



Perancangan Konsep Media Pembelajaran Berbasis Board Game untuk mengenalkan “4 Sifat Wajib Rasul” dalam Pelajaran Akidah dan Akhlak

Sukma Ayu Susilowati^{1*}, Pungky Febi Arifianto², Bayu Setiawan³

^{1,2,3} Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

^{*}21052010061@student.upnjatim.ac.id, pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id,

bayusetiawan.dkv@upnjatim.ac.id

Alamat: Jl. Rungkut Madya, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur 60294

Korespondensi penulis: 21052010061@student.upnjatim.ac.id

Abstract. *This research aims to design and develop an educational board game titled "The 4 Obligatory Attributes of the Prophets" as an engaging and effective learning medium for Islamic Creed (Aqidah) and Morals (Akhlak) to enhance the understanding of elementary school students aged 9–10 years. The background of this research is the necessity for innovative and interactive learning media to instill the fundamental concepts of Aqidah and Akhlak, particularly regarding the four obligatory attributes of Prophet Muhammad SAW, in students. The research method employed is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The board game design process includes analyzing the needs of students and teachers, designing fun and educational game mechanics, developing game components (board, cards, pawns, and rules), validation by material experts and media experts, and limited trials with target students. The research is expected to produce a valid, practical, and effective board game in improving students' understanding of the four obligatory attributes of the Prophets (Siddiq, Amanah, Tabligh, and Fathonah), thus providing an attractive alternative learning medium for elementary school teachers.*

Keywords: *Moral education, Educational Board Game, The 4 Obligatory Attributes of the Prophets, Active and Fun*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah board game edukatif berjudul “4 Sifat Wajib Rasul” sebagai media pembelajaran Akidah dan Akhlak yang menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa Sekolah Dasar usia 9–10 tahun. Latar belakang penelitian ini adalah perlunya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menanamkan konsep-konsep dasar Akidah dan Akhlak, khususnya mengenai empat sifat wajib Rasulullah SAW, kepada siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Proses perancangan board game meliputi analisis kebutuhan siswa dan guru, perancangan mekanisme permainan yang menyenangkan dan mendidik, pengembangan komponen game (papan, kartu, pion, dan aturan main), validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba terbatas pada siswa sasaran. Hasil penelitian diharapkan menghasilkan sebuah board game yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap empat sifat wajib Rasul (Siddiq, Amanah, Tabligh, dan Fathonah), sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik bagi guru Sekolah Dasar.

Kata kunci: Pendidikan Moral, Permainan Papan Edukasi, 4 Sifat Wajib Para Nabi, Aktif dan Menyenangkan

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan Akidah dan Akhlak memegang peranan krusial dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik sejak usia dini. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), penanaman nilai-nilai agama Islam, termasuk pemahaman tentang sifat-sifat mulia para Rasul Allah SWT, menjadi landasan penting bagi perkembangan spiritual dan sosial siswa. Salah satu aspek fundamental dalam Akidah dan Akhlak adalah pengenalan dan pemahaman terhadap “4 Sifat Wajib Rasul” (Siddiq, Amanah, Tabligh, dan Fathonah), yang menjadi teladan utama bagi

umat Islam. Namun, menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti sifat-sifat Rasul kepada siswa usia 9–10 tahun seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung monoton dan berpusat pada ceramah dapat kurang efektif dalam menarik perhatian dan mempertahankan minat belajar siswa. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi Akidah dan Akhlak, khususnya mengenai sifat-sifat Rasul, dapat menjadi dangkal dan kurang membekas.

Menyadari pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran, pengembangan media yang interaktif dan menyenangkan menjadi sebuah kebutuhan. *Board game* sebagai salah satu bentuk permainan edukatif memiliki potensi besar untuk mengatasi tantangan tersebut. Karakteristik *board game* yang melibatkan interaksi, kompetisi sehat, dan aturan main yang jelas dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan berkesan bagi siswa. Melalui permainan, konsep-konsep yang abstrak dapat divisualisasikan dan dialami secara langsung, sehingga mempermudah pemahaman dan retensi materi.

