

UPAYA MENGATASI KESULITAN MEMBEDAKAN TUGAS MALAIKAT MELALUI GAME

Garindi Vitriatul Muntaha¹, Karin Noer Amalina², Ratu Wulan Sari³ dan Shinta Nuriatul Hamidah⁴

¹Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111092@student.unsil.ac.id

²Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111098@student.unsil.ac.id

³Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111047@student.unsil.ac.id

⁴Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111106@student.unsil.ac.id

Abstract. *This study examines the effectiveness of a game-based learning medium in overcoming children's difficulties in distinguishing the names and duties of angels in Islamic religious education at Raudhatul Jannah children's Quranic study group. The research was conducted in a nonformal education setting using a descriptive qualitative approach supported by simple quantitative analysis. Participants consisted of 15 children aged 6–12 years who regularly attended the study group. Data were collected through observation, semi-structured interviews with tutors, documentation, and learning outcome tests in the form of pre-test and post-test. The educational game utilized cardboard-based interactive media with flap mechanisms matching angels' names and duties, reinforced by Sundanese children's songs as local cultural elements. The results show an improvement in children's learning outcomes, indicated by higher post-test scores and increased engagement during learning activities. The game-based learning approach also enhanced motivation, active participation, and memory retention. This study concludes that integrating educational games with local culture effectively improves children's understanding and engagement in nonformal religious education.*

Keywords: *Based Learning Game, Islamic Education, Nonformal Education and Learning Media*

I. PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan nonformal, kemampuan berkomunikasi yang baik menjadi kunci dalam menyampaikan materi secara efektif kepada warga belajar. Salah satu bentuk pelaksanaan pendidikan nonformal yang berperan penting dalam pembinaan karakter dan keagamaan adalah kegiatan pengajian. Pembinaan karakter harus ditingkatkan sejak dini melalui kegiatan pengajian anak-anak. Salah satu lembaga yang menjadi tempat pelaksanaan kegiatan ini adalah Pengajian Anak-Anak Raudhatul Jannah yang berfokus pada pembelajaran keagamaan untuk anak-anak dimulai dengan rentang usia TK hingga SMP. Dalam Fadilah,

M. P., et. al, (2021) menyimpulkan bahwa kegiatan pengajian merupakan wahana strategis dalam membentuk karakter religius anak, karena melalui pengajian anak tidak hanya menerima pengetahuan keagamaan, tetapi juga mengalami pembiasaan, keteladanan, dan penguatan nilai moral yang penting bagi perkembangan karakter mereka.

Kegiatan pengajian di Raudhatul Jannah bertujuan menanamkan nilai-nilai keislaman sejak dini, seperti mengenal Allah SWT, para rasul, tugas malaikat, dan mengaji al-quran dengan tadjwiznya. Salah satu bentuk permasalahan yang ditemukan di dalam pengajian tersebut bahwa anak-anak sering

tertukar antara nama dan tugas-tugas malaikat,

Kesulitan ini muncul karena proses belajar sebelumnya masih bersifat hafalan satu arah tanpa menggunakan media visual yang menarik. Sementara itu, anak-anak usia dini cenderung cepat bosan dan lebih mudah memahami materi melalui kegiatan bermain, melihat, dan berinteraksi langsung.

Sebagai upaya solusi dan inovasi, dikembangkanlah media pembelajaran berbasis game yang didesain menyerupai papan tebak pasangan malaikat dan tugasnya. Dalam Pendekatan edukasi berbasis permainan (gamifikasi) ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman dan daya ingat anak secara signifikan, sekaligus menumbuhkan minat belajar agama melalui metode yang menyenangkan (Putra, R. A, et.al, 2024).

Hal ini diperjelas dalam dalam Sebrita, M. P., 2019 dijelaskan bahwa game edukasi menjadi media yang efektif karena mampu menyajikan materi agama melalui visual, suara, interaksi, dan permainan, yang semuanya membantu anak memahami informasi lebih cepat dan lebih menyenangkan. Dengan demikian, game edukasi dapat mengatasi masalah seperti kesulitan membedakan nama dan tugas malaikat atau hafalan yang cepat dilupakan.

Kegiatan ini juga menjadi sarana mahasiswa untuk mengasah kemampuan komunikasi sosial dan digital, melalui pembuatan media kreatif yang relevan dengan kebutuhan belajar masyarakat dan nilai-nilai budaya lokal di lingkungan pengajian. Laporan ini akan menguraikan proses observasi, perancangan game, implementasi, dan hasil evaluasi yang diperoleh (Kurniawan, K., Khoirunnisa, K., & Masrina, D. 2024).

