



Implementasi Media I-Board dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Pembelajaran PAI

Firdaus¹, Faiz Fahrudin², Friosia Alfrianto³, Ana Isma Wardani⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

Article Info

Article History

Submitted 19-11-2025

Revised 24-12-2025

Accepted 28-01-2026

Published 09-02-2026

Keywords:

I-Board,
Islamic Board Game,
Student Activeness,
Islamic Religious
Education Learning.

Correspondence:

firdaus@ump.ac.id

Abstract

This study aims to evaluate the effectiveness of using I-Board (Islamic Board Game) as an instructional innovation to enhance student participation in Islamic Religious Education (PAI) at SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang. The background of this study is based on the low level of student engagement in traditional and monotonous PAI teaching methods. I-Board was designed as an interactive learning medium capable of creating a collaborative, positively competitive, and enjoyable learning atmosphere. This research employed a descriptive qualitative approach, with data collection techniques including observation, in-depth interviews, and documentation. The research subjects consisted of PAI teachers and students from classes that implemented the I-Board media. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data display, and conclusion drawing, following the model proposed by Miles and Huberman. The findings indicate that the implementation of I-Board effectively improves both the quality and quantity of student participation, as evidenced by increased involvement in asking questions, providing answers, participating in discussions, and actively engaging in the learning process. Furthermore, this media assists teachers in managing the classroom in a more dynamic and interactive manner.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media I-Board (Permainan Papan Islam) sebagai inovasi dalam pengajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan siswa dalam metode pembelajaran PAI yang bersifat tradisional dan cenderung monoton. I-Board dirancang sebagai alat pembelajaran yang interaktif, yang mampu menciptakan atmosfer belajar yang kolaboratif, kompetitif secara positif, dan menyenangkan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data meliputi pengamatan, wawancara mendalam, dan pengumpulan dokumen. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI dan siswa dari kelas yang menggunakan I-Board. Proses analisis data dilakukan melalui tahapan pengurangan data, penyajian informasi, dan penarikan kesimpulan sesuai dengan model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan I-Board secara efektif meningkatkan baik kualitas maupun kuantitas partisipasi siswa, yang terlihat dari peningkatan dalam berpartisipasi bertanya, memberikan jawaban, berdiskusi, serta keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, media ini juga memudahkan guru untuk mengelola kelas dengan lebih dinamis dan interaktif.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis dan berkesinambungan yang bertujuan untuk membantu siswa mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Jannah dan Dhevin (2023) menekankan bahwa pembelajaran bukan sekadar aktivitas guru dalam menyampaikan materi, melainkan juga sebuah proses interaktif yang mencakup adanya interaksi timbal balik antara mahasiswa magang dan siswa. Dalam interaksi ini, siswa diharapkan ikut serta secara aktif dalam proses belajar, baik melalui bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, maupun merespons umpan balik dari guru. Keterlibatan aktif siswa ini dikenal dengan istilah keaktifan siswa, yang menjadi salah satu indikator utama keberhasilan dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, peran guru adalah sebagai pengarah, pembimbing, dan fasilitator yang bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang mendukung agar keaktifan siswa tetap tinggi, sehingga perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dapat berjalan dengan baik. Lingkungan belajar yang positif ditandai oleh suasana kelas yang aman, nyaman, serta dapat merangsang rasa ingin tahu dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, perencanaan pembelajaran harus mencakup tidak hanya tujuan dan materi, tetapi juga pemilihan strategi, metode, dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih dari sekadar transfer ilmu, melainkan juga pengalaman belajar yang bermakna dan partisipatif.

Namun, keadaan ideal dalam pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa itu belum sepenuhnya terlihat dalam praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang, terutama di kelas X, XI, dan XII. Melalui observasi peneliti selama menjalani kegiatan magang, yang didukung oleh wawancara dengan beberapa siswa serta catatan pembelajaran, teridentifikasi bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI masih tergolong rendah. Hal ini tercermin dari minimnya partisipasi siswa dalam bertanya, kurangnya diskusi yang dinamis, rendahnya keberanian siswa untuk mengemukakan pendapat, serta terbatasnya respons siswa terhadap pertanyaan atau rangsangan yang diberikan oleh guru. Dalam konteks pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang menunjukkan keterlibatan aktif, sementara sisanya cenderung bersikap pasif. Situasi ini semakin diperburuk dengan masih digunakannya metode pembelajaran yang konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran, sehingga proses belajar lebih bersifat mahasiswa-mengang-sentris. Akibatnya, suasana kelas menjadi tidak aktif, banyak siswa yang

tampak kurang fokus, bahkan ada yang tertidur atau asyik dengan aktivitas di luar pembelajaran. Rendahnya tingkat keaktifan ini berimbas pada pemahaman siswa terhadap materi PAI yang belum optimal, serta pencapaian tujuan pembelajaran PAI yang belum maksimal baik dalam aspek pengetahuan maupun penghayatan nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran alternatif yang lebih interaktif dan berfokus pada keterlibatan aktif siswa, salah satunya melalui penerapan Game-Based Learning (GBL).

Seiring dengan masalah rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran PAI, diperlukan metode pengajaran yang dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan interaktif. Salah satu metode yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan ini adalah Game-Based Learning (GBL), yaitu metode yang mengkombinasikan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam konteks pembelajaran PAI, penerapan GBL tidak selalu harus menggunakan teknologi digital, tetapi bisa dilakukan melalui permainan tradisional yang telah dimodifikasi secara edukatif agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Permainan yang berbasis GBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara langsung terlibat dalam proses belajar melalui diskusi, kerja sama dalam kelompok, dan tanggapan aktif terhadap tantangan belajar. Hal ini menjadikan pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa selama proses berlangsung. Oleh karena itu, pendekatan GBL yang berbasis permainan tradisional dianggap sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran PAI di SMK yang mengharapkan aktivitas belajar yang lebih dinamis dan sesuai konteks.