Berangkat dari latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah *board game* edukatif dengan judul “4 Sifat Wajib Rasul”. *Board game* ini didesain khusus sebagai media pembelajaran Akidah dan Akhlak bagi siswa Sekolah Dasar usia 9–10 tahun, dengan fokus utama pada peningkatan pemahaman mereka terhadap empat sifat wajib Rasulullah SAW. Diharapkan, *board game* ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi guru Sekolah Dasar dalam menyampaikan materi Akidah dan Akhlak, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam perancangan *board game* edukatif berjudul “4 Sifat Wajib Rasul”, media ini difungsikan sebagai sarana pembelajaran karakter dan akidah Islam untuk siswa kelas 4 SD (fase B) agar lebih memahami keteladanan Rasul. Board game edukatif sendiri merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan menyenangkan, namun sarat akan nilai-nilai edukatif (Hanif & Sulaiman, n.d.)

Topik utama yang diangkat dalam media ini adalah empat sifat wajib Rasul: Shiddiq (jujur), Amanah (dapat dipercaya), Tabligh (menyampaikan kebenaran), dan Fathanah (cerdas). Keempat sifat ini menjadi fokus utama karena merepresentasikan teladan akhlak Rasulullah SAW yang esensial untuk ditanamkan kepada anak sejak dini. Dalam konteks pendidikan Islam, akidah merujuk pada keyakinan dasar kepada Allah dan Rasul-Nya, sementara akhlak mencakup perilaku mulia dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media ini bertujuan membantu guru menyampaikan nilai-nilai keislaman secara interaktif dan kontekstual, agar siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami serta mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata (Putra et al., 2020). Menurut Listyanti (2012), pendidikan karakter harus mampu membentuk kepribadian anak ke arah yang lebih baik melalui proses pembiasaan sopan santun, etika, dan budi pekerti.

Siswa kelas 4 SD termasuk dalam fase B pada Kurikulum Merdeka, yakni fase yang mencakup siswa kelas 3 dan 4. Pada tahap ini, anak telah memiliki kemampuan berpikir logis dan konkret, sehingga cocok untuk menerima pembelajaran berbasis praktik, seperti melalui permainan. Kurikulum Merdeka sendiri menekankan pembelajaran berbasis capaian dan pengalaman bermakna.

Pentingnya keteladanan Rasul sebagai landasan akhlak telah diakui lintas generasi. Seperti yang disampaikan oleh (Candrakusuma, n.d.), akhlak Rasulullah SAW telah menjadi teladan dunia selama lebih dari 15 abad, dan tetap relevan diterapkan hingga saat ini. Dengan menghadirkan 4 sifat wajib Rasul dalam bentuk board game, diharapkan siswa tidak hanya mengenal tetapi juga meneladani sifat-sifat tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Studi eksisting dilakukan untuk memahami dan menganalisis komponen capaian dari suatu objek guna mengidentifikasi faktor keberhasilan maupun kegagalan dalam pencapaian tujuannya. Hasil dari studi ini kemudian dijadikan panduan dalam proses perancangan selanjutnya agar menghasilkan karya yang lebih baik dan tepat sasaran. Dalam konteks perancangan ini, objek yang dijadikan bahan studi eksisting adalah buku Pendidikan Agama Islam (PAI) fase B, yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa sekolah dasar. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum didefinisikan sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, serta bahan pelajaran, termasuk metode pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu. Di Indonesia, kurikulum yang digunakan di tingkat sekolah dasar adalah Kurikulum 2013 yang diterapkan sejak tahun 2013 hingga 2022, dan mulai tahun 2023 digantikan oleh Kurikulum Merdeka. Pemilihan buku tematik pelajaran Sekolah Dasar digunakan sebagai acuan karena di dalamnya terdapat materi-materi utama yang relevan dengan topik perancangan, yaitu pentingnya pembelajaran 4 Sifat Wajib Rasul bagi siswa kelas 4 SD. Materi tersebut secara khusus terdapat dalam Bab 7 dan Bab 8 pada buku Pendidikan Agama Islam fase B, yang menjadi dasar pengembangan media pembelajaran edukatif ini.

