap evaluasi dan revisi. Para guru diberikan pelatihan singkat tentang cara menggunakan board game ini dalam kelas untuk pembelajaran PAI. Selain itu, tim peneliti juga memberikan panduan tertulis yang memudahkan guru dalam mengintegrasikan permainan ini ke dalam silabus ataupun perangkat pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam. Distribusi ini diharapkan dapat memperluas penggunaan board game sebagai media pembelajaran agama Islam yang interaktif dan menyenangkan.



Gambar 4. Packaging Boardgame

Secara keseluruhan, *Islamic board game* berhasil memberikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa tunagrahita di SLB Negeri 1 Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan board game dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai agama Islam. Berdasarkan keberhasilan ini, board game ini diusulkan untuk terus dikembangkan bagi anak-anak berkebutuhan khusus pada jenis yang lain. Berdasarkan temuan penelitian ini juga, penggunaan *Islamic board game* secara signifikan meningkatkan partisipasi siswa penyandang disabilitas intelektual atau tunagrahita dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dapat membuktikan bahwa materi pembelajaran yang dikemas secara interaktif akan menjadi lebih baik serta disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak berkebutuhan khusus, terutama dalam hal memecah ide-ide abstrak menjadi representasi visual yang nyata dan melibatkan mereka dalam aktivitas-aktivitas yang nyata seperti permainan. Hasil ini sesuai dengan teori belajar konstruktivis yang menekankan pada nilai pengalaman langsung dalam memahami materi pelajaran, sehingga terjadi interaksi antar peserta didik maupun peserta didik dengan seorang guru (Widodo, 2016).

## SIMPULAN

Islamic board game ini dibuat khusus untuk anak tunagrahita dan menawarkan media pembelajaran aktif yang tidak hanya efektif tetapi juga ramah anak. Dengan visual yang menarik dan aturan yang sederhana, permainan ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat berperan penting dalam mengatasi kendala dalam pembelajaran untuk anak tunagrahita. Untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus, penelitian lebih lanjut diharapkan dapat mengembangkan media serupa yang mencakup bahan pendidikan tambahan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N. (2018). Interaksi Sosial Anak Tunagrahita Di Sd Negeri 1 Ngulakan Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Guru Mapel PAI. (2024). Wawancara denga Pengampu Mata Pelajaran pendidikan agama Islam SLBN 1 Yogyakarta.
- Liana, L., Jamin, H., & Agustina, M. (2021). Teacher's Strategy In Helping Tunagrahita Students. *Proceedings: Dirundeng International Conference on Islamic Studies*, 281–292. <https://doi.org/10.47498/dicis.v1i1.1031>
- Mar'atullatifah, Y., Christian, Y. E., & Alisyahbana, M. ilham. (2024). Inovasi Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Untuk Anak Berkebutuhan Khusus Di Era Revolusi Industri 4.0. *Media Bina Ilmiah*, 19(02), Article 02.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Mualimin, M. (2017). Konsep Fitrah Manusia Dan Implikasinya Dalam Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 249. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i2.2130>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Prayogha, A. P. D., & Pratama, M. R. (2020). Implementasi Metode Luther untuk Pengembangan Media Pengenalan Tata Surya Berbasis Virtual Reality. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.37148/bios.v1i1.3>

- Rahmadani, S. I., & Irdamurni, I. (2024). Penggunaan Media Boardgame Geometry Untuk Meningkatkan Pembelajaran Mengenal Bentuk Bangun Datar Bagi Anak Autis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11139–11149. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14052>
- Rakhmawati, R. (2022). Alat Permainan Edukatif (APE) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(2), 381–387. <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i2.293>
- Ramadhani, R. (2020). Pengembangan Ape Board-Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 9(5), Article 5.
- UU Sisdiknas. (2003). *UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wardhani, N. (n.d.). *Alat Permainan Edukatif (APE)*. Retrieved 31 October 2024, from <https://www.haibunda.com/bundapedia/20230130045220-212-295980/alat-permainan-edukatif--ape->
- Widodo, W. (2016). Pengembangan Pembelajaran Permainan Adaptif Berbasis Perkembangan Aktual bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 59–79. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v1i1.227>