

Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang

Khoirun Nisa^{1*}, Zakiyaturrosyidah²

^{1*} Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

² Pendidikan Agama Islam, Universitas KH.A. Wahab Hasbullah

^{1*} Email: neesalkhoirot@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The community service activities carried out at SMPN 2 Perak Jombang have the following objectives (1) Developing learning media for educational ludo games on Islamic Religious Education learning materials at SMPN 2 Perak Jombang. (2) Analyzing student interest in learning media for educational ludo games on Islamic Religious Education learning material at SMPN 2 Perak Jombang. (3) Analyzing the lack of aspects of teaching and in terms of teaching and students' understanding of students in learning media for educational ludo games on Islamic Religious Education learning material at SMPN 2 Perak Jombang. This approach method for implementing community service activities includes lectures and laearning media. The results of community service activities can be concluded as follows. (1) Training and assistance for learning media for educational ludo games runs well and smoothly. At SMPN 2 Perak Jombang Jombang. (2) Fostering enthusiasm for students, this is evidenced by the response from the the participants, namely teachers and students to the implementation of training and mentoring, which is in the good category (3). Increase the ability of teachers in the use of mastery of variations in learning media. (4) There are limitations to the use of learning media because they are still soured from textbook materials.

Keywords: *Training_InstrucSIONal Learning;Game Ludo_Education.*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 2 Perak Jombang memiliki tujuan: (1) Mengembangkan media pembelajaran permainan ludo edukasi pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Perak Jombang. (2) menganalisis minat siswa dalam media pembelajaran permainan ludo edukasi pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Perak Jombang (3) menganalisis kurangnya segi pengajaran dan pemahaman siswa dalam media pembelajaran permainan ludo edukasi pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Perak Jombang. Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi metode ceramah,diskusi. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah menggunakan metode sosialisasi, pelatihan, dan media belajar. Hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. (1) Pelatihan dan pendampingan media belajar permainan ludo edukasi berjalan dengan baik dan lancar. Di SMPN 2 Perak Jombang (2) Menumbuhkan semangat pada peserta didik hal ini terbukti dengan adanya respon dari peserta yaitu guru dan siswa terhadap pelaksanaan pelatihan dan pendampingan termasuk dalam kategori baik (3). Meningkatkan kemampuan para guru dalam penggunaan penguasaan variasi media pembelajaran. (4) Adanya keterbatasan penggunaan media belajar karena masih bersumber pada bahan buku ajar

Kata Kunci: *Pelatihan; Media Pembelajaran, Permainan Ludo Edukasi.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di kelas sangat didukung oleh kompetensi seorang guru dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang digunakan, karena pemilihan dan penggunaan media pembelajaran merupakan factor keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang sudah direncanakan. Media pembelajaran yang baik akan sangat membantu guru dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang baik pula. Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.(Azhar Arsyad, 2005). Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. (Asnawir & M. Basyirudin, 2002). Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain, 2006). Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar berfungsi menumbuhkan keinginan dan minat yang baru untuk siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. (Indra Yanuttama Ahmad Zaid Rahman, 2017).

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang sangat penting diajarkan di sekolah umum maupun di sekolah Islam, karena untuk mengajarkan kepada generasi umat Islam maka diperlukan adanya