Studi Komparator menggunakan boardgame Anak soleh, analisis terhadap kemasan board game *Anak Sholeh* menunjukkan bahwa informasi yang ditampilkan cukup jelas dan

lengkap. Kemasan mencantumkan informasi dasar seperti nama permainan, batas usia pemain, jumlah pemain, serta durasi permainan, yang sangat membantu pengguna, terutama orang tua dan guru, dalam memahami kelayakan serta kegunaan permainan ini. Dari sisi visual, ilustrasi kemasan divisualisasikan dengan gaya kartun yang menarik. Kehadiran karakter maskot dan tokoh pendukung lain, ditambah visual papan permainan sebagai latar, secara efektif merepresentasikan unsur permainan edukatif bagi anak-anak.

Tata letak visual pada kemasan terkesan cukup ramai, namun tetap tertata seimbang. Komposisi elemen visual ditempatkan secara harmonis, dengan tokoh maskot yang diposisikan di bagian tengah sebagai titik fokus utama, menegaskan bahwa tiap karakter dalam permainan memiliki nilai tersendiri. Dari aspek tipografi, kemasan menampilkan teks yang minimal, terbatas pada judul permainan. Namun penggunaan jenis huruf yang ceria dan ukuran yang mencolok berhasil menjadi elemen penarik perhatian yang serasi dengan tampilan visual.

Warna yang digunakan sangat bervariasi dan dominan dengan warna-warna cerah yang memancarkan kesan berani, bebas, dan menyenangkan serta sesuai dengan karakteristik anak-anak sebagai target pengguna. Selain itu, informasi pada kemasan menggunakan dua bahasa, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, sementara isi permainan sepenuhnya menggunakan Bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan inklusivitas serta kemudahan pemahaman bagi anak-anak sebagai pengguna utama.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan metode perancangan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa board game bertema 4 sifat wajib Rasul (Shiddiq, Amanah, Tabligh, dan Fathanah) yang ditujukan untuk siswa kelas 4 SD. Pemilihan metode kualitatif didasarkan pada kemampuannya dalam menjelaskan fenomena secara mendalam dan membentuk teori yang berkaitan dengan proses pembelajaran nilai-nilai keislaman melalui media permainan (Gamedia Blog).

Proses perancangan dilakukan dengan menerapkan pendekatan Design Thinking, khususnya pada tahap define, di mana dilakukan identifikasi kebutuhan dan penyusunan indikator melalui brainstorming dengan metode 5W + 1H (Suminto & Arifianto, 2024). Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk merancang strategi penyampaian pesan dan bentuk permainan yang sesuai dengan karakteristik target audiens, serta mengevaluasi efektivitas board game

dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa terhadap materi “Mencintai Rasul” dalam mata pelajaran PAI.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik data primer berupa observasi, wawancara, dan Focus Group Discussion (FGD) dengan guru dan siswa, serta data sekunder dari buku, jurnal, dan media massa yang relevan sebagai dasar pendukung dalam proses perancangan dan analisis.

A. Analisis Data

a. Analisis Data Wawancara

Penelitian ini melibatkan wawancara dengan lima narasumber, yaitu seorang guru PAI, dua psikolog anak, seorang ahli agama Islam, dan seorang ahli board game. Tujuannya adalah untuk menggali kebutuhan, pendekatan, dan efektivitas penggunaan board game dalam pembelajaran akidah dan akhlak, khususnya empat sifat wajib Rasul (Shiddiq, Amanah, Tabligh, Fathanah) pada anak usia 9–10 tahun (fase B).

