

KEBUTUHAN BELAJAR TAUHID KELAS VII MADRASAH DINIYAH TAKMILIAH AWALIAH (MDTA)

Irdha Kalda Raspuji¹, Aditiya Jaya Permana², Eka Rahmawati³, Nafiisah Humairah Khalisa⁴,

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111129@student.unsil.ac.id

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 2421031111065@student.unsil.ac.id

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 2421031111090@student.unsil.ac.id

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 2421031111066@student.unsil.ac.id

Abstract. *Islamic Religious Education (PAI) learning on the obligatory and impossible attributes of Allah SWT is the foundation of faith and monotheism for elementary school students at the MDTA Yayasan Miftahul Huda Al-Hasbulloh Tasikmalaya grade 6. However, the practice is still dominated by monotonous lecture methods without media, causing low enthusiasm, engagement, and conceptual understanding. This qualitative descriptive study identified learning needs, mapped difficulties, and designed and tested the digitally integrated “Kotak Tauhid” media/game. Techniques included observation, tutor interviews, documentation, and pre-post tests. The results showed that students at the concrete operational stage were interested in interactive activities, but had difficulty with one-way lectures without visuals. The application of digital media and the Kotak Tauhid improved understanding, participation, and discussion. Tutors stated that it was easier to convey abstract material, while students found learning more enjoyable. Recommendation: develop educational game media and a sustainable participatory model to optimize monotheism learning.*

Keywords: *Islamic Religious Education, impossible nature of Allah, digital learning media.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki posisi strategis dalam menanamkan nilai keimanan dan ketakwaan kepada peserta didik, khususnya melalui materi-materi dasar seperti sifat-sifat wajib dan mustahil bagi Allah Swt yang menjadi fondasi akidah. Pada tingkat madrasah diniyah, materi ini krusial karena berfungsi membentuk cara pandang peserta didik tentang Tuhan dan menjadi pijakan bagi pemahaman materi keagamaan berikutnya seperti ibadah, akhlak, dan muamalah.

Secara psikologis, peserta didik kelas vii MDTA termasuk dalam tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran yang memadukan penjelasan verbal dengan contoh nyata, pengalaman langsung, dan bantuan

media visual agar mampu memahami konsep ketuhanan yang abstrak. Selaras dengan Arifudin (2022) menjelaskan bahwa peserta didik pada usia operasional konkret sangat mengandalkan aktivitas yang memadukan pemahaman teoritis dengan pengalaman langsung, sehingga guru perlu memilih pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut. Artinya, proses belajar tentang konsep-konsep akidah seperti sifat-sifat Allah Swt tidak cukup hanya disampaikan melalui ceramah, tetapi perlu dirancang menggunakan metode yang lebih variatif dan interaktif. Apabila materi yang abstrak disajikan secara monoton, tanpa contoh aplikatif dan tanpa melibatkan peserta didik secara aktif, proses pembelajaran cenderung hanya menghasilkan hafalan jangka pendek dan

tidak membangun pemahaman konseptual yang kuat.

Kondisi inilah yang tampak di MDTA Yayasan Miftahul Huda Al-Hasbulloh Tasikmalaya, di mana pembelajaran tauhid di kelas 6 masih didominasi oleh metode ceramah dengan bantuan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Satriani (2018) menekankan bahwa model pembelajaran ceramah murni sering kali membuat proses belajar menjadi satu arah, sehingga kurang memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, berdiskusi, maupun mengontruksi sendiri konsep keagamaannya. Fakta lapangan yang menunjukkan bahwa peserta didik sering kali tampak pasif, mudah kehilangan fokus, dan kurang mampu menjelaskan makna dari sifat-sifat wajib dan mustahil Allah Swt meskipun mereka dapat menghafal sebagian nama sifat tersebut.

Padahal terdapat penelitian yang telah dilaksanakan yang memperlihatkan bahwa menurut Aisyah (2023) penggunaan metode *Make a Match* secara signifikan dapat meningkatkan aktivitas sekaligus hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat wajib bagi Allah Swt. Metode ini memberi ruang interaksi antarpeserta didik melalui permainan kartu pasangan sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup. Dengan adanya aktivitas mencari pasangan kartu yang benar, siswa secara tidak langsung melatih kemampuan memori, mengasah pemahaman konsep, serta meningkatkan kerja sama dalam kelompok.

