

## BELAJAR YANG MENYENANGKAN DAN MEMPERAKTEKKAN AKIDAH AKHLAK DENGAN METODE YANG KREATIF.

Hamzah Nurul Fikri <sup>1)</sup>, Nadiah Aprillia <sup>2)</sup>, Amin Mustofa <sup>3)</sup>, Maharani Intan Sya'ada Mahifa <sup>4)</sup>, Ismirotin Khasanah Intan Putri Suryanti <sup>5)</sup>, SUKMA PUTRI YANI <sup>6)</sup>, Ika Putra Viratama <sup>7)</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>, Mahasiswa di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Fattahul Muluk Papua .

<sup>7</sup>Dosen mata kuliahinovasi Pendidikan di program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Fattahul Muluk Papua.

Email : [hamzahnurulfikri@gmail.com](mailto:hamzahnurulfikri@gmail.com), [nadiahaprillia4@gmail.com](mailto:nadiahaprillia4@gmail.com),  
[sukmasaja824@gmail.com](mailto:sukmasaja824@gmail.com), [Aminmusthofa90@gmail.com](mailto:Aminmusthofa90@gmail.com),  
[ismirotinhasanahips@gmail.com](mailto:ismirotinhasanahips@gmail.com), [kurniahasyim14@icloud.com](mailto:kurniahasyim14@icloud.com)

### ABSTRAK

Inovasi dengan kreativitas guru sebagai upaya untuk menghasilkan kualitas pembelajaran dan pendidikan yang lebih baik. Inovasi Pendidikan dengan pendekatan bermain engklek memberikan potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, pencapaian tujuan belajar, dan melibatkan siswa. Dalam studi kasus dan diskusi yang sudah di bahas. Guru dituntut tidak hanya mampu menguasai materi pengajaran dan pembelajaran saja. Akan tetapi, guru juga harus dapat memahami sejumlah model, desain, dan strategi pembelajaran yang baik agar untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran akidah akhlak dan belajar dengan cara bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk menipulasi, mengulang-ngulang bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep. Pembelajaran yang menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan yang dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai maksimal. Namun, tantangan seperti ketidak sadaran dalam bermain engklek ini bisa menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan perlu di perhatikan dalam implementasi inovasi ini. Persiapan dan dukungan yang memadai bagi pendidik, dan kolaborasi antara semua pihak terkait juga menjadi faktor penting dalam kesuksesan implementasi inovasi Pendidikan dengan bermain engklek. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini , implementasi inovasi Pendidikan dengan pendekatan bermain engklek dapat memberikan manfaat.

**Kata Kunci :** Inovasi, Pendidikan Aqidah Akhlak, Metode Pembelajaran dengan Bermain Engklek.

#### A. Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran perlu kiranya sebuah hal yang baru dalam mengatasi kekurangan dalam sistem pembelajaran khususnya dalam segi karakter. Penambahan sumber belajar dengan bermain Engklek adalah suatu inovasi yang tepat dalam mengatasi hal tersebut. Walaupun terkadang setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Namun jangan memaksakan belajar yang kurang di sukai mereka. Karena pada

dasarnya dunia remaja adalah masa yang pertumbuhan emosi, fisik, psikis, minat, pola perilaku dan prioritas.

Pada pendahuluan ini, kami akan memperkenalkan konteks inovasi Pendidikan dengan pendekatan bermain Englek, serta menguraikan tujuan dan ruang lingkup jurnal ini. Selain itu, kami akan merujuk pada beberapa referensi penting dan relevan dalam mendukung penelitian ini.

### 1. *Konteks Inovasi Pendidikan dengan pendekatan dengan Bermain Engkelek.*

Permainan yang seru dan menyenangkan biasanya dapat membuat anak-anak remaja betah melakukannya hingga berjam-jam. Bermain bahkan dianggap sebagai kunci dari belajar. Para ahli mengungkapkan bahwa bermain dapat memperkaya proses belajar dan membantu mengembangkan kemampuan penting bagi anak.