1. Guru PAI menyatakan bahwa metode interaktif seperti lagu, tebak-tebakan, dan video terbukti meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam materi sifat wajib Rasul. Media interaktif sangat membantu karena materi bersifat hafalan. Siswa juga menyukai bentuk penghargaan konkret dan merespons positif terhadap pembelajaran dengan pendekatan menyenangkan.
2. Ahli Agama menekankan bahwa keempat sifat wajib Rasul dapat dijadikan indikator pembentukan akhlak anak. Metode ceramah dinilai kurang efektif untuk anak-anak, sehingga pembelajaran akhlak sebaiknya menggunakan pendekatan yang menyenangkan dan sesuai cara berpikir anak.
3. Psikolog Anak menekankan pentingnya pembelajaran yang melibatkan pengulangan, permainan, dan stimulasi multisensori. Board game dinilai efektif karena meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan daya ingat anak. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan dapat membantu pengendalian emosi dan penguatan nilai sopan santun.
4. Ahli Board Game menyebutkan bahwa board game yang ideal harus menyenangkan, tidak membosankan, dan dapat dimainkan berulang kali. Permainan sebaiknya tidak berbasis hafalan, tetapi mendorong

interaksi dan pengalaman bermain yang nyata. Pendampingan orang tua atau guru juga penting dalam proses bermain bagi anak usia SD.

b. Analisis Data Kuisisioner

Hasil kuisisioner dari 68 responden (guru PAI dan wali murid di Surabaya) menunjukkan bahwa 100% responden setuju menjadikan Rasul sebagai teladan merupakan cara efektif membentuk akhlak anak. Sebanyak 95,6% pernah menemui anak usia 9–10 tahun berperilaku kurang baik dalam konteks akhlak, mengindikasikan pentingnya pembelajaran karakter sejak dini. Sebagian besar responden (69,1%) sangat mendukung penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, dan 77,6% telah mengenal media seperti board game. Sebanyak 85,3% menilai board game sangat efektif sebagai media pembelajaran karakter, khususnya untuk mengenalkan empat sifat wajib Rasul (Shiddiq, Amanah, Tabligh, Fathanah) secara menyenangkan dan mudah dipahami anak.

c. Analisis data FGD

Focus Group Discussion (FGD) dilaksanakan di SDI KY Ibrahim dengan melibatkan 15 siswa kelas 4 SD (fase B) untuk menggali preferensi visual, tema cerita, dan gaya belajar yang dapat menjadi acuan dalam perancangan board game. Siswa diperlihatkan gambar animasi melalui proyektor dan diminta memberikan tanggapan tertulis. Hasil FGD menunjukkan bahwa Adit Sopo Jarwo dipilih oleh mayoritas siswa (7 dari 15) sebagai animasi favorit, diikuti oleh Kiko dan Disney Princess (masing-masing 4 siswa), menandakan preferensi terhadap animasi lokal yang relevan dengan keseharian mereka.

Pada pilihan latar tempat dari kisah nabi ulul azmi, seluruh siswa memilih latar kisah Nabi Isa di wilayah Palestina, menunjukkan ketertarikan terhadap latar religius yang kuat. Dalam aspek aktivitas, mayoritas siswa (12 dari 15) lebih menyukai kegiatan positif di rumah, seperti salat dan mengaji. Untuk metode belajar, 13 siswa lebih menyukai belajar secara berkelompok karena dianggap lebih menyenangkan dan interaktif.

B. Analisis 5W+1H

Perancangan board game "4 Sifat Wajib Rasul" sebagai media pembelajaran akhlak dan akidah harus melalui tahap analisis yang tepat. Salah satu metode yang digunakan adalah analisis 5W+1H (What, When, Why, Who, Where, dan How). Analisis ini digunakan untuk menentukan sasaran dan memastikan bahwa board

game edukatif ini dapat memberikan informasi yang efektif tentang 4 Sifat Wajib Rasul kepada audiens usia 9-10 tahun, guna meningkatkan pemahaman mereka tentang tauladan Rasul.