Dengan berfokus pada pendekatan Game-Based Learning (GBL) yang mengutamakan keterlibatan siswa, diperlukan alat pembelajaran yang dapat menerjemahkan prinsip tersebut secara kontekstual dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang, media I-Board (Islamic Board Game) digunakan sebagai bentuk penerapan GBL berbasis permainan tradisional yang bertujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang lebih cenderung pasif dan terpusat pada pengajar. I-Board adalah sebuah alat pembelajaran berbentuk permainan papan yang dimodifikasi dari permainan monopoli dan disesuaikan dengan materi PAI, sehingga dapat mendorong siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, mengemukakan pendapat, dan menanggapi tantangan permainan. Kegiatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan partisipatif dibandingkan dengan metode pembelajaran

yang biasa. Dengan demikian, I-Board berperan sebagai alat pembelajaran berbasis GBL yang menjadi solusi pedagogis untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI.

Walaupun banyak penelitian sebelumnya telah membahas penerapan pendekatan Game-Based Learning (GBL) dalam peningkatan kualitas pembelajaran, sebagian besar fokusnya masih pada media digital dan konteks pendidikan umum. Sedangkan, kajian khusus yang meneliti penggunaan media permainan tradisional berbasis papan sebagai penerapan GBL dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang SMK masih jarang. Selain itu, karakteristik siswa SMK yang biasanya lebih responsif terhadap pembelajaran yang berbasis aktivitas dan praktik mengharuskan adanya media pembelajaran yang dapat mendorong partisipasi dan keterlibatan aktif siswa selama proses belajar. Namun, penelitian yang mengaitkan implementasi media pembelajaran tradisional berbasis permainan dengan peningkatan keaktifan siswa PAI di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang masih terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini dihadirkan untuk mengisi celah tersebut dengan menyelidiki penerapan media I-Board (Islamic Board Game) sebagai bentuk GBL tradisional untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam keberhasilan penggunaan media I-Board (Islamic Board Game) sebagai metode Game-Based Learning yang terinspirasi permainan tradisional, guna meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada deskripsi awal mengenai tingkat aktiveness siswa sebelum penerapan media I-Board, analisis langkah-langkah dalam penerapan media tersebut dalam proses pembelajaran PAI, serta evaluasi tentang perubahan partisipasi siswa setelah pemakaian media tersebut. Penelitian ini menyoroti keaktifan siswa, yang mencakup kemampuan untuk bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, menanggapi pertanyaan ataupun rangsangan pembelajaran, serta keterlibatan dalam kegiatan kelompok selama proses pembelajaran berlangsung. Diharapkan, penerapan media I-Board yang menggabungkan elemen permainan, tantangan, diskusi, dan kerja sama kelompok dapat mengatasi model pembelajaran PAI yang masih bersifat konvensional dan pasif, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan partisipatif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berfokus pada evaluasi hasil belajar, tetapi juga mempertimbangkan proses pembelajaran PAI secara kontekstual untuk

memberikan kontribusi yang berbasis empiris terhadap pengembangan media pembelajaran yang mengacu pada permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik siswa SMK.

Dari penjelasan konseptual dan empiris tersebut, jelas terlihat bahwa pembelajaran yang efektif membutuhkan partisipasi aktif dari siswa melalui interaksi yang bermakna, pemilihan strategi yang tepat, serta penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Jannah dan Dhevin, 2023; Jaa et al. , 2021). Tingkat keaktifan siswa yang rendah dalam pembelajaran PAI, terutama dalam konteks pendidikan menengah kejuruan, menunjukkan adanya kebutuhan untuk berinovasi dalam media pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi, interaksi, dan keterlibatan siswa secara aktif dan berkelanjutan (Salfianti, 2024; Suhartono et al. , 2022). Sejalan dengan hal itu, media permainan tradisional yang diadaptasi dalam kerangka Game-Based Learning memiliki potensi besar sebagai solusi alternatif yang lebih kontekstual, interaktif, dan partisipatif (Lestari dan Widyaningsih, 2021). Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk secara sistematis mengkaji penerapan media I-Board (Islamic Board Game) sebagai alat pembelajaran berbasis GBL tradisional dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan praktik pembelajaran PAI yang lebih efektif dan berorientasi pada siswa.

B. METODOLOGI PENELITIAN

Studi ini merupakan sebuah penelitian kualitatif yang menggunakan metode deskriptif dengan tujuan untuk menjelaskan secara mendalam bagaimana pemanfaatan media I-Board (Islamic Board Game) dapat mempengaruhi keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji suatu hipotesis, melainkan menyajikan uraian nyata mengenai interaksi, tanggapan siswa, serta dinamika keterlibatan yang timbul ketika media permainan digunakan (Arikunto, 2014).

Riset ini dilakukan selama satu bulan, tepatnya pada November 2025, dengan enam sesi yang dilaksanakan di kelas dan tingkat yang berbeda (X, XI, XII). Setiap sesi dilaksanakan selama tiga jam, sehingga peneliti dapat mengamati keterlibatan siswa secara bertahap dan mendalam. Lingkungan penelitian mencakup beragam kelas sesuai dengan setiap tingkatan, dengan penekanan pada pelajaran PAI dan penerapan

media I-Board selama kegiatan berlangsung. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari sembilan siswa yang dipilih secara acak dari tiga tingkatan, dengan masing-masing tingkatan diwakili oleh tiga siswa, sehingga totalnya menjadi sembilan siswa. Pemilihan secara acak bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan mencerminkan beragam karakteristik keaktifan siswa. Di samping itu, terdapat dua mahasiswa magang yang berkontribusi dalam penerapan media I-Board saat proses pembelajaran, sehingga interaksi siswa dengan media dapat diamati secara langsung dan konsisten.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yakni data primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran PAI dengan media I-Board, pencatatan perilaku siswa selama aktivitas, serta wawancara semi-terstruktur dengan guru dan siswa untuk memahami pengalaman mereka menggunakan media tersebut. Sementara itu, data sekunder termasuk dokumen pendukung seperti RPP, foto dan video dari kegiatan pembelajaran, catatan hasil belajar siswa, dan referensi tertulis tentang pembelajaran berbasis permainan serta keterlibatan siswa. Pengamatan difokuskan pada indikator keaktifan siswa, termasuk keberanian bertanya, partisipasi dalam diskusi, keterlibatan dalam permainan, kemampuan mengemukakan pendapat, dan respons terhadap tantangan yang ada. Dokumentasi bertujuan untuk menguatkan bukti dan sebagai sumber triangulasi.