Menurut Karim (2021), yang menunjukkan bahwa metode *Make a Match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat mustahil bagi Allah Swt, model ini juga tidak hanya membantu siswa memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif. Penerapan metode ini juga terbukti efektif di tingkat sekolah dasar, di mana peserta didik cenderung membutuhkan stimulasi belajar yang menyenangkan agar mampu mempertahankan fokus dan ketertarikan terhadap materi agama.

Selain metode *Make a Match*, inovasi media pembelajaran juga terbukti

mampu memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi akidah. Aziz dkk. (2024) mengembangkan media Wordwall berbentuk labirin sebagai evaluasi pembelajaran akidah akhlak pada materi sifat-sifat Allah Swt untuk siswa kelas vii. Media berbasis permainan digital seperti Wordwall menjadikan proses evaluasi tidak lagi terasa sebagai beban, tetapi berubah menjadi aktivitas yang menarik dan interaktif. Pendekatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi sekaligus membantu peserta didik memahami konsep akidah dengan cara visual dan kontekstual. Kehadiran permainan edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih berkesan dan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat secara aktif.

Selain inovasi metode dan media, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara umum juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola kelas, mengelola interaksi, serta menyesuaikan strategi dengan kondisi peserta didik. Syafrin dkk. (2023) menyebutkan bahwa keberhasilan pembelajaran agama tidak hanya bergantung pada penguasaan materi, tetapi juga pada bagaimana guru mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan menyenangkan. Guru dituntut mampu menjadi fasilitator yang memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya, berdiskusi, berpikir kritis, dan mengembangkan pemahaman keagamaannya secara bertahap.

Dengan melihat berbagai penelitian tersebut, jelas bahwa pembelajaran sifat-sifat wajib dan mustahil bagi Allah Swt memerlukan pendekatan yang lebih dinamis. Materi ini tidak bisa dipisahkan dari kebutuhan untuk membangun akidah yang kuat dalam diri peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu terus berinovasi dalam memilih strategi pembelajaran agar siswa tidak hanya sekadar menghafal, tetapi juga memahami dan meyakini konsep-konsep dasar ketuhanan secara mendalam. Penggunaan metode *Make a Match*, pemanfaatan media *Wordwall*, hingga pengembangan media digital lainnya merupakan bukti bahwa inovasi pembelajaran

dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Pada akhirnya, bahwa pembelajaran akidah akan semakin efektif apabila guru mampu menggabungkan aspek perkembangan peserta didik, inovasi metode, variasi media, serta pengelolaan kelas yang tepat. Dengan dukungan penelitian-penelitian sebelumnya, pembelajaran materi sifat-sifat Allah Swt dapat dikembangkan secara lebih kreatif, menyenangkan, dan relevan bagi peserta didik di era modern. Oleh karena itu, penelitian mengenai metode atau media yang digunakan dalam pembelajaran akidah perlu terus dilakukan sebagai bentuk upaya peningkatan pendidikan agama Islam di sekolah.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Karakteristik Perkembangan Peserta Didik

Teori perkembangan kognitif menjelaskan bahwa peserta didik usia akhir sekolah dasar ada pada tahap operasional konkret, yakni fase di mana anak lebih mudah memahami konsep melalui contoh yang dapat diamati, dimanipulasi, dan dialami secara langsung. Arifudin (2022) menjelaskan bahwa pada tahap ini peserta didik sekolah dasar lebih efektif belajar melalui pengalaman konkret dibandingkan penjelasan verbal semata. Dalam konteks pembelajaran agama, materi yang bersifat abstrak seperti sifat-sifat Allah maupun konsep ketuhanan lain akan lebih mudah dicerna bila guru menghadirkannya dalam bentuk analogi konkret, ilustrasi visual, permainan, atau simulasi sehingga siswa dapat menghubungkan konsep dengan pengalaman sehari-hari.