Tabel 1. Analisis 5W+1H

Analisis 5W + 1H: What
Apa yang ingin disampaikan dalam perancangan board game Game 4 Sifat Wajib Rasul sebagai Media Pembelajaran Karakter dan Akidah untuk Meningkatkan Pemahaman Anak?
Perancangan board game "4 Sifat Wajib Rasul" bertujuan menyediakan media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai akhlak mulia, yaitu shiddiq, amanah, tabligh, dan fathanah, melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Pesan utama game ini adalah mengajarkan pentingnya sifat-sifat tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Board game ini juga dirancang sebagai alat bantu ajar yang efektif bagi guru di sekolah dasar dan orang tua di rumah.
Analisis 5W + 1H: What
Metode pembelajaran seperti apa yang mudah disukai dan dipahami untuk anak-anak?
Anak-anak cenderung menyukai metode pembelajaran interaktif yang melibatkan banyak indra dan aktivitas fisik, seperti permainan (games) yang dapat meningkatkan semangat belajar. Mereka lebih mudah memahami pelajaran dengan metode dua arah, seperti diskusi, bernyanyi, atau permainan kelompok dengan kompetisi mengumpulkan poin. Pendekatan ini memanfaatkan periode fokus optimal anak pada 30 menit pertama pembelajaran, sesuai dengan penelitian psikolog anak.
Analisis 5W + 1H: What
Apa keunikan yang dimiliki oleh perancangan board game 4 Sifat Wajib Rasul sebagai Media Pembelajaran Karakter dan Akidah untuk Meningkatkan Pemahaman Anak?
Keunikan board game "4 Sifat Wajib Rasul" terletak pada pengubahan materi pembelajaran hafalan menjadi permainan yang menarik dan interaktif. Dirancang untuk anak usia 9-10 tahun, game ini menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan mereka, sehingga memudahkan pemahaman konsep sifat wajib Rasul dengan cara yang menyenangkan. Board game ini mengikuti prinsip permainan yang efektif, yaitu mempertahankan minat dan kesenangan pemain.
Analisis 5W + 1H: When
Dimana perancangan board game 4 Sifat Wajib Rasul sebagai Media Pembelajaran Karakter dan Akidah untuk Meningkatkan Pemahaman ini diperuntukkan?
Perancangan ini ditujukan untuk sekolah dasar Islam, khususnya di Fase B, di mana pembelajaran tentang empat sifat wajib Rasul sudah termasuk dalam kurikulum PAI untuk anak usia 9-10 tahun.
Kapan 4 Sifat Wajib Rasul sebagai Media Pembelajaran Karakter dan Akidah untuk Meningkatkan Pemahaman perlu melibatkan anak-anak?

Pembelajaran ini ditujukan untuk anak usia 9-10 tahun, yang mulai memahami nilai akhlak dan karakter. Media interaktif seperti board game digunakan untuk membantu mereka belajar dengan cara menyenangkan, sesuai dengan kebutuhan emosional dan kognitif anak pada usia tersebut.
Analisis 5W + 1H: Why
Kenapa mengangkat perancangan board game 4 Sifat Wajib Rasul sebagai Media Pembelajaran Karakter dan Akidah untuk Anak usia 9 – 10 tahun
Masa sekolah dasar adalah periode penting dalam pembentukan karakter dan akhlak anak. Pada usia ini, anak mulai mempelajari konsep abstrak seperti sifat wajib Rasul (shiddiq, amanah, tabligh, dan fathanah). Pembelajaran ini penting untuk mengajarkan nilai-nilai akhlak yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, selain ilmu pengetahuan.
Kenapa menggunakan media board game?
Media board game dipilih karena pembelajaran berbasis permainan efektif meningkatkan keterlibatan siswa. Board game menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan daya serap materi melalui interaksi aktif, serta melatih anak untuk bekerja sama dan berkompetisi dengan sehat.
Analisis 5W + 1H: Who
Siapa target audience dalam perancangan board game game 4 Sifat Wajib Rasul sebagai Media Pembelajaran Karakter dan Akidah?
Target audiens adalah siswa kelas 4 SD usia 9-10 tahun, disesuaikan dengan kurikulum PAI dari Kemendikbud, dengan pendampingan guru atau orang tua untuk memastikan pemahaman yang baik tentang langkah permainan dan pesan akhlak dalam sifat wajib Rasul.
Analisis 5W + 1H: How
Bagaimana merancang board game game 4 Sifat Wajib Rasul sebagai Media Pembelajaran Karakter dan Akidah yang menarik dan informatif?
Board game dirancang dengan elemen visual menarik dan cerita interaktif yang fokus pada sifat wajib Rasul. Desain permainan melibatkan strategi, aktivitas kelompok, serta sistem level dan reward untuk menjaga minat pemain. Materi akhlak diintegrasikan dalam mekanisme permainan tanpa mengandalkan hafalan, sehingga anak-anak dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan informatif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan

a. Konsep Verbal

1. Judul Board Game

Board game ini berjudul Petualangan Akhlak: Shiddiq, Tabligh, Amanah, Fathanah. Subjudul Petualangan Akhlak dipilih untuk merepresentasikan konsep permainan yang bersifat petualangan edukatif, di

mana anak-anak diajak menjelajah dan menyelesaikan misi hingga mencapai garis finis sebagai simbol kemenangan. Materi permainan dirancang selaras dengan buku ajar PAI untuk anak usia 9–10 tahun, sehingga tetap relevan dan mendukung proses pembelajaran formal maupun informal.

2. Bahasa Komunikasi

Gaya bahasa ini tidak hanya digunakan dalam narasi pada kartu dan instruksi permainan, tetapi juga secara konsisten diterapkan pada buku panduan permainan. Tujuannya adalah agar:

- Anak-anak dapat membaca dan memahami sendiri petunjuk bermain tanpa selalu bergantung pada orang dewasa.
- Panduan terasa ramah dan mengajak, bukan bersifat kaku atau formal.
- Anak lebih mudah memahami aturan, jenis kartu, dan konsekuensi permainan (misalnya: “Ayo pilih kartu kebaikanmu!”, atau “Wah, kamu dapat bintang, yuk tukar!”).

Dengan demikian, bahasa sehari-hari yang tidak baku ini menjadi elemen penting untuk mendekatkan isi permainan dengan dunia anak, sekaligus menjaga nilai edukatif dan komunikatif permainan secara menyeluruh.

b. Konsep Visual

1. Gaya Visual



Gambar 1. Acuan gaya visual

Gaya visual pada board game "Petualangan Akhlak: Shiddiq, Tabligh, Amanah, Fathanah" mengacu pada gaya animasi karakter *Adit & Sopo Jarwo*. Pemilihan ini didasarkan pada hasil Focus Group Discussion (FGD) dengan 7 siswa kelas 4 SD, di mana mayoritas peserta menyukai gaya gambar tersebut. Gaya ini dinilai memiliki daya tarik kuat dan kedekatan emosional dengan target audiens, sehingga diharapkan dapat memperkuat keterlibatan anak-anak selama bermain.

2. Warna

Warna dalam perancangan disusun untuk mencerminkan suasana aktif dan dinamis khas anak-anak. Berdasarkan wawancara dengan ilustrator Kak Herry Prihamdani, digunakan kombinasi warna hangat (seperti oranye dan kuning) dan warna dingin (biru dan hijau). Pemilihan warna-warna vibrant dan berani digunakan untuk menciptakan visual yang harmonis dan menarik bagi audiens utama, yaitu siswa sekolah dasar.