Keabsahan data dijamin melalui triangulasi, yang mencakup triangulasi sumber (guru, siswa, dokumen), triangulasi teknik (pengamatan, wawancara, dokumentasi), serta triangulasi waktu (melakukan pengamatan di pertemuan awal, tengah, dan akhir). Selain itu, peneliti melakukan verifikasi antar peneliti dan member check untuk memastikan bahwa interpretasi data diperoleh secara akurat dan objektif. Proses analisis data dilakukan deskriptif melalui tiga tahap, yaitu: (1) reduksi data, yaitu memilih informasi yang relevan berkaitan dengan keaktifan siswa dan efektivitas media I-Board; (2) penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif yang menggambarkan penerapan media serta dampaknya terhadap keterlibatan siswa; dan (3) penarikan kesimpulan secara berkesinambungan guna mengidentifikasi pola, kecenderungan, dan makna dari data yang diperoleh. Dengan langkah-langkah ini, penelitian mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang peran media I-Board dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil studi mengindikasikan bahwa sebelum penggunaan media I-Board, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang masih cenderung menggunakan metode ceramah yang berorientasi pada guru, sehingga partisipasi siswa tergolong rendah. Siswa tampak pasif, kurang berani bertanya, minim ikut serta dalam diskusi, dan mudah kehilangan konsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Situasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum berhasil membangkitkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa dengan optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Naziah et al. (2020) yang menyatakan bahwa partisipasi siswa adalah indikator penting dari pembelajaran yang efektif, dan didukung oleh Salfianti (2024) yang menekankan bahwa pembelajaran PAI yang bersifat satu arah dapat mengurangi motivasi dan keterlibatan siswa.

Setelah penerapan media I-Board, terdapat peningkatan dalam keaktifan siswa yang dapat dilihat dari berbagai aspek, seperti keberanian untuk bertanya, partisipasi dalam diskusi kelompok, kerjasama di antara siswa, serta kemampuan menyelesaikan masalah melalui tantangan permainan. Hasil ini sejalan dengan indikator keaktifan siswa yang diajukan oleh Halik dan Aini (2020), yang mencakup keterlibatan aktif, inisiatif belajar, serta kemampuan berpikir kritis. Selain itu, temuan penelitian ini mendukung teori pembelajaran aktif yang diusulkan oleh Asari et al. (2021), di mana keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan makna dan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media I-Board juga sejalan dengan pandangan Rahmaniati (2024) yang menekankan bahwa Game Based Learning tidak harus berbasis pada teknologi digital, tetapi juga dapat diimplementasikan melalui permainan non-digital yang mendorong interaksi, kolaborasi, dan motivasi siswa dalam belajar.

Walaupun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peningkatan keaktifan siswa belum sepenuhnya merata. Beberapa siswa masih memperlihatkan sikap pasif, tergantung pada anggota kelompok lain, atau kurang percaya diri saat menyampaikan pendapat. Kondisi ini konsisten dengan pandangan Halik dan Aini (2020) yang mengatakan bahwa keaktifan siswa dipengaruhi oleh perbedaan karakter, kesiapan, dan kepercayaan diri individu. Oleh karena itu, meskipun media I-Board terbukti efektif dan relevan dengan prinsip Game Based Learning serta pembelajaran konstruktivistik, peran guru tetap sangat penting dalam memberikan bimbingan,

motivasi, dan pengelolaan kelas yang baik agar semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal dalam pembelajaran PAI.

Pembahasan

Indikator partisipasi aktif siswa sebagaimana dikemukakan oleh Halik dan Aini (2020), seperti keberanian bertanya, inisiatif mencari informasi, dan keterlibatan dalam diskusi, belum terlihat optimal dalam pembelajaran PAI sebelum penggunaan media I-Board. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru membatasi keterlibatan siswa secara aktif sehingga berdampak pada rendahnya keaktifan belajar. Implementasi media I-Board sebagai media pembelajaran non-digital berbasis permainan mendorong keterlibatan langsung siswa melalui diskusi, kerja sama kelompok, dan kompetisi positif. Aktivitas ini memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif, sehingga keaktifan belajar meningkat. Temuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar (Asari et al., 2021). Selain itu, penggunaan I-Board membantu menciptakan suasana kelas yang lebih kondusif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dan termotivasi mengikuti pembelajaran. Kondisi ini membuat proses pembelajaran PAI tidak lagi bersifat monoton, melainkan lebih dinamis dan interaktif, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan keaktifan siswa



Gambar 1. Penggunaan Media I-Board dalam Pembelajaran PAI

1. Deskripsi Media I-Board (Islamic Board Game) Dan Relevansinya Dengan Pembelajaran PAI

Media I-Board yang digunakan dalam penelitian ini memiliki ukuran fisik sekitar 1 meter dan berbentuk papan permainan non-digital yang dapat dilihat dan dijangkau seluruh anggota kelompok. Ukuran ini terbukti cukup proporsional untuk menciptakan pusat perhatian bersama dalam kelompok tanpa menghambat mobilitas siswa. Keberadaan media fisik berukuran nyata memungkinkan siswa terlibat secara visual dan kinestetik dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran aktif yang menyatakan bahwa media konkret dapat meningkatkan atensi dan keterlibatan peserta didik karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata. Dengan demikian, ukuran dan bentuk fisik I-Board tidak hanya berfungsi sebagai alat permainan, tetapi juga sebagai stimulus pedagogis yang mendorong partisipasi siswa secara langsung.

