

**PENERAPAN MEDIA BOARD GAME DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGHAFAL DOA-DOA PENDEK PADA SANTRI DI MA'HAD MIFTAHUL
JANNAH KECAMATAN RAMBUTAN KABUPATEN BANYUASIN**

Nevy Nahrisyah¹, Abu Mansur², Nyimas Yunierti Prihatin³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

¹nevynahrisyah12@gmail.com, ²abumansur_uin@radenfatah.ac.id,

³nyimasyuniertiprihatin_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT

The background of this study focuses on the students' short prayer memorization skills, which are still not optimal, as students often feel bored and unmotivated due to a learning process that tends to be monotonous and relies solely on memorization books. The purpose of this study was to determine the memorization abilities of students before and after the application of Board Games, as well as to determine whether this medium could improve the ability to memorize short prayers among students at Ma'had Miftahul Jannah. The method used in this study was a quantitative approach with an experimental type (Quasi Experimental) using a One Group Pretest-Posttest design. Data collection techniques included observation, tests (oral), and documentation. The data analysis technique used to test the research hypothesis was the Wilcoxon Signed Ranks Test because the data was not normally distributed. The results showed that there was a significant effect of the Board Game media on improving the students' ability to memorize short prayers. Before the media was implemented, the students' abilities were predominantly in the low category (56%) with an average score of 51.41. After the Board Game media was implemented, the students' memorization abilities improved significantly to the high category with an average score of 90.38. Based on the Wilcoxon test results, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained, which means that the Board Game media is very effective in helping students improve their memorization of short prayers.

Keywords: Board Game Media, Memorization Ability, Short Prayers

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berfokus pada kemampuan menghafal doa-doa pendek santri yang masih belum optimal, di mana santri sering merasa bosan dan kurang termotivasi akibat proses pembelajaran yang cenderung monoton dan hanya mengandalkan buku hafalan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan menghafal santri sebelum dan sesudah penerapan media *Board Game*, serta untuk mengetahui apakah media tersebut dapat meningkatkan kemampuan menghafal doa-doa pendek pada santri di Ma'had Miftahul Jannah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen (*Quasi Experimental*) menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes (lisan), dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini yaitu menggunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan media *Board Game* terhadap peningkatan kemampuan menghafal doa-doa pendek santri. Sebelum penerapan media, kemampuan santri didominasi kategori rendah (56%) dengan nilai rata-rata 51,41. Setelah penerapan media *Board Game*, kemampuan menghafal santri mengalami peningkatan yang signifikan ke kategori tinggi dengan nilai rata-rata mencapai 90,38. Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon*, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti media *Board Game* sangat efektif dalam membantu santri meningkatkan hafalan doa-doa pendek mereka.

Kata Kunci: Media *Board Game*, Kemampuan Menghafal, Doa-Doa Pendek

A. Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam merupakan langkah strategis dalam mentransformasikan nilai-nilai keislaman sehingga peserta didik mampu menginternalisasi kaidah religius sebagai pedoman moral dalam kehidupan sehari-hari. (Maulisa, Sri Rahmawati, & Zainuri, 2025, p. hlm. 238) Selain itu, pendidikan agama Islam berkontribusi besar dalam membangun kepribadian dan memperkuat nilai-nilai keimanan peserta didik, khususnya di era modern yang penuh dinamika dan perubahan. (Hoeruman, Prihatin, & Assingkiy, 2025, p. hlm. 367)

Hal ini sejalan dengan pendapat Azyumardi Azra yang menyatakan bahwa pendidikan Islam merupakan proses pembelajaran yang berlandaskan nilai ibadah, pengembangan potensi manusia, dan

tanggung jawab spiritual kepada Allah Swt. (Fitriyani, Mansur, & Syarnubi Syarnubi, 2020, p. hlm. 105) Salah satu pembiasaan yang penting dalam pendidikan agama adalah membaca doa-doa harian, terutama pada usia 7 sampai 12 tahun karena pada masa tersebut anak sedang aktif menyerap nilai-nilai dan membentuk pola pikirnya. (Adelia, Mubarat, & Viatra, 2025, p. hlm. 85)

Namun, dalam praktiknya proses pembelajaran doa-doa pendek di lingkungan pendidikan sering kali masih dilakukan dengan pendekatan konvensional. Metode hafalan yang berulang-ulang tanpa variasi pendekatan seringkali membuat anak merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak memahami makna doa yang dihafalnya. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar menjadi kurang optimal, terutama dalam penguasaan hafalan

serta penghayatan terhadap isi doa tersebut.(Horsley, 2021, p. hlm. 133) Salah satu alternatif yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media *Board Game*, yaitu permainan edukatif yang memadukan aktivitas bermain dengan tujuan pembelajaran.