Penelitian menunjukkan bahwa anak pada tahap ini belum optimal mengembangkan pemikiran abstrak murni, sehingga penggunaan metode ceramah yang penuh istilah teoretis tanpa dukungan alat peraga akan membuat mereka kesulitan membangun gambaran mental tentang konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran tauhid perlu berangkat dari

pemahaman yang mendalam terhadap karakteristik perkembangan kognitif peserta didik agar materi seperti sifat wajib dan mustahil Allah Swt dapat disajikan secara bertahap, kontekstual, dan menyenangkan. pembelajar lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, serta pembelajar juga bisa dapat mengembangkan rasa ingin tahu, dan mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata dengan kondisi saat pelajaran dilaksanakan (Moto, M. M., 2019).

2.2 Metode Ceramah dalam Pembelajaran PAI

Metode ceramah termasuk metode tradisional yang masih banyak digunakan karena dianggap efisien. Menurut Nizar & Hasibuan. (2011) metode ceramah adalah metode pengajaran yang dilakukan dengan penuturan atau penerangan lisan secara langsung oleh guru kepada peserta didik terutama ketika tutor harus menyampaikan materi yang luas dalam waktu terbatas. Namun, berbagai kajian dan pengalaman praktik menunjukkan bahwa ceramah murni berpotensi menempatkan peserta didik sebagai objek pasif yang hanya menerima informasi tanpa diberi ruang untuk bertanya, berdiskusi, atau mengonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Di MDTA Yayasan Miftahul Huda Al-Hasbulloh, metode ceramah menjadi pilihan utama dalam pembelajaran tauhid dan jarang dikombinasikan dengan metode lain yang lebih variatif seperti diskusi, tanya jawab, atau permainan edukatif. Keterbatasan ini berdampak pada munculnya gejala kelelahan belajar, kebosanan, dan gangguan konsentrasi yang tercermin dari perilaku peserta didik yang sering terdistraksi serta kesulitan mengulang kembali makna sifat-sifat Allah yang telah disampaikan.

2.3 Inovasi Metode dan Media pada Materi Tauhid

Hasil-hasil penelitian kontemporer dalam bidang pendidikan agama menunjukkan bahwa pembelajaran akidah akan lebih efektif ketika guru mengkombinasikan metode ceramah dengan

ragam metode aktif serta memanfaatkan media pembelajaran kreatif. Penggunaan metode *Make a Match* sudah diteliti oleh Karim (2021) dan Aisyah (2023) juga terbukti efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dalam materi sifat-sifat wajib maupun mustahil Allah Swt. Dengan mengacu pada berbagai penelitian tersebut, observasi yang kami lakukan di MDTA Yayasan Miftahul Huda Al-Hasbulloh ini bertujuan untuk melihat lebih dekat bagaimana pembelajaran tauhid berlangsung sehari-hari dan apa saja kendala yang dihadapi fasilitator.

Selain itu, integrasi teknologi digital seperti *Wordwall*, modul interaktif PDF, dan media visual lain mampu mengubah proses belajar dari sekadar penyampaian informasi menjadi pengalaman yang menyenangkan, interaktif, dan menantang bagi peserta didik. Menurut Sholichah & Laili (2024) pembelajaran digital terbukti bisa membantu proses belajar karena tampilannya lebih menarik dan mudah diakses. Selain digital, media non-digital juga bisa jadi alternatif, misalnya kartu visual, permainan edukatif, atau alat bantu visual lainnya. Hal ini sejalan dengan temuan Aziz dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berbasis permainan dalam pembelajaran akidah dapat meningkatkan minat, fokus, serta pemahaman peserta didik terhadap materi sifat-sifat Allah Swt. Media seperti ini membantu anak memvisualisasikan konsep keagamaan yang bersifat abstrak melalui aktivitas yang menyenangkan. Dalam konteks MDTA, tantangannya adalah bagaimana mengadaptasi prinsip-prinsip inovasi tersebut dengan memanfaatkan sarana yang terbatas melalui pembuatan alat peraga dan game sederhana.