Pembagian kelompok yang terdiri dari 4–5 siswa juga menunjukkan relevansi terhadap peningkatan keaktifan. Berdasarkan pengamatan, komposisi kelompok kecil memungkinkan seluruh anggota memiliki kesempatan berbicara, berdiskusi, dan mengambil keputusan bersama. Jika jumlah anggota terlalu banyak, partisipasi cenderung didominasi oleh siswa tertentu, sementara yang lain menjadi pasif. Temuan ini mendukung konsep cooperative learning yang menekankan bahwa kelompok kecil lebih efektif dalam menciptakan interaksi bermakna dan tanggung jawab individu dalam kelompok. Dengan demikian, desain kelompok dalam implementasi I-Board secara pedagogis berkontribusi terhadap pemerataan partisipasi siswa.

Penggunaan I-Board pada pertengahan pembelajaran juga memiliki landasan pedagogis yang kuat. Dalam praktiknya, sesi pertama digunakan untuk pengondisian kelas, pemaparan materi, dan penjelasan teknis permainan, kemudian sesi berikutnya difokuskan pada pelaksanaan I-Board sebagai bentuk penguatan dan praktik langsung materi yang telah disampaikan. Pola ini menunjukkan bahwa permainan tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi sarana internalisasi konsep. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik yang menyatakan bahwa pemahaman yang bermakna terbentuk ketika siswa diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata. Dengan demikian, I-Board berfungsi sebagai jembatan antara pengetahuan kognitif dan praktik sosial siswa.

Berbeda dengan model permainan yang bersifat kompetitif dan menghasilkan juara, I-Board dalam penelitian ini dirancang mengikuti konsep Game Based Learning

berbasis monopoli tanpa orientasi pada kemenangan akhir. Secara konseptual, pendekatan ini bertujuan menanamkan nilai bahwa proses belajar lebih penting daripada hasil kompetitif. Pendekatan non-kompetitif ini selaras dengan prinsip pembelajaran humanistik yang menekankan perkembangan individu tanpa tekanan perbandingan sosial. Dari hasil observasi, pendekatan ini membantu mengurangi kecemasan siswa yang kurang percaya diri dan memberi ruang bagi siswa pasif untuk terlibat tanpa merasa terintimidasi.

Lebih lanjut, data lapangan menunjukkan bahwa penerapan I-Board berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan siswa, khususnya pada siswa yang sebelumnya pasif dalam pembelajaran PAI. Indikator yang tampak meliputi keberanian bertanya, kesediaan menyampaikan pendapat, kemampuan menyanggah argumen teman secara santun, serta keterlibatan dalam diskusi kelompok. Temuan ini sejalan dengan indikator keaktifan yang mencakup partisipasi verbal, inisiatif, dan keterlibatan emosional dalam pembelajaran. Meskipun demikian, peningkatan tersebut belum sepenuhnya merata, karena masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan partisipasi terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media tetap dipengaruhi oleh faktor karakter individu dan dinamika kelas.

Oleh karena itu, penerapan I-Board tidak hanya berperan sebagai alternatif metode, tetapi juga sebagai pendekatan pengajaran yang menggunakan Game Based Learning yang secara teoritis dan empiris membantu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar PAI.

2. Implementasi Media I-Board dalam Pembelajaran PAI di Kelas

Sebelum pendekatan Game Based Learning dengan media I-Board dijalankan, metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas yang diteliti cenderung bersifat pasif. Kegiatan belajar lebih banyak didominasi oleh metode tradisional seperti ceramah dan dialog terbatas, sehingga partisipasi siswa belum optimal. Banyak siswa cenderung tidak mengajukan pertanyaan, enggan mengungkapkan pendapat, dan lebih suka menunggu instruksi. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih kurang mendorong siswa untuk terlibat aktif sebagai pelajar.

Pelaksanaan media I-Board dilakukan oleh dua mahasiswa magang yang bertugas sebagai pengajar. Aktivitas ini berlangsung selama tiga jam dalam satu pertemuan. Jam pertama digunakan untuk menyiapkan suasana kelas, memperkenalkan materi, serta menjelaskan teknis permainan I-Board. Pada jam kedua, fokus utama adalah melaksanakan permainan berbasis Game Based Learning,

sedangkan jam terakhir digunakan untuk evaluasi dan refleksi pembelajaran. Dalam tahap refleksi, mahasiswa magang bertanya kepada siswa tentang perasaan mereka selama proses belajar, bagaimana I-Board membantu mereka memahami materi, serta mengulas kembali pelajaran yang telah diperoleh untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai lima orang. Pembagian ini bertujuan untuk memberikan kesempatan berpartisipasi secara merata bagi setiap anggota kelompok. Mekanisme permainan mirip dengan monopoli, namun tidak bersifat kompetitif dalam arti menentukan pemenang. Sistem permainan ini dirancang sebagai cara untuk latihan dan penguatan pemahaman materi, bukan untuk membandingkan kemampuan antar siswa. Tujuan pendekatan ini adalah menekankan bahwa proses belajar adalah usaha bersama untuk memahami materi, bukan ajang kompetisi.

Hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dalam tingkat keaktifan siswa selama penerapan I-Board. Indikator keaktifan yang terlihat mencakup keberanian untuk bertanya, memberikan tanggapan argumentatif terhadap jawaban teman, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta semangat saat pion kelompok berhenti di kotak pertanyaan. Pada saat tersebut, hampir semua anggota kelompok terlibat dalam proses berpikir dan merumuskan jawaban. Keadaan ini menunjukkan bahwa mekanisme permainan dapat meningkatkan partisipasi kolektif yang sebelumnya tidak terlihat dalam pembelajaran tradisional.

Pernyataan hasil wawancara siswa juga mendukung temuan dari observasi. Beberapa siswa mengungkapkan merasa lebih berani untuk berbicara dan tidak malu dalam menyampaikan pendapat saat pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan. Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan I-Board tidak hanya merubah metode pembelajaran, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan komunikatif. Dengan demikian, penerapan I-Board terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Namun, peningkatan keaktifan belum sepenuhnya merata. Beberapa siswa masih menunjukkan kecenderungan pasif dan tetap memerlukan dorongan dari rekan kelompok serta fasilitator. Ini menunjukkan bahwa faktor internal seperti rasa percaya diri dan kesiapan belajar dapat memengaruhi tingkat partisipasi siswa. Oleh karena

itu, peran fasilitator tetap krusial dalam memberikan bimbingan, motivasi, dan dukungan agar semua siswa dapat terlibat secara optimal.