3. Tipografi

Tipografi pada board game ini mengikuti pendekatan Swiss style design yang bersifat universal, minim dekorasi, dan berfokus pada keterbacaan dan fungsi visual (Suminto & Arifianto, 2024). Untuk headline digunakan Muara Demo, jenis huruf serif yang bersifat dinamis untuk membangkitkan kesan aktif sesuai dengan tema permainan. Untuk judul dan teks utama, dipilih Nunito, jenis huruf sans-serif yang ramah anak karena bentuknya yang jelas dan mudah dibaca (Rustan, 2013; Bangun & Anggarini, 2022).

a. Tipografi untuk headline



Gambar 2. Font Muara Demo



Gambar 3. Font Nunito

4. Komponen Board Game

a. Papan Permainan

Papan permainan terdiri atas 25 petak, dari start hingga finish. Papan ini merupakan media utama interaksi pemain, tempat mereka menggerakkan pion. Setiap petak dirancang menghadirkan tantangan atau keberuntungan, menambah keseruan permainan.

b. Pion

Terdapat 8 pion yang masing-masing berbentuk karakter untuk merepresentasikan pemain. Hal ini memberikan kesan bahwa pemain ‘masuk’ ke dalam dunia permainan, memperkuat elemen imajinatif dan engagement.

c. Kartu Permainan

Tiga jenis kartu disiapkan untuk mendukung alur permainan:

- Kartu Token: berisi nilai-nilai akhlak (Shiddiq, Tabligh, Amanah, Fathanah).
- Kartu Keberuntungan: berisi peristiwa positif yang menguntungkan pemain.
- Kartu Renungan: berisi soal atau tantangan; tingkat kesulitan meningkat, ditandai dengan gradasi warna yang makin gelap. Ilustrasi kartu disesuaikan dengan fungsi masing-masing: ceria untuk keberuntungan, serius untuk renungan, dan edukatif untuk pertanyaan.

d. Wheel (Roda Putar)

Spin wheel digunakan di awal permainan untuk menentukan langkah secara praktis dan menyenangkan. Ini menggantikan fungsi dadu konvensional dengan pendekatan yang lebih interaktif.

e. Kemasan

Desain kemasan dibuat berbentuk **persegi**, menyesuaikan dengan kebutuhan penyimpanan dan kemudahan mobilitas. Kemasan juga dibuat menarik secara visual agar dapat menarik perhatian anak-anak, sekaligus fungsional sebagai wadah semua komponen permainan.

f. Buku Panduan

Panduan permainan berisi penjelasan lengkap mengenai alur dan aturan main. Selain sebagai alat bantu bermain, buku ini juga mencantumkan **jawaban dari soal-soal** yang terdapat di kartu, memperkuat perannya sebagai sarana edukatif.

Hasil Perancangan

a. Karakter Pion Board Game

Terdapat 4 karakter pada boardgame, dengan 2 karakter laki laki dan 2 karakter perempuan karakter ini nantinya menjadi ikon permainan dan juga di gunakan untuk pion permainan