2.4 Model Pembelajaran Partisipatif

Model pembelajaran partisipatif menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan proses belajar, mulai dari

eksplorasi masalah, diskusi solusi, sampai refleksi hasil pembelajaran. Model ini merupakan model pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Yani, M., Rahmawati, A., & Wijayanti, I., 2023). Dengan turut melibatkan langsung peserta didik dalam pembelajaran, membuat peserta didik merasa penting dan lebih tertarik dalam pembelajaran. Karena keterlibatan aktif peserta didik akan memungkinkan pembelajaran dua arah yang membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik interaktif, juga dapat menumbuhkan kreatifitas dari peserta didik itu sendiri. Dengan melibatkan peserta didik secara langsung, model ini memungkinkan terjadinya pembelajaran dua arah yang lebih dialogis dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengemukakan pemahaman, pengalaman, maupun pertanyaan terkait materi keagamaan yang sedang dipelajari.

Dalam pembelajaran tauhid, pendekatan partisipatif dapat diwujudkan melalui aktivitas permainan kelompok, simulasi, studi kasus, dan proyek kecil yang menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar. Game Kotak Tauhid yang dikembangkan dalam penelitian ini mengadopsi semangat model partisipatif karena mengajak peserta didik aktif mengelompokkan sifat wajib dan mustahil Allah Swt melalui kegiatan bermain dan refleksi bersama tutor.

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman fenomena pembelajaran secara alamiah dan mendalam, khususnya terkait kebutuhan belajar peserta didik serta efektivitas awal media pembelajaran tanpa manipulasi variabel secara eksperimental. Pendekatan ini memungkinkan peneliti menggali makna, proses, dan konteks pembelajaran tauhid sebagaimana berlangsung di lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena secara holistik dengan peneliti sebagai instrumen utama, sementara Moleong (2021) menegaskan bahwa pendekatan deskriptif

kualitatif tepat digunakan untuk menggambarkan kondisi dan realitas sosial secara apa adanya.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara interaktif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (2014). Data kuantitatif sederhana berupa hasil pre-test dan post-test digunakan secara deskriptif untuk mendukung temuan kualitatif, bukan untuk pengujian hipotesis statistik.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

a. Gambaran Lembaga dan Kegiatan Pembelajaran

MDTA Yayasan Miftahul Huda Al-Hasbulloh merupakan lembaga pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pembelajaran keagamaan di sore hari dengan fokus pada mata pelajaran tauhid, fiqh, akhlak, sejarah kebudayaan Islam, bahasa Arab, serta Al-Qur'an dan hadits. Peserta didik berasal dari berbagai latar belakang sekolah formal namun memiliki kesamaan kebutuhan untuk memperkuat pemahaman dasar keislaman mereka.

Kegiatan pembelajaran tauhid di kelas vii dilaksanakan secara rutin dan salah satu materi yang cukup sering diajarkan adalah sifat-sifat wajib dan mustahil bagi Allah Swt. Namun, hasil observasi mengungkap bahwa pembelajaran masih berpusat pada tutor sebagai pemberi materi, sementara peserta didik lebih banyak berperan sebagai pendengar sehingga dinamika kelas cenderung satu arah.

b. Karakteristik dan Kebutuhan Belajar Peserta Didik

Peserta didik kelas vii memiliki karakteristik usia yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan dukungan media konkret, gambar, permainan, serta aktivitas yang melibatkan gerak dan interaksi sosial. Dari observasi dan wawancara, terungkap bahwa mereka menunjukkan antusiasme tinggi ketika diajak

melakukan aktivitas yang menantang dan bersifat permainan, namun cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung lama tanpa variasi metode.

