

Peningkatan Intelektualitas Melalui Implementasi Teori Belajar Kognitif dan *Board Game* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Intellectual Improvement through the Implementation of Cognitive Learning Theory and Board Games in Islamic Religious Education Learning

Umni Afifah¹, Ahmad Sulaeman²

¹Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

²Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

¹Email: afifahumni@gmail.com

²Email: sulaeman.ump@gmail.com

Abstrak: Peningkatan intelektualitas individu atau peserta didik dapat tercapai apabila pendidik melakukan pendekatan secara lebih dekat kepada peserta didik melalui disiplin ilmu psikologi belajar. Pendidik sering melupakan pentingnya pendekatan melalui disiplin ilmu psikologi belajar sehingga menjadikan pembelajaran hanya sebatas transfer ilmu tetapi tidak memperhatikan adanya hasil implementasi dari ilmu yang dimilikinya. Hal ini memiliki pengaruh besar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam karena akan menghasilkan akhlak yang buruk. Peningkatan intelektualitas dapat dilakukan melalui penerapan teori kognitif dan *board game*. Teori kognitif dan *board game* menekankan pada proses belajar yang berbasis pada pemecahan masalah, proses mengingat, dan memahami ilmu yang diterimanya.

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian pustaka dengan meninjau 13 artikel dari jurnal yang berkaitan yang diperoleh dari google scholar.

Hasil penelitian ini ialah adanya peningkatan intelektualitas peserta didik dari implementasi teori kognitif dan *board game* pada pelajaran Pendidikan Agama Islam karena teori ini lebih menekankan pada proses belajar, memecahkan masalah berdasarkan ide dan pengalaman. Hal tersebut selaras dengan prinsip *board game* yang mengasah kemampuan memecahkan masalah, menyenangkan, dan adanya interaksi dengan sesama.

Kata-kata kunci: Intelektualitas; Teori belajar kognitif; Board game; Pendidikan agama Islam

Abstract: Increasing the intellectuality of individuals or students can be achieved if educators take a closer approach to students through the discipline of learning psychology. Educators often forget the importance of an approach through the discipline of learning psychology so that learning is only limited to the transfer of knowledge but do not pay attention to the results of the implementation of the knowledge they have. This has a big influence on Islamic Religious Education lessons because it will produce bad morals. Increasing intellectuality can be done through the application of cognitive theory and board games. Cognitive theory and board games emphasize learning processes based on problem-solving, the process of remembering, and understanding the knowledge they receive.

The method in this study used library research by reviewing 13 articles from related journals obtained from Google Scholar.

The results of this study are that there is an increase in the intellectuality of students from the implementation of cognitive theory and board games in Islamic Religious Education lessons because this theory places more emphasis on the learning process, solving problems based on ideas and experience. This is in line with the principles of board games which hone problem-solving skills, fun, and interaction with others.

Keywords: Intellectuality; Cognitive learning theory; Board game; Islamic religious education

Pendahuluan

Pembelajaran sangat penting dan berkaitan kuat dengan kesiapan guru dalam mengajar. Definisi pembelajaran dikemukakan oleh beberapa ahli yaitu menurut Winkel pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Yuberti, 2014). Pembelajaran memuat berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen tersebut diantaranya ialah tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Komponen tersebut harus diperhatikan oleh pendidik agar kegiatan belajar mengajar dapat lebih optimal. Komponen pembelajaran yang saling mendukung mampu menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga menjadikan tujuan pembelajaran menjadi sebuah sistem (Santoso, 2022). Salah satu pembelajaran yang memiliki urgensi dalam perkembangan pendidikan di Indonesia ialah pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam ialah sebuah proses pendidikan yang dilakukan secara terus – menerus anatara pendidik dan peserta didik yang memiliki tujuan akhir yaitu berakhlakul karimah (Firmansyah, Iman, 2019). Pendidikan Agama Islam mengajarkan individu menjadi manusia yang berakhlak sehingga mampu membentuk manusia yang bermoral. Pendidikan Agama Islam sebagai alternatif penyelesaian permasalahan karakter buruk peserta didik di Indonesia (Firmansyah, Iman, 2019). Pendidikan Agama Islam disusun untuk memperkuat keimanan dan ketakwaan kepada Allah, selain itu pembelajaran ini sebagai ajaran bagi individu atau peserta didik dalam berakhlak kepada Tuhan, manusia, dan lingkungan sekitar sehingga tercipta ketentraman (Rahim, 2018). Mengingat pentingnya Pendidikan Agama Islam maka perlu adanya strategi pembelajaran yang tepat agar peserta didik mampu meningkatkan wawasannya.