Menurut *Cambridge Advanced Dictionary*, *Board Game* adalah permainan yang dimainkan pada papan yang dirancang khusus. Sementara itu, Sugianto, Prayanto, dan Yudani menyatakan bahwa *Board Game* melibatkan komponen seperti pion atau token yang digerakkan di atas papan sesuai dengan aturan yang telah ditentukan.(Karlimah & Dewi, 2025, p. hlm. 22-23) *Board Game* merupakan permainan papan edukatif yang menggunakan media visual dan komponen permainan seperti pion, kartu, atau dadu untuk mendukung proses pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan.(Wibawanto, 2024, p. hlm. 1)

Board Game pada dasarnya dirancang untuk menyampaikan materi atau keterampilan tertentu melalui integrasi antara konten edukatif dan mekanika permainan yang menarik, sehingga peserta didik

dapat belajar tanpa merasa terbebani. Dalam pembelajaran, desain *Board Game* menggabungkan unsur visual seperti gambar, papan, dan komponen permainan, serta unsur verbal seperti instruksi, kartu kata, atau pertanyaan, yang semuanya diatur sedemikian rupa untuk mendukung tujuan pembelajaran.(Wibawanto, 2024, p. hlm. 3)

Selain memberikan suasana belajar yang menyenangkan, *Board Game* menyediakan lingkungan visual yang dapat disesuaikan oleh pemain sesuai dengan tema yang ditentukan.(Acar & Güler, 2025, p. hlm. 1369) *Board Game* bukan hanya sekadar aktivitas yang menghibur, tetapi juga memiliki berbagai manfaat penting, yaitu meningkatkan fungsi otak, melatih kesabaran, meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri.(Gani, 2022, p. hlm. 215-216)

Efektivitas media permainan dan *Board Game* dalam pembelajaran telah banyak dikaji oleh peneliti sebelumnya. Penelitian Usamah dkk. (2024), Salim dkk. (2024), serta Bangsawan, Hendriyani, dan Lee (2023) secara konsisten menunjukkan bahwa *Board Game* mampu

meningkatkan keterlibatan aktif, motivasi belajar, daya ingat, dan hasil belajar peserta didik.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas *Board Game* dalam meningkatkan keterlibatan aktif, daya ingat, dan minat belajar peserta didik, kajian yang ada masih berfokus pada pembelajaran di sekolah dasar formal serta materi yang bersifat kognitif. Masih terdapat *research gap* terkait penerapan *Board Game* untuk meningkatkan kemampuan menghafal doa-doa harian pada santri di lingkungan Ma'had. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji efektivitas media *Board Game* dalam meningkatkan kemampuan menghafal doa-doa pendek santri.

Berdasarkan observasi di Ma'had Miftahul Jannah Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin, kemampuan santri dalam menghafal doa-doa pendek masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut terlihat dari kelancaran hafalan, ketepatan tajwid, dan makharijul huruf yang belum optimal. Selain itu, santri mudah kehilangan konsentrasi, kurang fokus, dan proses pembelajaran cenderung monoton

karena masih mengandalkan buku hafalan.(Nahrisyah, 2025) Hasil wawancara dengan pengajar menunjukkan bahwa kondisi tersebut dipengaruhi oleh belum tersedianya media pembelajaran yang kreatif dan variatif sehingga motivasi belajar santri masih rendah.(Nahrisyah, 2025)

Masalah rendahnya kemampuan hafalan doa-doa pendek perlu segera diatasi karena dapat menurunkan motivasi belajar santri serta menghambat internalisasi nilai-nilai keislaman. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan media *Board Game* dalam meningkatkan kemampuan menghafal doa-doa pendek pada santri di Ma'had Miftahul Jannah Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Experiment* melalui rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santri di Ma'had Miftahul Jannah Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin. Sampel

penelitian berjumlah 32 santri tingkat 1 yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria santri yang mengalami kesulitan dalam kelancaran hafalan berdasarkan catatan evaluasi ustadzah.