Tingkat kemampuan kognitif peserta didik juga beragam; sebagian dapat dengan cepat menangkap penjelasan tutor, sedangkan sebagian lain membutuhkan pengulangan dan bantuan contoh konkret. Perbedaan ini menuntut adanya strategi pembelajaran yang adaptif sehingga semua peserta didik dapat terlayani, misalnya melalui kerja kelompok, permainan edukatif, dan penggunaan media visual yang dapat diakses oleh seluruh siswa.

c. Identifikasi Masalah dan Penyebab Kesulitan Belajar

Analisis terhadap proses pembelajaran menunjukkan setidaknya tiga masalah utama. Pertama, metode pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada ceramah menyebabkan peserta didik sulit mempertahankan fokus dan mengalami kesulitan mengolah informasi menjadi pemahaman yang bermakna. Kedua, belum adanya media pembelajaran khusus yang digunakan untuk menjelaskan sifat wajib dan mustahil Allah Swt membuat materi yang abstrak tidak terhubung dengan dunia konkret peserta didik. Ketiga, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih terbatas; mereka jarang diajak berdiskusi, melakukan permainan, atau mempraktikkan konsep yang dipelajari sehingga kesempatan untuk membangun pemahaman secara aktif menjadi sangat sedikit. Literatur tentang pembelajaran partisipatif menegaskan bahwa pelibatan aktif peserta didik sangat penting untuk menumbuhkan rasa memiliki terhadap pembelajaran, meningkatkan motivasi, serta membantu mereka mengembangkan daya kritis dan kreativitas.

d. Pengembangan Media/Game Pembelajaran

Untuk menjawab masalah tersebut, peneliti bersama kelompok merancang game pembelajaran bernama "Kotak Tauhid" yang dikembangkan dari bahan sederhana seperti kardus, karton, tusuk sate, serta kertas berisi 10 sifat wajib dan 10 sifat mustahil Allah Swt.

Pada bagian atas kotak dibuat dua lubang dengan tanda ceklis dan silang, yang masing-masing mewakili kategori sifat wajib dan sifat mustahil; peserta didik diminta memasukkan kertas yang mereka pegang ke lubang yang sesuai.

Game ini dirancang untuk dimainkan secara individual maupun kelompok dengan batas waktu sekitar 30 detik per orang, sehingga menumbuhkan suasana kompetitif sekaligus melatih kecepatan dan ketepatan pengenalan konsep. Selain menguji hafalan nama sifat, permainan ini juga membuka ruang diskusi singkat setelah sesi bermain, di mana tutor dapat mengklarifikasi jawaban dan menjelaskan kembali makna setiap sifat yang keliru dipahami peserta didik. Nilai budaya lokal yang diangkat adalah religiusitas masyarakat yang menjunjung tinggi pemahaman akidah melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna.

e. Integrasi Media Digital dan Tahapan Pembelajaran

Pelaksanaan uji coba tidak hanya mengandalkan Kotak Tauhid, tetapi juga memanfaatkan media digital berupa tayangan di laptop yang berisi penjelasan visual tentang sifat wajib dan mustahil Allah Swt. Tahap pembelajaran dimulai dengan peserta didik menonton tayangan digital, kemudian tutor memberikan penjelasan lanjutan yang sederhana dan kontekstual agar mereka memahami makna dan contoh penerapan setiap sifat dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. Pembelajaran melalui media digital

Setelah penjelasan, peserta didik diajak mengikuti game Kotak Tauhid sebagai bentuk latihan praktik dan penguatan konsep; pada tahap ini suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik saling

menyemangati dan mengamati jawaban teman-temannya. Kegiatan diakhiri dengan post-test tertulis yang bertujuan mengukur sejauh mana pemahaman mereka meningkat setelah rangkaian pembelajaran dan permainan dilakukan.

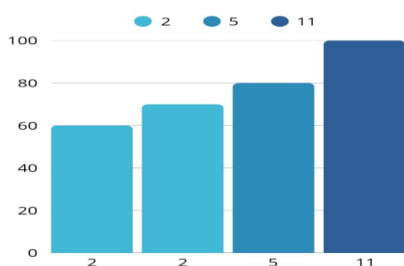
f. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Pre-test yang dilakukan sebelum penggunaan media digital untuk menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik hanya mampu menyebutkan beberapa sifat wajib dan mustahil tanpa dapat menjelaskan maknanya secara runtut. Jawaban mereka cenderung berupa hafalan nama sifat seperti “Wujud, Qidam, Baqa,” dan seterusnya, tanpa diikuti uraian makna yang tepat maupun contoh aplikatif dalam sikap beragama.