Peningkatan intelektualitas individu atau peserta didik dapat tercapai apabila pendidik melakukan pendekatan secara lebih dekat kepada peserta didik melalui disiplin ilmu psikologi belajar. Pendidik sering melupakan pentingnya pendekatan melalui disiplin ilmu psikologi belajar sehingga menjadikan pembelajaran hanya sebatas transfer ilmu tetapi tidak memperhatikan adanya hasil implementasi dari ilmu yang dimilikinya. Pemahaman terhadap perilaku peserta didik dan penguasaan media pembelajaran oleh guru merupakan salah satu faktor yang cukup penting dalam melaksanakan proses belajar dan pembelajaran. Maka guru sangat penting menguasai psikologi khususnya yang berkaitan dengan perilaku individu yang belajar. Guru yang hanya mengandalkan pengalaman saja, bisa jadi kurang diminati siswa karena informasi yang disampaikan bukan hal baru bagi siswa, maka dari itu guru perlu menguasai psikologi belajar (Erhamwilda, 2018). Di dalam psikologi belajar terdapat teori-teori belajar yang memudahkan guru menyampaikan ilmunya salah satunya yaitu teori belajar kognitif. Teori ini sebagai bentuk rangkaian langkah belajar yang mengkategorikan situasi belajar berdasarkan peristiwa belajar, kemampuan belajar, dan pembagian tipe hasil belajar (Al-Mahiroh & Sholihah, 2020). Teori kognitif memberikan gagasan bahwa peserta didik membangun intelektualitasnya melalui hasil dari motivasi terhadap tindakannya terhadap lingkungan (Hascan & Suyadi, 2021). Pemahamannya akan mengantarkan pada daya ingat kemudian mengintegrasikan dengan ide lainnya untuk menyelesaikan permasalahan. Teori belajar kognitif merupakan proses berfikir yang lengkap sebagai hasil belajarnya ditentukan dari pengetahuan yang dikuasai oleh siswa (Yuberti, 2014).

Peningkatan intelektualitas melalui pendekatan teori kognitif dapat dicapai apabila pendidik mengimplementasi media pembelajaran berupa *board game*. *Board game* merupakan jenis permainan dengan cara menempatkan, memindahkan, menggerakkan diatas permukaan yang telah diberikan tanda sesuai ketentuan yang sudah disepakati (Putri & Anggapuspa, 2023). *Board game* tergolong sebagai media pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain hal ini mampu menimbulkan suasana yang menyenangkan. Melalui permainan peserta didik secara psikologis tidak tertekan, tidak bosan sehingga mampu berkesplorasi secara luas, dan menemukan sesuatu yang baru (Dwi Safitri, 2020). Sehingga

melalui media pembelajaran *board game* mampu meningkatkan intelektualitas peserta didik. Inilah yang menjadi pembeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya bahwa penelitian sebelumnya hanya focus terhadap satu hal saja antara teori kognitif atau *board game*.

Sebagaimana dalam penelitian terdahulu oleh Hikmatu Ruwaida (2019) tentang Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banu Lawas yang di dalamnya memuat kemampuan memecahkan masalah diperoleh karena adanya proses kognitif dalam penelitian ini disebutkan bahwa siswa memecahkan masalah berdasarkan pada tingkatan kelas. Semakin tinggi kelas semakin tinggi pula kemampuan memecahkan masalah, penelitian ini lebih terfokus adanya pembelajaran kognitif dalam ranah berfikir untuk menghadapi objek, namun penelitian ini tidak membahas adanya keterlibatan media pembelajaran.

Penelitian lainnya Yossita Wisman (2020) mengenai Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. yang menyebutkan bahwa implementasi teori belajar kognitif lebih menekankan pada proses pembelajaran namun tidak membahas adanya keterlibatan media pembelajaran yang memiliki pengaruh besar dalam pencapaian pemahaman dan kemampuan memecahkan masalah.