Penelitian diawali dengan pelaksanaan *pretest*, dilanjutkan pemberian perlakuan berupa penerapan media *Board Game* selama empat kali pertemuan, kemudian diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur peningkatan kemampuan menghafal doa-doa pendek. (Sani, 2018, p. hlm. 26-27) Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Board Game*, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menghafal doa-doa pendek santri. Pengumpulan data dalam studi ini menggunakan instrumen utama berupa tes lisan kemampuan menghafal doa-doa pendek yang mengukur tiga indikator utama, yaitu: (1) kelancaran hafalan, (2) ketepatan tajwid, dan (3) fasahah/makharijul huruf.

Teknik analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* dan uji hipotesis menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* karena data

pretest dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 27.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan menghafal doa-doa pendek santri sebelum dan sesudah penerapan media *Board Game*. Statistik deskriptif yang disajikan meliputi jumlah sampel, nilai rata-rata (*mean*), simpangan baku (*standard deviation*), serta nilai minimum dan maksimum.

Analisis ini bertujuan untuk memberikan informasi awal mengenai kondisi kemampuan hafalan santri sebelum perlakuan dan perubahan yang terjadi setelah penerapan media *Board Game*. Hasil analisis deskriptif tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam melakukan pengujian statistik inferensial untuk mengetahui signifikansi pengaruh media *Board Game* terhadap kemampuan menghafal doa-doa pendek santri.

Tabel 1. Statistik Deskriptif
Kemampuan Menghafal Doa-doa
Pendek Sebelum Perlakuan

Statistics		
pre test hafalan doa-doa pendek		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		51.41
Std. Deviation		6.657
Minimum		47
Maximum		80

Berdasarkan Tabel 1, nilai rata-rata *pretest* sebesar 51,41 dengan simpangan baku 6,657. Nilai minimum yang diperoleh santri adalah 47, sedangkan nilai maksimum mencapai 80. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menghafal doa-doa pendek santri sebelum penerapan media *Board Game* masih relatif rendah.

Setelah diberikan perlakuan berupa penerapan media *Board Game*, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan kemampuan menghafal doa-doa pendek santri. Hasil analisis statistik deskriptif *posttest* disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif
Kemampuan Menghafal Doa-doa
Pendek Setelah Perlakuan

Statistics		
posttest hafalan doa-doa pendek		
N	Valid	32
	Missing	0

Mean	90.38
Std. Deviation	2.791
Minimum	87
Maximum	95

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 90,38 dengan simpangan baku 2,791. Nilai minimum sebesar 87 dan nilai maksimum sebesar 95 menunjukkan bahwa kemampuan menghafal santri mengalami peningkatan setelah penerapan media *Board Game*. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa kemampuan menghafal doa-doa pendek santri setelah diterapkan media *Board Game* mengalami peningkatan yang signifikan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas
Data Pretest dan Posttest
Hafalan Doa-Doa Pendek

Test of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pre test hafalan doa-doa pendek	.658	32	.000
Post test hafalan doa-doa pendek	.868	32	.001

Berdasarkan Tabel 3, nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* pada data *pretest* sebesar 0,000 dan *posttest* sebesar 0,001. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga data tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan menghafal doa-doa pendek sebelum dan sesudah penerapan media *Board Game*.

**Tabel 4. Statistik Uji Wilcoxon
Signed Ranks Test Data
Pretest dan Posttest
Hafalan Doa-Doa Pendek**

Test Statistics ^a	
	post test hafalan doa-doa pendek - pre test hafalan doa-doa pendek
Z	-4.945 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai Z sebesar -4,945 dengan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,000 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan

posttest. Dengan demikian, penerapan media *Board Game* terbukti meningkatkan kemampuan menghafal doa-doa pendek santri.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Board Game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan menghafal doa-doa pendek santri. Temuan ini selanjutnya dibahas dengan mengaitkannya pada teori dan hasil penelitian terdahulu.