Secara keseluruhan, penerapan media I-Board dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berhasil mengubah dinamika kelas dari pola pasif menuju pembelajaran yang jauh lebih interaktif dan partisipatif. Pendekatan Game Based Learning yang diterapkan secara terstruktur memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui pengalaman langsung, diskusi, dan interaksi sosial yang bermakna.

3. Perubahan Aktivitas Siswa Setelah Menggunakan Media I-Board

Hasil studi menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media I-Board, keterlibatan siswa dalam belajar PAI masih rendah. Metode pembelajaran yang lebih banyak menggunakan ceramah membuat siswa cenderung tidak aktif, jarang bertanya, dan kurang terlibat dalam diskusi. Interaksi di kelas bersifat satu arah, sehingga hanya sejumlah siswa tertentu yang menunjukkan partisipasi yang aktif. Hal ini mengindikasikan bahwa baik keterlibatan fisik maupun mental siswa belum berkembang dengan baik.

Setelah penerapan media I-Board melalui pendekatan Game Based Learning, terlihat adanya perubahan yang signifikan dalam aktivitas siswa. Peningkatan dapat dilihat dari keberanian siswa untuk bertanya, menanggapi jawaban teman, berdiskusi dalam kelompok, dan antusiasme ketika pion kelompok mereka berhenti di kotak pertanyaan. Dalam situasi itu, hampir semua anggota kelompok terlibat dalam berpikir dan menyusun jawaban. Sistem permainan yang bersifat menantang dan melibatkan diskusi membuat siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktif membangun pemahaman mereka melalui interaksi sosial.

qPerubahan suasana kelas juga terlihat dari jawaban siswa saat wawancara, di mana mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mereka tidak merasa malu untuk berbicara. Ini menunjukkan bahwa I-Board berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih komunikatif dan partisipatif dibandingkan dengan metode sebelumnya. Dengan demikian, peningkatan aktivitas tidak hanya terlihat secara langsung, tetapi juga dikuatkan oleh pandangan siswa tentang pengalaman belajar mereka.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Karnia et al. (2023) yang menyebutkan bahwa keterlibatan siswa mencerminkan efektivitas pengelolaan pembelajaran. Ini juga didukung oleh Alfarisi (2025) serta Khasanah dan Muthali'in (2023) yang

menyatakan bahwa siswa yang aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep dan keterampilan sosial yang lebih baik. Dalam hal ini, I-Board sebagai media pembelajaran non-digital yang berbasis permainan terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan kognitif dan sosial siswa dalam belajar PAI.

Namun, meskipun ada peningkatan aktivitas, belum semua siswa terlibat secara merata. Beberapa siswa masih menunjukkan partisipasi yang terbatas, terutama di awal permainan. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif perlu disertai dengan bimbingan dari fasilitator agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi.

4. Perubahan Aktivitas Siswa Sebelum Menggunakan Media I-Board

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media I-Board, banyak siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan dalam menjawab pertanyaan, kurangnya semangat dalam mengikuti diskusi, serta minimnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat. Metode pembelajaran yang lebih dominan dengan ceramah membuat siswa hanya berfungsi sebagai penerima informasi, sehingga mereka kesulitan untuk menciptakan interaksi yang berarti.

Meskipun I-Board bukan merupakan media berbasis teknologi digital, tetapi setelah digunakan dalam pembelajaran, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan pada berbagai aspek aktivitas siswa. I-Board yang berbentuk permainan papan dari banner, lengkap dengan dadu, pion, serta kartu berisi soal, tantangan, hukuman, dan hadiah, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan interaktif. Unsur-unsur permainan seperti kompetisi, pengambilan keputusan, tantangan langsung, dan aturan bermain yang jelas mendorong siswa untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Wardani et al. (2023), yang menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif baik yang bersifat digital maupun non-digital dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan semangat belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena media interaktif memungkinkan siswa berperan langsung dalam aktivitas belajar, bergerak, berdiskusi, serta terlibat secara sosial dan kognitif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Perubahan aktivitas siswa setelah penggunaan I-Board dapat dilihat pada beberapa indikator berikut:

- a. Kenaikan partisipasi dalam kegiatan kelas.

Siswa menunjukkan semangat yang lebih tinggi ketika diminta untuk menyelesaikan latihan langsung di I-Board. Interaksi langsung dengan tampilan digital membuat siswa yang sebelumnya pasif mau bergerak ke depan untuk menunjukkan jawaban mereka.

b. Keterlibatan dalam memecahkan masalah semakin terlihat.

Saat guru menunjukkan soal atau studi kasus menggunakan I-Board, visualisasi yang jelas dan menarik membantu siswa memahami konteks masalah sehingga mereka lebih aktif dalam mencari solusi.

c. Frekuensi bertanya dan memberi tanggapan terhadap materi meningkat.

Penyampaian materi yang lebih menarik membuat siswa lebih penasaran, sehingga mereka terdorong untuk mengajukan lebih banyak pertanyaan dan mencari pemahaman yang lebih mendalam.

d. Diskusi kelompok menjadi lebih efektif.

Penggunaan I-Board yang dapat menampilkan hasil kerja kelompok secara langsung membuat proses diskusi lebih aktif, karena setiap anggota kelompok dapat ikut berkontribusi dan menanggapi ide satu sama lain.

e. Peningkatan kepercayaan diri siswa.

Peningkatan kepercayaan diri siswa dapat terjadi melalui penggunaan media interaktif seperti I-Board yang memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan. Dengan kesempatan untuk berpartisipasi langsung dalam permainan, menjawab tantangan, serta terlibat dalam aktivitas kelompok, siswa menjadi lebih berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, dan terlibat dalam diskusi. Pengalaman positif ini secara perlahan meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam proses pembelajaran. Perubahan ini sejalan dengan pandangan Fitriyah dan Mutammiroh (2024), yang menunjukkan bahwa papan digital interaktif dapat meningkatkan konsentrasi dan perhatian siswa karena memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan menarik dibandingkan dengan media tradisional. Penggunaan I-Board juga menghasilkan interaksi dua arah antara mahasiswa magang dan siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan berfokus pada siswa.