Gambar 2. Pembelajaran melalui permainan Kotak Tauhid

Setelah pembelajaran dengan media digital dan Kotak Tauhid, hasil post-test memperlihatkan peningkatan kemampuan peserta didik baik dalam menyebutkan maupun menjelaskan makna sifat-sifat tersebut. Peserta didik lebih mampu membedakan sifat yang menunjukkan kesempurnaan Allah swt dengan sifat mustahil yang merupakan kebalikan dari sifat wajib. Dengan peserta didik diberikan 10 soal yang harus dijawab mengenai sifat wajib dan mustahil bagi Allah swt. Hal ini terlihat pada hasil pola jawaban menunjukkan pergeseran positif dari sekadar hafalan menuju pemahaman makna.



Gambar 3. Nilai hasil Post-Test

g. Respon Tutor dan Peserta Didik

Tutor menyampaikan bahwa keberadaan media digital dan Kotak Tauhid mempermudah proses penyampaian materi yang selama ini dirasakan berat karena harus menjelaskan konsep abstrak hanya dengan ceramah. Guru merasa bahwa interaksi kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih berani bertanya, dan proses evaluasi pemahaman menjadi lebih praktis karena dapat diamati langsung dari perilaku dan jawaban peserta didik saat memainkan game.



Gambar 4. Tutor

Peserta didik mengaku bahwa pembelajaran dengan tayangan visual dan permainan membuat mereka tidak mudah mengantuk, merasa tertantang untuk menjawab dengan benar, dan lebih mudah mengingat makna sifat-sifat Allah Swt. Mereka juga menyatakan keinginan agar kegiatan sejenis lebih sering dilakukan pada mata pelajaran lain sehingga suasana belajar di madrasah menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa integrasi media kreatif dan pendekatan partisipatif relevan dengan karakteristik peserta didik madrasah diniyah.

Gambar 5. Pembelajaran melalui media digital dan



media pembelajaran interaktif bersama peserta didik

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran tauhid di kelas VI MDTA Yayasan Miftahul Huda Al-Hasbulloh masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang sangat terbatas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik cenderung pasif, mudah kehilangan fokus, dan mengalami kesulitan dalam memahami makna sifat wajib dan mustahil Allah Swt secara konseptual. Temuan ini sejalan dengan pendapat Satriani (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran satu arah berpotensi menurunkan minat belajar dan hanya menghasilkan hafalan jangka pendek.

Ditinjau dari karakteristik perkembangan kognitif, peserta didik berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas interaktif. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran disertai media visual dan permainan edukatif dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Temuan ini memperkuat pandangan Arifudin (2022) dan Moto (2019) yang menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami konsep abstrak melalui pengalaman belajar yang lebih nyata.

Pengembangan dan penerapan media pembelajaran “Kotak Tauhid” yang dipadukan dengan media digital menjadi

upaya untuk menjawab kebutuhan tersebut. Hasil uji coba menunjukkan adanya perubahan positif pada dinamika kelas. Peserta didik tampak lebih aktif, terlibat dalam diskusi, serta mampu mengelompokkan sifat wajib dan mustahil Allah Swt dengan lebih tepat. Peningkatan pemahaman ini juga tercermin dari hasil post-test yang menunjukkan kecenderungan skor lebih tinggi dibandingkan pre-test, meskipun analisis dilakukan secara deskriptif. Hasil ini sejalan dengan penelitian Karim (2021) dan Aisyah (2023) yang membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar materi tauhid.