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pendidikan Nonformal dan Pembentukan Karakter Anak

Pendidikan nonformal berperan sebagai pelengkap dan penguat pendidikan formal, khususnya dalam pembinaan karakter dan nilai keagamaan anak. Melalui kegiatan seperti pengajian, anak memperoleh pengalaman belajar yang menekankan

pembiasaan sikap religius, moral, dan sosial melalui keteladanan serta interaksi langsung. Pembelajaran pada jalur nonformal dinilai efektif dalam membentuk karakter karena bersifat fleksibel, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Sudjana, 2010; Kemendiknas, 2010).

2.2. Karakteristik Belajar Anak dan Tantangan Materi Keagamaan Abstrak

Anak usia dini dan usia sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang aktif, konkret, dan menyukai aktivitas bermain. Oleh karena itu, materi pembelajaran yang bersifat abstrak, termasuk konsep iman dalam pendidikan agama, sering kali sulit dipahami apabila disampaikan secara verbal dan hafalan. Teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa anak lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, visualisasi, dan aktivitas bermakna (Piaget dalam Sujiono, 2013; Uno, 2016).

2.3. Media Pembelajaran dan *Game-Based Learning* dalam Pendidikan Keagamaan

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. *Game-Based Learning* (GBL) merupakan salah satu model yang efektif karena menggabungkan unsur permainan dengan tujuan pembelajaran, sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan daya ingat peserta didik. Dalam pembelajaran agama, GBL dapat mengonkretkan konsep abstrak melalui visual dan aktivitas bermain, serta membantu anak membedakan dan mengingat materi secara lebih menyenangkan (Nasser, 2021; Maulida et al., 2022).

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung oleh analisis kuantitatif sederhana untuk menggambarkan proses pembelajaran serta perubahan pemahaman anak setelah menggunakan game pembelajaran.

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan suasana belajar, cara ustazah menyampaikan materi, serta respon dan keterlibatan anak-anak selama proses pembelajaran berlangsung.

Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan ustazah di pengajian, dengan tujuan untuk memahami pengalaman belajar anak secara mendalam dan kontekstual. Untuk mendukung data kualitatif tersebut, penelitian ini dilengkapi dengan analisis kuantitatif sederhana berupa perbandingan hasil pre-test dan post-test guna melihat adanya perubahan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran setelah penggunaan game pembelajaran.

Pendekatan deskriptif kualitatif yang didukung analisis kuantitatif sederhana ini dinilai efektif untuk menilai pembelajaran berbasis game karena mampu menggambarkan proses pembelajaran sekaligus menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik secara sederhana (Widiana, 2022).

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test pada anak-anak Pengajian Anak-Anak Raudhatul Jannah. Fokus utama penelitian ini adalah kemampuan anak dalam membedakan nama dan tugas malaikat Allah sebelum dan sesudah penerapan media game pembelajaran.

Berdasarkan hasil pre-test, diketahui bahwa sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam menghubungkan nama malaikat dengan tugasnya secara tepat. Kesalahan yang paling sering muncul adalah tertukarnya malaikat Izrail dengan Israfil, serta kebingungan dalam membedakan pasangan malaikat Munkar–Nakir dan Raqib–Atid. Nilai pre-test menunjukkan bahwa mayoritas anak memperoleh skor sedang hingga rendah, dengan rentang nilai antara 3/10 hingga 8/10. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman awal anak terhadap materi iman kepada malaikat masih belum optimal.

Tabel 1. Nilai Hasil Pre-test

NAMA	NILAI <i>PRETEST</i>
AKHDAN	6/10
AZKA	6/10
ZIAN	6/10
ELKIRAM	4/10
NIZAM	4/10
ATHAR	3/10
ADAM	3/10
ADRIAN	6/10
ANDRA	7/10
ALFI	7/10
KAKANG CIKAL	4/10
ITAN	4/10
BIMA	6/10
NAJWAN	8/10
ROFI	8/10

Sumber: Data Penelitian (2025)

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media game “Papan Belajar Tentang 10 Malaikat” yang dipadukan dengan lagu berbahasa Sunda, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan. Seluruh peserta mengalami kenaikan nilai dibandingkan hasil pre-test. Beberapa anak yang sebelumnya memperoleh nilai rendah 3/10–4/10 mampu meningkatkan hasil belajarnya hingga mencapai skor 7/10–8/10. Bahkan, sebagian peserta didik mencapai skor maksimal 10/10 pada post-test.

Tabel 2. Nilai Hasil Post-test

NAMA	NILAI <i>POSTEST</i>
AKHDAN	8/10
AZKA	10/10
ZIAN	10/10
ELKIRAM	8/10
NIZAM	7/10
ATHAR	7/10
ADAM	6/10
ADRIAN	8/10
ANDRA	8/10

ALFI	8/10
KAKANG CIKAL	6/10
ITAN	8/10
BIMA	10/10
NAJWAN	10/10
ROFI	10/10

Sumber: Data Penelitian (2025)

Selain peningkatan nilai tes, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar anak. Anak-anak terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Mereka mampu menyebutkan nama dan tugas malaikat dengan lebih percaya diri serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik ketika diminta menjelaskan kembali materi secara lisan.