5. Keterkaitan Temuan dengan Teori

Dalam hubungannya dengan teori aktivitas siswa menurut Sudjana (2010), penggunaan I-Board dapat memenuhi indikator aktivitas yang meliputi aspek visual, mental, emosional, dan sosial. Siswa tidak hanya terlibat dalam aktivitas fisik seperti

menulis atau menyentuh layar, tetapi juga terlibat secara kognitif melalui pemecahan masalah, analisis materi, dan penjelajahan informasi. Ini menunjukkan bahwa media digital seperti I-Board dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Di samping itu, hasil penelitian ini mendukung pandangan Alfarisi (2025) yang menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Penggunaan I-Board bukan hanya sekadar menyajikan materi, tetapi juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, membangun dialog, dan mengembangkan keterampilan berpikir.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan I-Board memiliki peran penting dalam meningkatkan aktivitas siswa. I-Board tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi sebagai media pengajaran yang dapat menciptakan pembelajaran yang partisipatif, komunikatif, dan berfokus pada siswa. Dampak tersebut memberikan kontribusi positif tidak hanya terhadap aktivitas pembelajaran, tetapi juga terhadap pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

6. Analisis Relevansi Media I-Board Terhadap Kinerja Mahasiswa Magang Dan Lingkungan Sekolah

Penggunaan I-Board sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki hubungan yang erat dengan peningkatan kemampuan guru serta pengembangan suasana belajar yang baik. Guru di SMK perlu menyajikan pembelajaran yang relevan, aplikatif, dan menarik agar sesuai dengan karakter siswa remaja yang cepat merasa jenuh jika proses pembelajaran terlihat monoton. Dalam hal ini, I-Board yang merupakan game papan edukatif dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif, interaktif, dan berbasis kegiatan.

Dari sudut pandang kinerja guru, I-Board mempermudah pengintegrasian metode pembelajaran aktif dalam kelas. Dengan bantuan kartu soal, tantangan, hukuman, dan penghargaan, guru dapat memberikan pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi, mengambil keputusan, dan menyelesaikan tugas dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan penelitian Safitri (2022), yang menyatakan bahwa pemakaian board-game edukatif dapat meningkatkan inovasi guru dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi, dengan cara menyampaikan materi yang sulit menjadi kegiatan permainan yang lebih nyata dan mudah dimengerti.

Selain itu, kinerja guru juga bisa meningkat melalui interaksi pembelajaran yang lebih mendalam. Guru memiliki kesempatan untuk memberikan penjelasan,

koreksi, dan umpan balik secara langsung selama permainan, sehingga evaluasi berlangsung dengan cara yang alami dan tidak membuat siswa merasa tertekan. Penelitian Usamah et al. (2024) mengungkapkan bahwa penggunaan media I-Board dalam pembelajaran PAI di sekolah dapat meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa, terutama dalam diskusi tentang konsep, penyelesaian tantangan, dan memberikan klarifikasi terhadap jawaban siswa. Proses ini sangat penting bagi guru SMK yang harus memastikan bahwa pembelajaran berlangsung secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Dari sisi lingkungan sekolah, media I-Board membantu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan komunikatif. Siswa SMK, yang berada dalam tahap perkembangan sosial dan emosional, sangat diuntungkan oleh aktivitas kelompok yang mendorong kerja sama, semangat sportif, serta etika dalam berdiskusi. Sari dan Rachmadyanti (2025) menyatakan bahwa board-game edukatif mampu membangun suasana kelas yang sehat dan interaktif, karena siswa perlu bernegosiasi, berbagi peran, berdiskusi, dan mengikuti aturan yang berlaku.

I-Board juga sangat cocok untuk sekolah yang tidak memiliki fasilitas teknologi canggih. Karena bersifat non-digital, media ini bisa dipakai dalam berbagai kondisi infrastruktur sekolah tanpa membutuhkan perangkat listrik, proyektor, atau koneksi internet. Meskipun demikian, elemen kompetisi dan tantangan dalam permainan tetap dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sejalan dengan temuan Sukma (2023) yang menunjukkan bahwa board-game dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif, serta membantu siswa memahami materi lebih dalam melalui pengalaman langsung.

Dengan demikian, media I-Board sangat relevan untuk digunakan dalam pembelajaran di SMK karena dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa magang, memperbaiki interaksi dalam pembelajaran, serta membangun lingkungan sekolah yang lebih aktif, komunikatif, dan mendukung pembelajaran di abad ke-21. Tanpa ketergantungan pada teknologi digital, media ini menjadi alternatif yang efektif bagi sekolah yang ingin mengembangkan pembelajaran aktif dan kolaboratif sesuai dengan karakter siswa di SMK.

7. Keterkaitan Temuan Dengan Teori Game Based Learning

Game Based Learning dipandang sebagai pendekatan yang mampu menggabungkan elemen permainan ke dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengalami proses belajar melalui keterlibatan

langsung. Hal ini sejalan dengan pandangan Firoza & Rahmaniati (2024) yang menegaskan bahwa Game Based Learning diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang memadukan materi belajar dengan permainan sebagai bagian dari edukasi. Hal ini dilakukan agar peserta didik dirancang agar siswa terlibat aktif melalui pengalaman bermain yang edukatif sehingga pembelajaran menjadi lebih melekat dan bermakna.

Selain itu, Game Based Learning ini selaras dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara optimal ketika peserta didik terlibat aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman. Menurut Vygotsky, "teori konstruktivisme menekankan pentingnya konteks sosial pada proses belajar" Tahya dan Saija (2023). Melalui pendekatan Game Based Learning, peserta didik terdorong untuk berinteraksi, kolaborasi, dan memecahkan masalah secara bersama. Hal ini diharapkan mampu mengembangkan keterampilan 4C (communication, collaboration, critical thinking, creativity) sebagai bekal kompetensi abad ke-21.