Selain itu, referensi internet yang relevan adalah artikel Menurut Hughes seorang ahli perkembangan anak seperti dikutip oleh Imam Musbikin, Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam), Yogyakarta: Laksana, 2010. (2010: 98) paling tidak ada lima unsur dalam suatu kegiatan yang disebut bermain. Pertama, tujuan bermain. Tujuan bermain adalah permainan itu sendiri dan si pelaku mendapat kepuasan karena melakukannya (tanpa target), bukan untuk misalnya mendapatkan uang. Kedua, dipilih secara bebas. Permainan dipilih sendiri, dilakukan atas kehendak sendiri, dan tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa. Ketiga, menyenangkan dan dinikmati. Keempat, ada unsur khayalan dalam kegiatannya. Kelima, dilakukan secara aktif dan sadar. Bermain bagi anak-anak sangat memberikan manfaat bagi mereka. Anak akan mengenal berbagai jenis permainan dan masing-masing permainan ini memiliki manfaat yang berbeda-beda, sehingga kejiwaan mereka akan semakin berkembang. Menurut Sudarna (2014: 163-164) ada dua macam permainan, yakni permainan aktif dan pasif. Referensi ini akan memberikan pandangan yang lebih luas tentang dinamika inovasi Pendidikan dengan pendekatan bermain engkelek.

### 2. Tujuan dan Ruang lingkup Jurnal

Tujuan utama jurnal ini adalah untuk melakukan tinjauan Pustaka yang mendalam tentang inovasi Pendidikan dengan pendekatan bermain engkelek dan mengidentifikasi manfaat, tantangan, dan peluang yang terkait dengan penerapan belajar dengan bermain engkelek dalam konteks Pendidikan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah library research, di mana kami akan mengumpulkan data dan informasi melalui studi literatur dari sumber-sumber yang diverifikasi dan diakui dalam bidang inovasi Pendidikan.

### 3. Tinjauan Literatur yang Mendukung Penelitian ini

Dalam jurnal ini, kami akan merujuk pada beberapa artikel jurnal yang relevan. Salah satu artikel tersebut adalah “ Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme Guru ” yang ditulis oleh Rusman. (2010). Artikel ini Meyoroti pentingnya pembelajaran yang menyenangkan (joyful instruction) yang merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat hubungan yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan. Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan memiliki pola hubungan yang baik antara guru dan anak. Artikel ini akan memberikan wawasan tentang factor-faktor kunci yang harus diperhatikan dalam menerapkan inovasi Pendidikan dengan pendekatan menyenangkan menggunakan bermain.

Selain itu, artikel “ Strategi pembelajaran agama islam berbasis PAIKEM “oleh Ismail. (2008) juga akan menjadi referensi penting dalam penelitian ini. Artikel ini menyajikan tinjauan sistematis tentang pengaruh suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana

pembelajaran yang menyenangkan dan mengesankan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, Sehingga tujuan pembelajaran dapat di capai maksimal. Di samping itu, pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menjadi hadiah, reward bagi peserta didik yang pada gilirannya akan mendorong motivasinya semakin aktif dan berprestasi pada kegiatan belajar berikutnya (Ismail.2008: 47). Dengan menganalisis serangkaian penelitian sebelumnya, artikel ini memberikan bukti empiris tentang hubungan antara belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran itu sangat bisa membantu dalam proses pencapaian akademik siswa.

## **B. Permasalahan.**

Bergantinya zaman, juga bisa mengakibatkan maju setiap tingkat Pendidikan, akan tetapi tidak bisa di mungkiri anak zaman sudah banyak yang mulai berkurang dari segi moral dan adab kepada Guru- gurunya , kedua orang tuanya, dan kepada orang yang lebih tua umurnya sebab terpengaruhnya oleh alat komunikasi, game online, dan cenderung lebih ke privasi ( selalu berdiam diri dengan alat komunikasinya serta mengurung dirinya pada jalan yang akan menjerumuskan ke sesuatu aktivitas atau berpikir tidak bagus ), emosional meningkat, keegoisan yang akan terbentuk sehingga akan menjadikan suatu amarah yang susah untuk di arahkan ke jalan yang baik.

## **C. Metode Penelitian.**

Dalam jurnal ini, metode penelitian yang di gunakan adalah metode library research atau penelitian perpustakaan. Metode ini melibatkan pengumpulan data dan informasi melalui studi literatur yang telah dipublikasikan sebelumnya, baik dalam bentuk buku, artikel jurnal, maupun sumber-sumber online yang terpercaya. Pendekatan ini memungkinkan kami untuk mengumpulkan informasi yang relevan dan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang inovasi Pendidikan pembelajaran dengan pendekatan dengan media bermain dengan engkelek.

Proses penelitian ini akan melibatkan Langkah langkah berikut :

### **1. Identifikasi Topik dan Tujuan Penelitian**

Tahap awal adalah mengidentifikasi topik penelitian yang spesifik dan tepat., yaitu inovasi Pendidikan dengan pedekatan yang menyenangkan menggunakan media bermain engkelek .Selain itu, tujuan Penelitian juga harus di tetapkan dengan tepat dan jelas, seperti mengidentifikasi manfaat, tantangan, dan peluang penggunaan belajar yang menyenangkan dengan menggunakan media bermain engkelek.