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran



Gambar 2. Kegiatan Uji Coba Media Game

Hasil wawancara dengan ustazah juga menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media game. Ustazah menilai bahwa media tersebut membantu menjelaskan materi yang sebelumnya sulit dipahami anak dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode ceramah dan hafalan konvensional.

4.2. Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai nama dan tugas malaikat. Peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test mengindikasikan bahwa game pembelajaran mampu mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak sebelumnya.

Kesulitan awal anak dalam memahami materi iman kepada malaikat disebabkan oleh sifat materi yang abstrak serta kemiripan nama dan tugas beberapa malaikat. Anak-anak cenderung mengalami kesulitan ketika pembelajaran disampaikan secara verbal dan hafalan tanpa dukungan visual. Media game berbasis papan dengan sistem flap mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi dan aktivitas interaktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Sebrita (2019) yang menyatakan bahwa game edukasi membantu anak memahami materi melalui kombinasi visual, interaksi, dan pengalaman bermain.

Penerapan pendekatan game-based learning juga mendorong keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses menebak, membuka flap, dan mengonfirmasi jawaban. Aktivitas ini memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep karena anak belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing). Temuan ini mendukung penelitian Putra et al. (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik.



Gambar 3. Fisik Media Game



Gambar 4. Detail Fisik Media Game

Selain itu, integrasi unsur budaya lokal berupa lagu berbahasa Sunda turut memperkuat efektivitas pembelajaran. Lagu berfungsi sebagai media penguatan (reinforcement) yang membantu anak mengingat materi melalui irama dan pengulangan. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan kedekatan emosional anak dengan materi pembelajaran karena disampaikan dalam bahasa yang familiar dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Dari perspektif pendidikan nonformal, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran sederhana dapat

memberikan dampak signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Media yang murah, mudah dibuat, dan kontekstual terbukti mampu menjawab kebutuhan belajar anak di lingkungan pengajian. Dengan demikian, pembelajaran agama di pendidikan nonformal tidak harus bersifat monoton, tetapi dapat dikemas secara kreatif dan menyenangkan tanpa mengurangi substansi materi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media game pembelajaran merupakan alternatif strategis dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap materi keagamaan, khususnya iman kepada malaikat, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media game pembelajaran Papan Belajar tentang 10 Malaikat yang dipadukan dengan lagu berbahasa Sunda terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai nama dan tugas malaikat di Pengajian Anak-Anak Raudhatul Jannah. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan hasil post-test dibandingkan pre-test, serta meningkatnya partisipasi, konsentrasi, dan antusiasme anak selama proses pembelajaran. Media game mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak dalam pendidikan nonformal.

Pengembangan media game pembelajaran disarankan untuk lebih ditingkatkan melalui desain visual yang lebih variatif, penambahan tingkat permainan, serta integrasi dengan media digital sederhana. Selain itu, pengayaan materi kontekstual dan pelatihan bagi tutor perlu dilakukan agar penggunaan media pembelajaran interaktif dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Fadilah, M. P., Alim, W. S., Zumrudiana, A., Lestari, I. W., Baidawi, A., Elisanti, A. D., & KM, S. (2021). Pendidikan karakter. Agrabana Media.

- Kemendiknas. (2010). Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kurniawan, K., Khoirunnisa, K., & Masrina, D. (2024). Pengembangan Media Edukasi Kreatif Berbasis Digital untuk Peningkatan Kesejahteraan Mental Anak dengan Stunting di Kabupaten Pangandaran. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 7(4), 1881-1893.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Maulida, N., Rahmawati, R., & Sari, D. P. (2022). Penerapan game-based learning untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 13(2), 115–123.
- Nasser, A. (2021). Media pembelajaran sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 45–52.
- Putra, R. A., Cumalasari, E. I., Fusianita, R. L., & Hidayati, F. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan (Game Based Learning) Materi Sistem Tata Surya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 748-762.
- Rhamdani, P. A., Fatunnisa, R., Fathurrahman, R., & Wardati, S. W. (2023, June). Penerapan Iman Kepada Malaikat pada Kehidupan. In *Gunung Djati Conference Series* (Vol. 22, pp. 314-322).
- Sebrita, M. P. (2019). Perancangan game edukasi anak muslim sebagai media pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Perencanaan, Sains Dan Teknologi (Jupersatek)*, 2(1), 109-117.
- Sudjana, D. (2010). Pendidikan nonformal: Wawasan, sejarah perkembangan, falsafah, teori pendukung, dan asas. Falah Production.
- Sujiono, Y. N. (2013). Konsep dasar pendidikan anak usia dini. PT Indeks.
- Uno, H. B. (2016). Model pembelajaran: Menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Bumi Aksara.
- Widiana, I. W. (2022). Game based learning dan dampaknya terhadap peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.