Keterkaitan antara temuan pada I-Board dengan Prinsip Game Based Learning yaitu Keterkaitan temuan pada I-Board dengan prinsip Game Based Learning terlihat dari fitur I-Board yang memfasilitasi pembelajaran aktif, interaktif, dan berfokus pada "learning by doing", di mana siswa tidak sekadar mendengarkan penjelasan mahasiswa magang, melainkan terlibat langsung dalam bermain, diskusi, pengambilan keputusan, serta penyelesaian tantangan yang ada dalam permainan. Lebih lanjut, elemen permainan seperti tantangan, persaingan, dan penghargaan pada I-Board terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa, khususnya bagi mereka yang cepat kehilangan perhatian saat metode pembelajaran monoton. I-Board juga secara nyata mendorong partisipasi sosial melalui kegiatan kelompok, kerja sama, komunikasi, negosiasi, dan saling mendukung di antara siswa, yang sejalan dengan aspek sosial dalam teori GBL.

Di samping itu, mekanisme permainan seperti soal, tantangan, dan diskusi membantu memperkuat kemampuan kognitif, termasuk berpikir kritis, penyelesaian masalah, dan pemahaman konsep secara praktis. Yang menarik, media I-Board tetap cocok digunakan di sekolah dengan keterbatasan teknologi karena sifatnya yang tidak bergantung pada digital, sehingga menjadi adaptasi fleksibel dari teori GBL.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan I-Board adalah wujud kontekstual dari teori Game Based Learning, khususnya sebagai pilihan media pembelajaran berbasis permainan yang mudah diterapkan di satuan pendidikan seperti SMK yang masih terbatas sarana teknologi. Keberadaan media ini diharapkan tidak hanya mempermudah

penyampaian materi, tetapi juga mampu membangun budaya belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara sehat di lingkungan sekolah.

8. Faktor Pendukung Dan Penghambat Dalam Penerapan I-Board

Dalam penerapan media I-Board sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan (Game Based Learning), terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan implementasi maupun faktor yang dapat menjadi hambatan di lapangan. Faktor-faktor ini penting dianalisis agar penggunaan I-Board dapat diterapkan secara optimal dalam konteks pembelajaran di SMK.

a. Faktor Pendukung

1) Antusiasme dan Karakteristik Siswa SMK

Siswa SMK umumnya memiliki karakter aktif, kompetitif, dan menyukai pembelajaran berbasis tantangan. Kondisi ini mendukung implementasi I-Board yang menghadirkan unsur permainan, kompetisi, dan penghargaan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan belajar secara signifikan. Hal ini diperkuat temuan Ningtyas (2023) yang menyatakan bahwa board game yang menyatakan bahwa board-game edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan (engagement), dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran karena terdapat elemen tantangan dan dinamika permainan yang sesuai dengan psikologi remaja.

2) Kesesuaian dengan Kurikulum Berbasis Aktivitas

I-Board mendukung implementasi pembelajaran aktif (active learning), kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik sebagaimana diarahkan dalam Kurikulum Merdeka. Melalui permainan berbasis skenario, tantangan, dan kolaborasi, siswa dapat lebih memahami konsep melalui pengalaman langsung (learning by doing). Pentingnya model pembelajaran *active learning* di terapkan karena dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Safitri et al. (2025) bahwa Game-Based Learning (GBL) efektif meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. Pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga memperkuat stimulus dan respons siswa dalam proses belajar. Temuan ini mendukung penerapan media seperti I-Board dalam pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

3) Media yang Fleksibel, Praktis, dan Non-Digital

Kelebihan lain dari I-Board adalah sifatnya yang fleksibel karena tidak memerlukan perangkat teknologi seperti LCD, komputer, maupun koneksi internet. Hal ini memungkinkan media tetap berjalan efektif di sekolah-sekolah yang memiliki

keterbatasan fasilitas digital. Penelitian Sari & Rachmadyanti (2025) menunjukkan bahwa media board-game edukatif, valid, praktis, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, tanpa perlu teknologi digital.

4) Meningkatkan Interaksi Pedagogis antara Mahasiswa Magang dan Siswa

Implementasi I-Board memungkinkan mahasiswa magang memberikan umpan balik langsung, klarifikasi jawaban, serta memfasilitasi diskusi aktif selama proses permainan. Model ini membantu mahasiswa magang melakukan asesmen formatif secara natural tanpa menciptakan tekanan pada siswa. Ariza, Rustika, dan Hermawan (2025) dalam penelitiannya menemukan bahwa media berbasis permainan meningkatkan komunikasi dua arah dalam kelas, menumbuhkan keberanian siswa untuk berpendapat, serta memperkuat hubungan pedagogis antara mahasiswa magang dan peserta didik.

Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penerapan I-Board dalam pembelajaran di SMK didukung oleh kesesuaian karakter siswa, dukungan kurikulum, fleksibilitas media, serta peningkatan interaksi mahasiswa magang dan siswa. Faktor-faktor tersebut menjadikan I-Board sebagai media yang relevan untuk menciptakan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan sesuai kebutuhan peserta didik SMK.

b. Faktor Penghambat

1) Kesiapan Mahasiswa Magang dalam Menggunakan Media Baru

Perlu kita ketahui, tidak semua mahasiswa magang terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Sebagian mahasiswa magang merasa kurang percaya diri atau menganggap prosesnya lebih rumit dibandingkan metode ceramah. Penelitian oleh Sari (2021) menyebutkan bahwa kesiapan dan kompetensi guru dalam mengelola media pembelajaran inovatif menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi media.