proses pendidikan. Secara keseluruhan materi mata pelajaran Pendidikan agama Islam terdiri dari lima cakupan, yaitu: al Qur'an dan Hadits, keimanan, Akhlak, Fiqih/ibadah dan Sejarah Perkembangan Islam. Lima cakupan tersebut mendeskripsikan bahwa ruang lingkup pendidikan Agama Islam diharapkan dapat mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya dan lingkungannya. Pendidikan Agama Islam mengajarkan tentang nilai-nilai sosial, ibadah, moral dan ketauhidan. Peserta didik diharuskan mampu memiliki tiga aspek, yaitu (1), aspek *knowledge* (pengetahuan). (2), aspek *Afektif* (sikap). (3), aspek *skill* (ketrampilan). Dalam istilah ilmu pendidikan ketiga aspek tersebut disebut dengan ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Peserta didik dikatakan berhasil menempuh pendidikan agama apabila ketiga aspek tersebut ada pada dirinya. Dalam menunjang tujuan dan sasaran dalam pendidikan formal ditentukan oleh keberhasilan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yakni suatu kegiatan yang bernilai *edukatif*. *Edukatif* mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Kegiatan pembelajaran di SMPN 2 Perak Jombang sebenarnya jarang menggunakan media dikarenakan sulitnya dalam memilih metode yang cocok bagi siswa yang aktif dan tidak bisa diam. Dengan adanya penggunaan media ini harapannya agar mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terutama pembelajaran Agama Islam.

Mitra pengabdian kegiatan pada masyarakat adalah SMPN 2 Perak Jombang. Sekolah ini terletak di Cangkringan, Kec.Perak, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61461. Subjek uji coba adalah peserta didik pada kelas VIII SMPN 2 Perak Jombang, dengan jumlah 30 peserta didik. Lembaga pendidikan ini dipilih dikarenakan lokasi yang berjarak cukup dekat serta alasan karena pada musim pandemi adanya daring serta tatap muka yang terjadi di SMPN 2 Perak Jombang tersebut, jadi sangat memudahkan kami untuk menelusuri dalam menjalankan program kerja yang kami laksanakan.

Waktu yang terbatas ketika kami melakukan sebuah penelitian di SMPN 2 Perak Jombang tersebut sangatlah minim sekali, karna kurangnya waktu yang tepat, tapi semaksimal mungkin dengan berbagai cara agar bisa mendapatkan info atau data yang dibutuhkan untuk penelitian program kerja.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan yaitu SMPN 2 Perak Jombang menunjukkan bahwa kondisi para siswa sangat begitu pasif dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran Agama Islam akan tetapi ketika melakukan dalam sebuah permainan ludo responnya sangat bersemangat sekali, disamping itu juga kurangnya fasilitas media dalam pembelajaran agama Islam, jadi butuh lebih banyak dibimbing.

Berdasarkan hasil wawancara di SMPN 2 Perak Jombang menunjukkan bahwa dari para Guru mengalami sebuah kesulitan dalam mengajar dari segi pasif nya siswa siswi dalam menanggapi pembelajaran agama Islam, sebagian para siswa berminat dengan pembelajaran Agama Islam serta ada pula yang tidak begitu menyukai pembelajaran Agama Islam karena cakupan materi yang sangat luas, akan tetapi mereka akan bersemangat apabila metode pengajaran yang diterapkan menyenangkan dan mereka akan paham dengan apa yang sudah diterangkan dari guru. Dengan penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi. (Sohibun & Filza Yulina Ade, 2017). Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu yang dapat diandalkan adalah game atau permainan. Game atau permainan dikenal sebagai aktivitas baik fisik maupun *kognitif* yang sifatnya tidak membosankan. (Mutmainnah Latief, 2017). Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Dengan bermain, peserta didik menjadi terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasi. Imajinasi adalah kemampuan individu menggabungkan elemen dari pengalaman dalam situasi tertentu yang menghasilkan perilaku yang baru.

Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam belajar sambil bermain adalah permainan ludo. Ludo merupakan permainan papan berpetak yang telah dimodifikasi. (Syamsul Bardi & Adelia Rahmawati, 2016). Peserta didik bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain permainan ludo baik yang tradisional maupun yang modern. Permainan ludo ini telah dimodifikasi pada komponen-komponen permainan ludo sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran diharapkan dapat memunculkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik. Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena setiap peserta didik akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk memainkan permainan ludo.