Selain itu, respon tutor menunjukkan bahwa penggunaan media Kotak Tauhid mempermudah penyampaian materi yang bersifat abstrak dan membantu proses evaluasi pemahaman peserta didik secara langsung. Pendekatan ini sejalan dengan model pembelajaran partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar (Yani et al., 2023). Integrasi media digital dan permainan edukatif juga mendukung temuan Aziz et al. (2024) bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, fokus, dan minat belajar peserta didik pada materi akidah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran yang bersifat interaktif dan partisipatif relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik madrasah diniyah. Pembelajaran tauhid tidak hanya menuntut penguasaan materi, tetapi juga strategi penyampaian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pemahaman akidah dapat terbentuk secara lebih mendalam dan bermakna.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pertama, peserta didik kelas 6 MDTA Yayasan Miftahul Huda Al-Hasbulloh memiliki kebutuhan belajar yang kuat terhadap pembelajaran tauhid yang konkret, visual, interaktif, dan memberikan ruang partisipasi aktif dalam bentuk permainan maupun diskusi. Ketergantungan

pembelajaran pada metode ceramah semata membuat mereka cenderung pasif, mudah bosan, serta sulit memahami makna sifat-sifat wajib dan mustahil bagi Allah Swt meskipun mereka dapat menghafal sebagian nama sifat tersebut.

Kedua, pengembangan dan penerapan media digital serta game pembelajaran Kotak Tauhid terbukti mampu mengurangi kejenuhan, meningkatkan fokus, dan membantu peserta didik mengkategorikan sifat wajib dan mustahil Allah Swt secara lebih tepat. Peningkatan pemahaman ini tercermin dari perbaikan jawaban pada post-test serta respon positif peserta didik dan tutor terhadap pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang.

Ketiga, inovasi media yang memadukan unsur permainan, nilai religius lokal, dan pendekatan partisipatif dapat menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di lembaga pendidikan nonformal seperti madrasah diniyah, terutama pada materi akidah yang bersifat abstrak. Upaya serupa penting terus dikembangkan agar pembelajaran tidak sekadar menambah pengetahuan kognitif, tetapi juga memperdalam penghayatan nilai keagamaan peserta didik.

5.2 Saran

Bagi tutor dan pengelola MDTA, disarankan untuk mengintegrasikan media/game seperti Kotak Tauhid secara rutin ke dalam rencana pembelajaran tauhid dan memodifikasinya sesuai tema materi yang berbeda, misalnya sifat Rasul, rukun iman, atau akhlak terpuji. Guru juga perlu mengikuti pelatihan atau belajar mandiri mengenai desain media sederhana dan pemanfaatan teknologi digital agar variasi pembelajaran semakin kaya dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan desain kuasi eksperimen yang lebih kuat sehingga dapat mengukur efektivitas media Kotak Tauhid dan media digital secara kuantitatif menggunakan analisis statistik

yang lebih mendalam. Selain itu, kajian mengenai pengaruh media permainan edukatif terhadap aspek afektif dan spiritual peserta didik juga penting dilakukan untuk melihat sejauh mana media tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga penghayatan nilai akidah dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N. (2023). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Sifat-Sifat Wajib Bagi Allah dengan Metode Make a Match. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 3(1), 84–93.
- Arifudin, O. (2022). Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis).
- Aziz, A., Haliza, N., Agustin, M. W., Anam, A. M. K., & Jerawut, S. (2024). Pengembangan Wordwall (Labirin) sebagai Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak pada Materi Sifat-Sifat Allah Kelas VII MTS Muslimat NU Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(7), 1296–1306.
- Karim, K. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sifat-Sifat Mustahil bagi Allah SWT Menggunakan Metode Pembelajaran Make a Match pada Peserta Didik Kelas III di SDN 98 Kota Utara. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 678–692.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian journal of primary education*, 3(1), 20-28.
- Nizar, A., & Hasibuan, M. (2011). Metode Ceramah: Konsep Dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah, UIN Sumatera Utara*. Diakses dari <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/download/16/207>
- Satriani, S. (2018). Inovasi pendidikan: Metode pembelajaran monoton ke pembelajaran variatif (Metode ceramah plus). *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 10(1), 273888.
- Sholichah, B. M., & Laili, I. N. (2024). Pengembangan Media Digital Bentuk PDF Materi Mendidik Jiwa Mulia Akhlakul Karimah untuk Madrasah Diniyah. *Journal of Advanced Learning Media Development*, 1(1), 7–15.
- Syafrin, Y., Kamal, M., Arifmiboy, A., & Husni, A. (2023). Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 72–77.
- Yani, M., Rahmawati, A., & Wijayanti, I. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Partisipatif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 219-226.