2. Pembahasan

Peningkatan kemampuan menghafal doa-doa pendek santri setelah penerapan media *Board Game* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan proses belajar yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Aktivitas permainan yang memadukan unsur visual, verbal, dan interaksi antarpeserta mendorong santri untuk lebih aktif, termotivasi, dan berkonsentrasi selama proses menghafal. Kondisi tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga membantu memperkuat

daya ingat santri terhadap materi yang dipelajari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Dual Coding* yang dikemukakan oleh Allan Paivio, yang menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan disimpan dalam memori apabila diproses melalui dua sistem representasi, yaitu visual dan verbal. Dalam penelitian ini, media *Board Game* memadukan gambar, tulisan, warna, serta aktivitas bermain sehingga mampu memperkuat proses pengkodean informasi ke dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, santri tidak hanya menghafal melalui pengulangan lisan, tetapi juga memperoleh penguatan melalui rangsangan visual dan aktivitas permainan yang mendukung proses mengingat.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, daya ingat, dan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, penelitian ini

memiliki kebaruan karena mengkaji penerapan media *Board Game* untuk meningkatkan kemampuan menghafal doa-doa pendek pada santri tingkat 1 di lingkungan Ma'had, yang masih relatif jarang diteliti. Temuan ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya efektif diterapkan pada materi yang bersifat kognitif, tetapi juga pada materi hafalan keagamaan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Board Game* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menghafal doa-doa pendek santri di Ma'had Miftahul Jannah Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuwangi. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest* serta diperkuat oleh hasil uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Board Game* dapat menjadi alternatif media

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan hafalan sekaligus mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah responden, cakupan lokasi yang hanya melibatkan satu lembaga pendidikan, serta materi yang terbatas pada hafalan doa-doa pendek. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih besar, lokasi penelitian yang lebih beragam, serta mengembangkan penerapan media *Board Game* pada materi Pendidikan Agama Islam lainnya agar diperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki tingkat generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, A. P., & Güler, T. (2025). Board Game Design As Alternative Educational Material and Frequently Used Game Mechanics. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, (64), 1367–1398. <https://doi.org/10.53444/deubefd.1463581>
- Adelia, A., Mubarat, H., & Viatra, A. W. (2025). Belajar Do'a Harian Islam Pada Anak Usia 7-12 Tahun di Kota Palembang dengan Pendekatan Komunikasi Visual Board Game. *Besaung: Jurnal Seni, Desain Dan Budaya*, 10(1), 85. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i1.4647>
- Fitriyani, E. D., Mansur, A., & Syarnubi Syarnubi. (2020). Model Pembelajaran Pesantren Dalam Membina Moralitas Santri di Pondok Pesantren Sabilul Hasanah Banyuasin. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2(2).
- Gani, I. (2022). Board Game Sebagai Media Konseling Untuk Melatih Self Reflection. *Irsyad Al-Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 9(2), 215–216.
- Hoeruman, M. R., Prihatin, N. Y., & Assingkily, M. S. (2025). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Nilai-nilai Hadis Tarbawi dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Abdi Cendekia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61253/abdicendekia.v4i2.345>
- Horsley, K. (2021). *Unlimited Memory*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Karlimah, & Dewi, A. A. (2025). *Pengembangan Bahan Ajar Flipbook & Board Game (Tentang Pengukuran untuk Siswa di Sekolah Dasar)*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Maulisa, M., Sri Rahmawati, E., & Zainuri, H. (2025). Learning Methods for Islamic Religious Education in the Merdeka Curriculum. *ISTIFHAM: Journal Of Islamic Studies*, 2(3), 238–248. <https://doi.org/10.71039/istifham.v2i3.69>
- Nahrisyah, N. (2025a). *Observasi Hafalan Doa-doa Pendek Santri di Ma'had Miftahul Jannah Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin, Pada Hari Rabu Tanggal 28 Mei 2025 Pukul 16.45 WIB*.

- Nahrisyah, N. (2025b). *Wawancara dengan Ustadzah Nurhayyu Adelia Putri Selaku Pengajar di Ma'had Miftahul Jannah Kecamatan Rambutan Kabupaten Banyuasin, Pada Hari Senin Tanggal 9 Juni 2025 Pukul 16.15 WIB.*
- Sani, F. (2018). *Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental.* Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi.* Makassar: CV. Idebuku.