Penelitian selanjutnya oleh Muhammad Alpin Hascan dan Suyadi (Hascan & Suyadi, 2021) mengenai Penerapan Teori Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran PAI Tingkat SMP di SIT Bina Insan Batang Kuis. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerapan teori kognitif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa teori belajar kognitif sangat efektif diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Bina Insan tingkat SMP. Efektivitas tersebut diperoleh dari hasil kreativitas pendidik dalam pembelajaran, teori kognitif mudah dicapai karena adanya kolaborasi pendidik menggunakan strategi, metode, dan media pembelajaran.

Begitupun dengan penelitian yang hanya membahas *board game*, tetapi tidak melibatkan adanya penerapan teori belajar kognitif, penelitian tersebut yaitu oleh Intan Anabella Putridan Meirina Lani Anggapuspa (2023) mengenai Perancangan *Board Game* sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam untuk Anak Usia 9-12 Tahun. Penelitiannya menjelaskan bahwa *board game* sebagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, melalui media ini mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik melalui cara yang menyenangkan. Hanya saja dalam penelitiannya tidak membahas secara mendalam adanya hubungan *board game* dengan teori kognitif.

Penelitian lainnya oleh Muhammad Fikri Hanif dan Annas Marzuki Sulaiman (2021) tentang Perancangan Komunikasi Visual *Board Game* Mengenal 25 Rasul dalam Islam. Penelitiannya digagas karena memberikan pemahaman 25 Rasul kepada anak-anak diperlukan suasana yang asyik dan hal tersebut diperlukan *game play* serta ilustrasi yang menarik perhatian siswa sehingga penerimaan ilmu dan informasi mudah diterima peserta didik. *Game play* yang dipilih dalam penelitian Muhammad Fikri Hanif dan Annas Marzuki Sulaiman ini berbentuk *board game*. Hasil dari penelitiannya ialah terciptanya pembelajaran yang interaktif karena adanya komunikasi dua arah dan anak-anak antusias memahami kisah 25 rasul. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah penelitian Muhammad Fikri Hanif dan Annas Marzuki Sulaiman (2021) hanya merancang media pembelajaran *board game* untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam tetapi tidak mengintegrasikan adanya teori belajar. Berdasarkan penyampaian tersebut maka artikel ini akan mengulas lebih dalam mengenai peningkatan intelektualitas melalui implementasi teori belajar kognitif dan *board game* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pustaka melalui peninjauan literature yang diakses melalui google scholar. Pencarian menggunakan kata kunci antara lain

intelektualitas, teori kognitif, *board game*, dan Pendidikan Agama Islam. Pencarian yang dihasilkan sebanyak 3.825 artikel jurnal dari tahun 2018-2023 kemudian menghasilkan 13 artikel setelah ditelaah lebih dalam yang berkaitan dengan peningkatan intelektualitas melalui implementasi teori belajar kognitif dan *board game* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Teknik pengumpulan data diperoleh melalui pengumpulan data sekunder. Pengumpulan data ini diperoleh dari studi kepustakaan (*library study*). Studi kepustakaan merupakan pengumpulan data informasi mengenai teori yang berkaitan dengan penelitian (Muttaqin, 2015). Peneliti melakukan pengumpulan data melalui pencarian artikel yang sesuai dilakukan dengan cara mengkollektifkan artikel dari hasil pemilihan, pencarian, penyajian, dan analisis bahan pustaka (Widiandari & Hamami, 2022). Teknik analisis yang digunakan berupa analisis isi. Analisis isi merupakan analisis ilmiah tentang isi pesan suatu data (Widiandari & Hamami, 2022).

Hasil dan Pembahasan

Peningkatan intelektualitas peserta didik dipengaruhi oleh cara pendidik merancang dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan penuh optimal. Pembelajaran dapat dikategorikan berhasil apabila pembelajaran tidak hanya sekedar transfer ilmu pengetahuan tetapi ilmu tersebut mampu diimplementasikan dengan baik oleh peserta didik untuk menyelesaikan masalah di kehidupan secara nyata. Terciptanya pembelajaran yang optimal tidak terlepas dari peran pendidik yang memahami bahwa teori belajar kognitif sangat berpengaruh terhadap hal tersebut. Penerapan teori kognitif diawali dari langkah pendidik mengenai menyiapkan pembelajaran yang meliputi strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik dan materi sehingga hal tersebut menjadikan peserta didik mampu meningkatkan kompetensi intelektualnya (Hascan & Suyadi, 2021). Belajar sesuai teori kognitif erat kaitannya dengan proses berpikir, mengingat, dan mengolah informasi sehingga mampu mengolah rangsangan yang datang dari luar dengan baik, secara tidak langsung terbentuk adanya perubahan perilaku, pola pikir, dan pemahaman baru tentang objek tertentu (Abdul Haris, 2019). Pembahasan mengenai teori kognitif secara general memuat tiga hal yaitu:

1. Elemen kognitif

Teori kognitif memercayai mengenai pemberian stimulus atau rangsangan mampu memberikan efek pada perilaku peserta didik. Teori ini melihat tentang proses sebuah rangsangan pada diri individu. Individu yang telah menerima rangsangan kemudian diproses oleh kognisinya sehingga menghasilkan adanya jawaban (Wisman, 2020).

2. Struktur kognitif

Proses pemahaman dan mengetahui tentang sesuatu dalam teori kognitif saling berhubungan antar sistem. Proses ini selalu terdapat konektor dengan perancangan yang disempurnakan oleh kognisi lain. Proses adanya hubungan antara kognisi dengan kognisi lainnya membentuk sebuah struktur dan sistem. Struktur dan sistem inilah yang disebut dengan struktur kognitif. Struktur kognitif ini bergantung pada ciri khas rangsangan yang diproses ke dalam kognisi dan pengalaman masing-masing peserta didik atau individu (Wisman, 2020).

3. Fungsi kognitif

Kognisi yang saling berhubungan dalam memproses rangsangan membentuk sistem kognisi. Sistem kognisi memiliki beberapa fungsi ialah:

- a. Memberikan definisi. Sistem kognisi yang memproses sebuah stimulus maka menghasilkan adanya definisi baru oleh individu yang nantinya dijadikan sebuah pengalaman, pembelajaran baru bagi individu (Wisman, 2020).
- b. Menghasilkan emosi. Proses adanya penyatuan, hubungan yang membentuk struktur kognisi memberikan dampak pada timbulnya sebuah perasaan. Hal inilah yang menjadikan kognisi mampu menghasilkan emosi sesuai dengan penangkapan, pemahaman individu terhadap suatu objek atau permasalahan (Wisman, 2020).

- c. Membentuk sikap. Dalam teori kognitif struktur kognisi yang saling berhubungan memberikan sebuah definisi, emosi, dan menghasilkan adanya pembentukan sikap sebagai hasil dari penyatuan pengertian dan emosi. Individu akan melakukan sikap terhadap objek yang ditemuinya sesuai hasil interaksi antara kognitif dan afektif.
- d. Memberikan motivasi terhadap konsekuensi perilaku. Memahami tingkah laku individu sebagai bentuk dari relevansi teori kognitif dapat diamati melalui motivasi berperilaku individu. Hal tersebut disebabkan karena: 1) Perilaku berdiri dari banyak faktor tidak hanya dari tindakan yang terbuka namun ada faktor internal yang mempengaruhi seperti berfikir, emosi, persepsi, dan kebutuhan; 2) Adanya ketidakselarasan yang muncul dalam struktur kognitif menghasilkan adanya perilaku.

Proses implementasi teori kognitif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ialah lebih mengedepankan proses pembelajaran daripada hasil yang dicapai (Wisman, 2020). Hal tersebut dikarenakan Pendidikan Agama Islam bersifat kontekstual bukan tekstual sehingga dalam hal ini perlu adanya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam proses mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai ajaran Islam yaitu Alquran dan Hadis (Firmansyah, Iman, 2019). Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu bentuk usaha pembinaan peserta didik agar senantiasa semangat belajar agama Islam secara menyeluruh baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik (Santoso, 2022). Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai usaha untuk mengembangkan fitrah keberagamaan anak agar lebih mampu mendalami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam serta mendakwahnya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi yaitu:

1. Fungsi pengembangan. Fungsi pengembangan merupakan Pendidikan Agama Islam sebagai sebuah fungsi yang mengembangkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah yang telah diperoleh dari lingkungan pertamanya yaitu keluarga (Firmansyah, Iman, 2019).
2. Fungsi penanaman nilai. Fungsi penanaman nilai merupakan Pendidikan Agama Islam sebagai sebuah pegangan kehidupan agar bahagaia dunia dan akhirat (Firmansyah, Iman, 2019).
3. Fungsi penyesuaian mental. Pendidikan Agama Islam dalam fungsi penyesuaian mental ini ialah kemampuan beradaptasi peserta didik dengan lingkungan. Peserta didik mampu menyesuaikan dirinya dengan lingkungan fisik, sosial, dan mampu memberikan perubahan terhadap lingkungan agar sesuai dengan syariat agama Islam (Firmansyah, Iman, 2019).
4. Fungsi perbaikan. Pendidikan Agama Islam emiliki fungsi untuk memperbaiki peserta didik yang salah dalam hal keyakinan, mengamalkan ilmu agama di kehidupannya (Firmansyah, Iman, 2019).
5. Fungsi pencegahan. Pendidikan Agama Islam sebagai tameng untuk mencegah hal-hal negatif yang bersumber dari lingkungan dan budaya lain yang memiliki potensi berbahaya untuk peserta didik dan negara Indonesia (Firmansyah, Iman, 2019).
6. Fungsi pengajaran. Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi pengajaran secara umum, sistem, dan fungsional (Firmansyah, Iman, 2019).
7. Fungsi penyaluran. Pendidikan Agama Islam berfungsi sebagai penyalur bakat peserta didik bidang agama Islam agar berkembang secara optimal (Firmansyah, Iman, 2019).
8. Menumbuhkembangkan pengetahuan teoritis, praktis, dan fungsional bagi peserta didik (Nurjaman, 2020).
9. Menumbuhkembangkan kreativitas, potensi-potensi, atau fitrah peserta didik (Nurjaman, 2020).
10. Meningkatkan kualitas akhlak *al-karimah* dan kepribadian luhur atau menumbuhkembangkan nilai-nilai insani dan nilai illahi (Nurjaman, 2020).

11. Menyiapkan tenaga kerja yang produktif (Nurjaman, 2020).
12. Membangun peradaban yang berkualitas di masa depan sesuai dengan nilai-nilai Islam (Nurjaman, 2020).
13. Mewariskan nilai-nilai illahi dan nilai-nilai insani kepada peserta didik (Nurjaman, 2020).

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan siswa tentang agama Islam sehingga menjadi muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Menurut (Syaiful, 2014) Tujuan yang diharapkan dalam mengembangkan PAI adalah: 1) Menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; 2) Menanamkan nilai-nilai budaya pada umumnya; 3) Mengembangkan kepribadian; 4) Mengembangkan kepekaan rasa; 5) Mengembangkan bakat; 6) Mengembangkan minat belajar; 7) Meningkatkan budi pekerti yang luhur sesuai dengan agama dan keyakinannya.

Dengan kata lain dapat dikemukakan bahwa melalui pembelajaran PAI manusia diharapkan selalu bersih untuk mencapai taraf makhluk yang tertinggi, makhluk termulia, sebagai khalifah fil ardh, agar mendapat ridho Allah SWT. Sehingga tercapai kebahagiaan hidup di dunia dan kehidupan di akhirat nanti. Di samping itu manusia tidak boleh lupa bahwa segala sesuatu yang diperolehnya adalah atas petunjuk serta atas izin Allah SWT. Dengan hasil pendidikan yang dijalani manusia dapat berusaha mencapai tujuan hidupnya yang hakiki sesuai dengan ajaran agama Islam.

Implementasi teori belajar kognitif dalam proses pembelajaran dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Pengalaman tilikan (*insight*), peserta didik memiliki kemampuan tilikan yaitu mengenal keterkaitan unsur-unsur suatu objek.
2. Pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), hal-hal yang dipelajari peserta didik memiliki makna yang jelas dan logis dengan proses kehidupannya.
3. Perilaku bertujuan (*purposive behavior*), proses pembelajaran berjalan efektif jika peserta didik mengerti tujuan yang ingin dicapainya.
4. Prinsip ruang hidup (*life space*), materi yang diajarkan berhubungan dengan situasi dan kondisi lingkungan kehidupan individu.
5. Transfer dalam belajar. Transfer belajar terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip pokok dari suatu persoalan kemudian digunakan dalam memecahkan masalah pada situasi lain (Wisman, 2020).