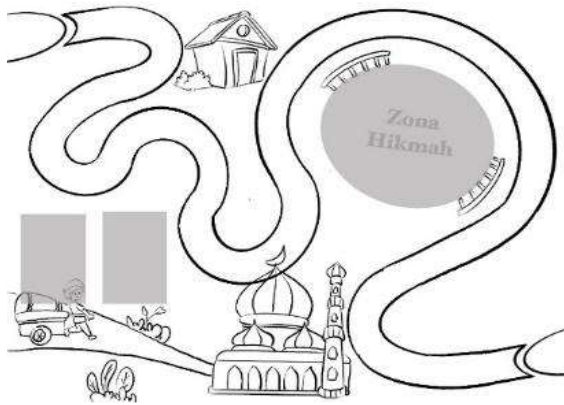


Gambar 4. Sketsa desain karakter pion



Gambar 5. Desain Pilihan karakter pion

b. Papan Permainan



Gambar 6. Sketsa papan permainan



Gambar 7. Desain papan permainan

c. Speen Wheele



Gambar 8. Desain Speen Wheele

d. Judul Board Game



Gambar 9. Desain Judul

e. Desain Kartu

1. Kartu Pertanyaan



Gambar 10. Desain Kartu Pertanyaan

2. Kartu Hal Baik & Renungan



Gambar 11. Desain kartu hal baik dan renungan

f. Kemasan Boardgame



Gambar 12. Desain Kemasan Cover Boardgame

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa board game berjudul "*Petualangan Akhlak: Shiddiq, Tabligh, Amanah, Fathanah*" mampu menjadi alternatif yang valid, praktis, dan efektif dalam menyampaikan materi Akidah dan Akhlak, khususnya pengenalan empat sifat wajib Rasul kepada siswa Sekolah Dasar usia 9–10 tahun. Melalui proses Research and Development (R&D) berbasis model ADDIE dan pendekatan *design thinking*, hasil perancangan menunjukkan bahwa board game ini disukai siswa karena menyajikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Validasi dari ahli serta hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara kontekstual dan menyeluruh sesuai karakteristik usia anak. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi efektif dalam menyampaikan konsep abstrak keagamaan secara lebih konkret dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Demi optimalisasi pemanfaatan media ini, disarankan agar guru PAI dan tenaga pendidik di tingkat sekolah dasar mulai mengadopsi model pembelajaran berbasis permainan seperti board game sebagai strategi alternatif dalam menyampaikan materi Akidah dan Akhlak. Sekolah dan lembaga pendidikan juga diharapkan dapat memberikan dukungan berupa pelatihan atau fasilitas pendampingan agar guru mampu mengintegrasikan media interaktif ini ke dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan

untuk mengeksplorasi implementasi media serupa pada materi keislaman lainnya, atau pada jenjang usia dan kelas yang berbeda, guna melihat sejauh mana efektivitas dan potensi generalisasi media ini dalam konteks pendidikan Islam secara lebih luas.

6. DAFTAR REFERENSI

- Candrakusuma, M. (n.d.). *Mushlih Candrakusuma Volume I/Nomor 2/Desember 2020 Journal of Islamic Banking* | 149. <http://news.detik.com/berita/3111327/anggota-dpr->
- Hanif, M. F., & Sulaiman, A. M. (n.d.). PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARDGAME MENGENAL 25 RASUL DALAM ISLAM. *Jurnal Citrakara*, 3(2), 179–193.
- Putra, F. R., Imron, A., Djum, D., & Benty, N. (2020). IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK. In *JAMP: Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan* (Vol. 3). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/>
- Suminto, M. A., & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan E-Catalog Ardent Signature Sebagai Media Pemasaran Digital Produk Kursi Kantor Premium. *Nirmana*, 24(1), 60–71. <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.1.60-71>
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.816>
- Chandra, Y., Noviadj, B. R., & Bangsawan, A. (2017). Perancangan Board Game Edukatif Untuk Keluarga. *Artika*, 2(1), 50-61.
- Fajriyah, N. H., Sari, P., Nurhidayati, N., Matematika, P., Sains, F., & Teknologi, D. (n.d.). *UPAYA PENERAPAN SIFAT WAJIB RASUL DI ERA DIGITAL MELALUI PEMANFAATAN KRIPTOGRAFI DALAM PENGIRIMAN PESAN* (Vol. 3).
- Faozan, A., Kementerian, J., Teknologi Badan Penelitian, D., Pengembangan, D., Perbukuan, D., & Kurikulum, P. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*.
- Rustan, S. (2013). *Layout*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hairani, E., Susanti, Y., & Mahdiyah, R. (2024). Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4), 3190–3199. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064>
- Zulaiha, E. (2016). Fenomena Nabi Dan Kenabian Dalam Perspektif Alquran. *Al-Bayan: Jurnal Studi Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir*, 1(2), 149-164.
- Departemen Agama RI, *Ensiklopedi Islam Indonesia* (Jakarta: Depag, 1987-1988), 659.
- Hasan, Q. A. (2017). Pengembangan Pembelajaran Operasi Pembagian dengan Menekankan Aspek Pemahaman. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 106-114.
- Rustan, S. (2013). *Font and tipografi*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.