### **2. Pengumpulan dan Seleksi Sumber Pustaka**

Selanjutnya, kami akan melakukan pencarian literatur melalui berbagai data dari sumber yang jelas ataupun yang bersumber dari online, termasuk yang berbasis buku, data perpustakaan , ataupun berbasis data jurnal ilmiah .Kami akan menggunakan kata kunci yang relevan , seperti mengidentifikasi manfaat, peluang dan tantangan dalam proses belajar yang menyenangkan menggunakan media bermain engkelek. Sehingga sumber-sumber yang relevan dan berkualitas akan di jadikan atau di ikut sertakan dalam analisis kami.

### **3. Analisis dan Sinthesis Literatur.**

Setelah sumber-sumber Pustaka terpilih, kami akan melakukan analisis dan sintesis literatur. Kami akan membaca secara cermat dan mengidentifikasi temuan-temuan, konsep-

konsep, dan pendekatan-pendekatan yang relevan dalam inovasi Pendidikan dengan pendekatan belajar yang menyenangkan dengan media bermain engkelek. Informasi yang di temukan akan di analisis, dibandingkan, dan disusun secara sistematis untuk membentuk kerangka pemahaman yang kokoh dan bermanfaat.

#### 4. Interpretasi dan Pengembangan Argumen

Selanjutnya, kami akan menginterpretasikan temuan-temuan yang di temukan dalam literatur dan mengembangkan argument-argumen yang di dukung oleh bukti-bukti yang ada. Hal ini akan melibatkan Identifikasi tren, pola, dan perbedaan pendapat di antara penelitian-penelitian yang relevan. Kami akan Menyusun argumen-argumen berdasarkan pemahaman yang di peroleh dan mengaitkannya dengan tujuan penelitian yang telah di setujui sebelumnya.

#### 5. Penulisan dan Penyusunan Jurnal

Tahap terakhir adalah penulisan dan penyusunan jurnal. Kami akan Menyusun jurnal dengan stuktur yang jelas, mencakup pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, analisis dan interpretasi temuan, serta kesimpulan yang menggambarkan hasil penelitian dan implikasinya dalam konteks inovasi Pendidikan dengan pendekatan yang menyenangkan menggunakan media bermain engkelek. Jurnal akan di tulis dengan gaya akademik yang tepat dan menggunakan referensi yang sesuai untuk mendukung setiap persyaratan. Melalui metode penelitian ini, di harapkan bahwa jurnal ini akan memberikan kontribusi yang berharga dalam memperluas pemahaman tentang inovasi Pendidikan yang menyenangkan dengan menggunakan media bermain engkelek dan relevansinya dalam konteks Pendidikan modern.

Fokus penelitian dalam karya ini diantaranya adalah :

1. Bagaimana inovasi pembelajaran aqidah akhlak dengan menggunakan bermain Englek yang bersumber belajar dari Buku panduan yang di ajar mengenai Aqidah akhlak pada Kelas Semester IV Di Fakultas Tarbiyyah Di IAIN FATTAHUL MULK PAPUA Jln. Merah Putih Buper Waena Distrik Heram Kota Jaya Pura.

2. Bagaimana implikasi dari inovasi pembelajaran aqidah akhlak dengan menggunakan dengan bermain Englek yang bersumber belajar dari Buku panduan yang di ajar mengenai Aqidah akhlak pada Kelas Semester IV Di Fakultas Tarbiyyah Di IAIN FATTAHUL MULK PAPUA Jln. Merah Putih Buper Waena Distrik Heram Kota Jaya Pura?. Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana inovasi pembelajaran aqidah akhlak dengan menggunakan dengan bermain Englek yang bersumber belajar dari Buku panduan yang di ajar mengenai Aqidah akhlak pada Kelas Semester IV Di Fakultas Tarbiyyah Di IAIN FATTAHUL MULK PAPUA Jln. Merah Putih Buper Waena Distrik Heram Kota Jaya Pura Kelas Semester IV Di Fakultas Tarbiyyah Di IAIN FATTAHUL MULK PAPUA Jln. Merah Putih Buper Waena Distrik Heram Kota Jaya Pura.

2. Untuk mendeskripsikan implikasi dari inovasi pembelajaran aqidah akhlak dengan menggunakan bermain Englek yang bersumber belajar dari Buku panduan yang di ajar mengenai Aqidah akhlak pada kelas yang akan di ajar.