2) Manajemen Waktu Pembelajaran

Penggunaan I-Board membutuhkan alokasi waktu untuk briefing aturan permainan, proses bermain, diskusi, dan refleksi. Pada kelas dengan durasi waktu terbatas, tahap-tahap tersebut bisa menjadi tantangan sehingga mahasiswa magang perlu strategi manajemen waktu yang efektif. Menurut Fauziah (2022), media berbasis permainan membutuhkan perencanaan waktu yang terstruktur agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

3) Variasi Karakter Siswa

Walaupun sebagian besar siswa SMK memiliki karakter aktif, tidak semua siswa merasa nyaman dengan metode kompetitif. Ada siswa yang pasif, pemalu, atau kurang percaya diri sehingga membutuhkan pendampingan lebih dalam mengikuti aktivitas berbasis permainan. Penelitian Novitasari (2020) menunjukkan bahwa perbedaan gaya belajar dan kepribadian siswa dapat mempengaruhi efektivitas media permainan dalam pembelajaran.

4) Ketersediaan Media yang Terbatas

Jika jumlah I-Board tidak sebanding dengan jumlah kelompok belajar, kegiatan menjadi kurang efektif. Keterbatasan alat membuat siswa menunggu giliran, sehingga mengurangi aspek interaksi dan praktik langsung. Rahmawati (2021) menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang cukup merupakan faktor penting agar proses belajar berbasis permainan berjalan optimal.

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa hambatan utama penggunaan I-Board terletak pada kesiapan guru, manajemen waktu, variasi karakter siswa, serta ketersediaan media. Dengan mitigasi yang tepat, hambatan tersebut dapat diminimalkan sehingga implementasi I-Board tetap efektif dan selaras dengan tujuan pembelajaran.

D. SIMPULAN

Penerapan media I-Board dalam pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah 2 Ajibarang mampu meningkatkan keaktifan siswa melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar. Media I-Board yang bersifat non-digital dan berbasis permainan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Selain meningkatkan keaktifan belajar, penggunaan I-Board juga mendukung penguatan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan berpikir kritis siswa. Karakteristik media ini selaras dengan pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kreatif, dan bermakna, sehingga I-Board dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran PAI yang efektif, khususnya pada jenjang SMK.

Di samping keunggulan tersebut, fleksibilitas I-Board yang tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi digital menjadikannya solusi alternatif yang efektif, terutama bagi sekolah yang memiliki keterbatasan pada fasilitas digital. Ini

menunjukkan bahwa I-Board tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai pembelajaran, penguatan karakter, dan pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

Namun demikian, penerapan I-Board juga menghadapi beberapa kendala yang perlu diperhatikan, seperti kesiapan guru dalam mengelola permainan, pengaturan waktu pembelajaran, serta perbedaan karakter siswa yang memengaruhi dinamika kelas. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendukung berupa perencanaan pembelajaran yang matang dan pengelolaan kelas yang efektif agar implementasi I-Board berjalan optimal.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran PAI dengan menunjukkan bahwa media permainan non-digital dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya relevan pada mata pelajaran umum, tetapi juga kontekstual dalam pendidikan agama Islam. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penggunaan media I-Board melalui pendekatan kuantitatif atau eksperimen, serta membandingkannya dengan media pembelajaran lain guna memperoleh gambaran efektivitas yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi literatur review: Peran media *game-based learning* terhadap pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 799–812.
- Alfarisi, M., & Widiono, A. (2025). Implementasi model *game-based learning* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keaktifan siswa SD. *Jurnal Firnas*, 6(1), 8–19.
- Bangsawan, A. (2025). Penerapan model pembelajaran berbasis permainan (game based learning) pada jam terakhir untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. *Jurnal MediaTIK*, 8(1), 14–16.
- Gunanto, S. G. (2021). *Game-based learning*: Media konstruktif pembelajaran mandiri bagi siswa. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 71–76.
- Hermawan, W. (2024). Sosialisasi pemanfaatan *game-based learning* (GBL) dalam pembelajaran di SMP N 2 Ngronggot. *Community Development Journal*, 5(1), 1263–1269.
- Indriyani, L., & Tofaynudin, J. I. (2025). Penggunaan *game-based learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Kencong. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1177–1188.
- Hidayat, R. S., Hernisawati, H., & Abrori, M. S. (2024). Penerapan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII pada pembelajaran PAI di SMP Al-Hikam Sendang Mulyo. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 266–273.
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1152–1158.
- Mayadi, S. (2021). Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika dengan implementasi media geogebra pada siswa SMA. *Educatio*, 16(1), 1-8.
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 183-202.
- Muzakka, M. N., Aulia, N., Putri, S. A., & Zulfahmi, M. N. (2025). Game based learning sebagai media pengoptimalan keterampilan 4C. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 249–256.

- Nabila, A. R., Jati, S. S. P., & Sulisty, W. D. (2023). Media pembelajaran board game Jamapra (Jelajah Zaman Prasejarah) untuk siswa sekolah menengah atas. *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*, 13(1), 1–16.
- Pujiarti, T., Asmedy, A., Wulan, P., & Hasan, H. (2025). Pengembangan media pembelajaran Smart Cards untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Evaluasi dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 2(2), 46–50.
- Ritonga, Z. (2025). Penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Sukadamai Kecamatan Lembah Seulawah Kabupaten Aceh Besar. *Logika: Jurnal Visioner Pendidikan*, 1(1), 178–185.
- Rahayu, S., SD, S. P., & Vidya, A. (2022). *Desain pembelajaran aktif (active learning)*. Ananta Vidya.
- Safitri, R. R., Rahmania, U. G., Putri, A. F., & Jumadi, J. (2025). The impact of game-based learning on student competencies in science: A systematic review. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 116–136.
- Sari, G. I., Nurtiani, A. T., & Salmina, M. (2021). Peran guru dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di TKS IT Mina Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 2(1).
- Setiawan, Y., & Andrianto, D. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis Wordwall dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 83–97.
- Sukma, N. (2023). Pengembangan media board game interaktif Jelajah Nusantara berbantuan flashcard untuk kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4).
- Syahabila, Z., & Hastuti, H. (2024). Pengembangan board game interaktif sebagai media pembelajaran sejarah untuk peserta didik kelas XI di SMA Negeri 9 Solok. *Jurnal Ilmu Sosial*, 8(2), 25937–25946.
- Usamah, A., Yulianengsih, N. L., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024). Implementasi media board game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1).
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (GBL) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *Integrated: Journal of Information Technology and Vocational Education*, 3(1), 17–22.