Peran aktif peserta didik selama pembelajaran menjadikan ilmu agama yang telah diterima dapat diinternalisasikan secara mudah ke dalam jiwanya (Ruwaida, 2019). Adanya peran aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak lepas kaitannya dengan mengintegrasikan teori kognitif dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelaran Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain itu media pembelajaran memiki fungsi untuk menumbuhkan adanya interaksi aktif anatara pendidik dan peserta didik selama proses pemebelajaran sehingga mampu meminimalisir adanya hambatan dalam proses pembelajaran (Aurumajeda & Nurhidayat, 2021). Suasana yang menyenangkan menjadikan ilmu mudah diinternalisasikan ke dalam jiwa peserta didik. Media pembelajaran yang sesuai dengan teori kognitif dan mampu meningkatkan intelegktualitas peserta didik ialah melalui media permainan. Media belajar yang melibatkan aktivitas bermain mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Dwi Safitri, 2020).

Penerapan teori belajar kognitif akan lebih mudah tercapai menggunakan media pembelajaran *board game*. *Board game* ialah media pembelajaran yang cara memainkannya

di atas papan, dimainkan oleh lebih dari satu orang di papan yang sama (Hanif & Sulaiman, 2021). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menggunakan *board game* mampu menumbuhkan interaksi sosial, membantu peserta didik memahami pendidikan agama dengan baik (Hanif & Sulaiman, 2021). Sehingga dalam hal ini kemampuan intelektualitas peserta didik dapat mengalami peningkatan, hal tersebut dikarenakan adanya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan intelektualitas siswa (Mayangsari, 2022).

Hasil dari penerapan teori kognitif ialah peserta didik mampu meningkatkan kecakapan intelektual untuk menyelesaikan permasalahan yang menghadapinya. Melalui media *board game* peserta didik dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah. Hal ini dikarenakan media *board game* mengasah peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan sesuai dengan soal yang disediakan (Dwi Safitri, 2020). Integrasi teori kognitif dan *board game* menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki kualitas yang tinggi karena media pembelajaran ini mengasah kecakapan intelektual meliputi membedakan, menguasai konsep dan prinsip, penyelesaian masalah (Jaafae et al., 2021). Hal ini sesuai dengan aspek kognitif yang memiliki arah pada kemampuan pola pikir berupa daya ingat, kemampuan menanggulangi dan menyelesaikan masalah yang lahir dari penalaran ide dan pengalaman yang dimilikinya (Hascan & Suyadi, 2021).

Media *board game* yang tergolong sebagai media bermain yang menarik untuk belajar. Mampu menimbulkan peserta didik untuk senantiasa belajar menentukan keputusan, memecahkan masalah, bertanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaan dengan tuntas, mampu bekerja sama dengan teman (Putri & Anggapuspa, 2023). Media *board game* merupakan sebuah media permainan yang di dalamnya berisi nilai yang dapat mengikis setiap identitas yang ada sesuai dengan aturan (Sapulette & Pakniany, 2019). Selain itu media *board game* merupakan media pembelajaran yang alternative sebagai media pembelajaran di era milenial sehingga melalui media ini mampu menciptakan nilai sosial, keharmonisan, dan peningkatan kognitif bagi antar individu dalam sebuah komunitas (Sapulette & Pakniany, 2019). Hal tersebut terdapat keterkaitan dengan teori kognitif yang di dalam proses belajarnya peserta didik membangun pengetahuan secara berkelanjutan melalui pemecahan masalah yang diperoleh dari pengetahuan dan pengalamannya selama melakukan interaksi dengan lingkungannya (Hascan & Suyadi, 2021).

Board game mengandung nilai kepribadian dan nilai kebersamaan. Nilai kepribadian yang terdapat dalam media pembelajaran *board game* diantaranya yaitu nilai kepemimpinan, toleransi dan empati, percaya diri. Nilai kebersamaan yang terkandung dalam *board game* yaitu adanya nilai kepercayaan sosial, kerjasama, belajar menghargai (Sapulette & Pakniany, 2019). Sehingga hal tersebut sangat sesuai diterapkan pada Pendidikan Agama Islam karena dengan adanya nilai kepribadian dan nilai kebersamaan yang ada pada *board game* menjadikan ilmu Pendidikan Agama Islam dapat diinternalisasikan secara baik ke dalam jiwa peserta didik yang nantinya menghasilkan akhlak baik, bermoral, dan senantiasa menciptakan ketentraman. Melalui penerapan teori kognitif dan media pembelajaran berupa *board game* menjadikan pembelajaran lebih efektif, tujuan pembelajaran mudah tercapai karena penekanan terhadap proses pembelajaran lebih diutamakan (Veni Oktavani, 2020). Penerapan teori kognitif dan *board game* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki keunggulan menjadikan peserta didik lebih mandiri dan kreatif, mudah memahami materi belajar, peserta didik memiliki daya ingat yang maksimal, menciptakan sesuatu yang baru (Ni'amah & M, 2021).