### D. Hasil dan Pembahasan

Engklek adalah permainan tradisional di masa lampau anak-anak yang dimainkan di atas bidang berupa gambar delapan kotak dan satu gambar gunung. Gambar sebagai bidang

permainan tersebut dibuat di lantai, jalanan, tanah lapang, dan tempat datar lainnya. Biasanya, gambar di buat dengan kapur tulis, arang, dan kayu jika dibuat di atas tanah. Akan tetapi dalam inovasi Pendidikan yang kami ciptakan yang hampir serupa dengan permainan berupa bermain engkelek hanya dengan di ganti dengan beberapa Langkah-langkah :

1. Dimainkan menggunakan media di atas keramik yang berada di depan papan tulis.
2. Papan tulis yang sudah di tulis pertanyaan yang sudah di kaji sebelumnya.
3. Membutuhkan hanya 3 pemain tidak lebih.
4. Bila mau melangkah menggunakan system hompimpa alaium gambreng.
5. Finishing bila sampai ke keramik yang ke tiga lalu menjawab pertanyaan yang sudah tertera di papan tulis.
6. Bila ia menjawab diantaranya :
  - Bila ia menjawab dengan jawaban yang benar maka ia menjadi pemenang.
  - Bila ia menjawab dengan jawaban yang salah maka ia akan di kasih kesempatan menjadi pemenang bila ia bisa membaca surat pendek yang di kasih oleh pendidik tersebut.
  - Bila ia masih menjawab dengan jawaban yang salah maka ia masih di keramik ke 3 dan mengikuti hompimpa alaium gambreng lagi Bersama dengan yang lainnya.

## **E. Kesimpulan**

Penelitian ini memperoleh kesimpulan

1. Pembelajaran Aqidah Akhlak dengan menggunakan bermain Englek yang materinya bersumber belajar dari Buku panduan yang di ajar mengenai Aqidah akhlak pada Kelas Semester IV Di Fakultas Tarbiyyah Di IAIN FATTAHUL MULK PAPUA dilakukan seperti pembelajaran pada umumnya. Tetapi ada penambahan kegiatan bermain engklek, dan guru mengaitkan isi pembelajaran di buku lembar kerja siswa (LKS) dengan materi di paduan buku Kelas Semester IV Di Fakultas Tarbiyyah Di IAIN FATTAHUL MULK PAPUA Jln.Merah Putih Buper Waena Distrik Heram Kota Jaya Pura, serta evaluasi kegiatan dengan menggunakan soal-soal singkat yang terdapat jdji dalam LKS.
2. Implikasi dengan menggunakan bermain terhadap karakter siswa Kelas Semester IV Di Fakultas Tarbiyyah Di IAIN FATTAHUL MULK , menghasilkan dampak positif bagi para siswa, yang diataranya adalah, bertambahnya kemampuan siswa dalam mengenal wawasan Aqidah akhlak, dan bertambahnya nilai karakter religius yang dibuktikan dengan siswa lebih memperhatikan guru saat berbicara, serta nilai integritas yang dibuktikan dengan siswa yang lebih bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran .

## **F. UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terimakasih pertama kami, kami haturkan kepada kehadiran Allah Swt yang telah memudahkan pembuatan. Kemudian saya ucapkan terimakasih kepada dosen pengampu yaitu Bapak Ika viratama,M.Pd yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menulis jurnal ini, dan kepada temanteman yang sudah support dan membantu pencarian literatur dalam penyusunan jurnal ini.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Nashori, Fuad & Mucharam, Rachmy Diana. (2002). Mengembangkan Kraektivitas dalam Perspektif Psikologi Islam. Yogyakarta: Menara Kudus.

Pendidikan Nasional. (2003). Standar Kompetensi Mata Pelajaran Guruan Agama Islam SMP & MTS. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitang Depdiknas.

Rusman. 2010 .Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme Guru.Jakarta :Raja Grafindo prasada

Salim & Syahrums. (2016). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Citapustaka Media.

file:///C:/Users/User/Downloads/13789-41237-1-PB.pdf

Musbikin, Imam, Buku Pintar PAUD (dalam Perspektif Islam), Yogyakarta: Laksana, 2010.

Ismail.2008.strategi pembelajaran agama islam berbasis PAIKE.Semarang: Rasail.

Dini Danis wari 2022, Permainan Engklek: Sejarah, Cara Bermain, Manfaat, dan Alat yang Digunakan", Artikel ini telah tayang di Kompas.com.