Simpulan

Implementasi teori kognitif dan *board game* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan intelektualitas peserta didik. Integrasi teori kognitif dan *board game* menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi karena media pembelajaran ini mengasah kecakapan intelektual meliputi membedakan, menguasai konsep

dan prinsip, penyelesaian masalah. Hal ini sesuai dengan aspek kognitif yang memiliki arah pada kemampuan pola pikir berupa daya ingat, kemampuan menanggulangi dan menyelesaikan masalah yang lahir dari penalaran ide dan pengalaman yang dimilikinya.

Daftar Rujukan

- Abdul Haris. (2019). Penguatan Proses Kognitif Melalui Pendekatan Student Centered Learning (SCL) Pada Materi Perencanaan dan Pengembangan Tes Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 1(2), 95–109. <https://doi.org/10.51518/lentera.v1i2.11>
- Al-Mahiroh, & Sholihah, R. (2020). Kontribusi Teori Kognitif Robert M. Gagne dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2).
- Aurumajeda, T., & Nurhidayat, M. (2021). Aplikasi Produk Board Game ‘Hootania’ sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Anak. *Kreatif (Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif)*, 03, 11–16. <https://journalkreatif.sttbandung.ac.id/index.php/files/article/view/31/27>
- Dwi Safitri, W. C. (2020). Pengembangan Media Board Game untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 181–190.
- Erhamwilda. (2018). *Psikologi Belajar Islami; Dilengkapi dengan Pendidikan Seks bagi Anak-Anak Usia Dini*. Psikosain.
- Firmansyah, Iman, M. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90.
- Hanif, M. F., & Sulaiman, A. M. (2021). Perancangan Komunikasi Visual Boardgame Mengenai 25 Rasul Dalam Islam. *Citrakara*, 3, 179–193. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/citrakara/article/view/5914>
- Hascan, M. A., & Suyadi. (2021). Penerapan Teori Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran PAI Tingkat SMP di SIT Bina Insan Batang Kuis. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 138–146. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1548>
- Jaafae, N. F. H. N., Awang, A., Ibrahim, N., Sallem, N. R. M., & Chek, wwan A. K. W. (2021). Pelaksanaan Pengajaran & Pembelajaran Menerusi Fa N-Q Board Game : Kajian Rintis Di Sk Sura, Terengganu. *E-Journal of Islamic Thought and Understanding*, 01, 14–29.
- Mayangsari, I. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kd Memahami Asmaul Husna Melalui Permainan Smart Star Board. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 8(1), 92–99.
- Muttaqin, A. A. (2015). *Sistem Transaksi Syariah Konsep Ganti Rugi dalam Hukum Bisnis Syariah*. Pustaka Ilmu.
- Ni'amah, K., & M, H. S. (2021). Teori Pembelajaran Kognitivistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(2), 204–217. <https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i2.4947>
- Nurjaman, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran “Assure.”* Penerbit Adab.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2023). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Barik*, 4(2), 227–241.
- Rahim, R. (2018). Urgensi Pembinaan Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum (PTU). *Jurnal Andi Djemma*, 1, 17–26.
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif Dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51–76.
- Santoso, S. A. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Permata : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 45.

<https://doi.org/10.47453/permata.v3i1.640>

Sapulette, A. A., & Pakniany, Y. (2019). Board Game Sebagai Media Pendidikan Kota Ambon. *Waskita*, 3, 59–75.

Syaiful, A. (2014). *Desain Pendidikan Agama Islam*. CV Idea Sejahtera.

Veni Oktavani. (2020). Board Game as Learning Media for TPQ Al Huda Babadan Baru Ungaran. *Arty : Jurnal Seni Rupa*, 9, 215–225.

Widiandari, F., & Hamami, T. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Pendekatan Humanistik Di Indonesia. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14, 164–174.

Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215.
<https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>

Yuberti. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Anugrah Utama Raharja (AURA).