Berdasarkan hasil analisis situasi dan di atas, muncul permasalahan yang perlu diselesaikan berkaitan dengan rencana kegiatan pengabdian pada masyarakat ini untuk mitra adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru dan siswa kurangnya variasi media pembelajaran penunjang mapel pendidikan Agama Islam.
2. Media pembelajaran masih terbatas karena kebanyakan masih bersumber pada bahan buku ajar
3. Belum ada pengembangan media yang variatif dan inovatif yang menunjang proses pembelajaran

sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.

4. Siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pada muatan agama Islam yang cakupan materinya luas

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 2 Perak Jombang memiliki tujuan sebagai berikut.

1. Menganalisis kemampuan para siswa dan siswi di SMPN 2 Perak Jombang.
2. Menganalisis peminatan siswa dalam pembelajaran Agama Islam.
3. Menganalisis kurangnya segi pengajaran dan pemahaman siswa terhadap pendidikan Agama Islam.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan hasil yang terbaik untuk masyarakat sasaran yang dikenai program. Permasalahan pertama adalah kendala pengetahuan yang dimiliki siswa berkaitan dengan proses pembelajaran Agama Islam dan belum meningkatkan kemampuan dalam berbahasa arab pada peserta didik. Solusi yang diberikan adalah melalui permainan ludo edukasi pada pembelajaran peserta didik sehingga luaran yang diperoleh yaitu sebagai berikut.

1. Para peserta didik memiliki pengetahuan kognitif sehingga bisa mengingat dan juga berfikir individu.
2. Para peserta didik memiliki pengetahuan psikomotorik yang berhubungan erat dengan kelenturan otot.
3. Para peserta didik memiliki pengetahuan Afektif dalam memberikan respon terhadap suatu masalah
4. Para peserta didik memiliki pengetahuan dalam memanfaatkan sebagai media belajar didalam pembelajaran.
5. Para peserta didik dapat mengembangkan kemampuan sendiri melalui penggunaan media belajar yang diberikan kepada guru.

Dapat dipahami bahwa tujuan dari belajar meliputi 3 aspek yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan, sikap yaitu kecenderungan seorang individu dalam memberikan respon terhadap suatu masalah atau kondisi. Pengetahuan yaitu kemampuan yang diperoleh dari proses belajar, misalnya kemampuan berfikir, mengingat, memahami, mengatur perilaku dan sebagainya. Keterampilan yaitu kemampuan yang memiliki hubungan erat dengan syaraf dan otot misalnya: menulis, membuat karya.

Target rancangan yang dihasilkan pada kegiatan ini pada lembaga pendidikan SMP di wilayah kabupaten Jombang diharapkan memberikan pengaruh yang positif terhadap pengembangan kualitas pembelajaran, dan kemampuan belajar peserta didik SMP. Selain itu, diharapkan guru selalu memotivasi kepada peserta didik sehingga dapat mengasah kemampuan yang dimiliki, dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik SMP.

METODE

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meliputi metode ceramah, diskusi. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah menggunakan metode sosialisasi, pelatihan, pendampingan dan media belajar. Pelatihan dilakukan untuk memberikan tambahan dan wawasan tentang media pembelajaran menggunakan permainan Ludo. Tahap selanjutnya Pendampingan juga perlu dilakukan supaya peserta bisa secara langsung mempraktikkan ilmu yang didapat. Sasaran kegiatan ini adalah guru SMPN 2 Perak Jombang dan para siswa SMPN 2 Perak Jombang, dimana para pesertanya terdiri dari guru dan murid, jumlah guru ada 10 dan muridnya ada 30 anak.

Berikut Tabel 2 menampilkan solusi sebagai penyelesaian rumusan permasalahan yang ada.

Tabel 2.Rancangan Solusi Permasalahan

No	Permasalahan	Solusi
1	Pengetahuan yang dimiliki peserta didik Berkaitan dengan media belajar	1. Sosialisasi (presentasi)
2	Kurang terampilnya para guru SMP dalam merancang media belajar	1. Presentasi 2. Praktik
3	Kurang optimalnya pembelajaran di dalam kelas untuk meningkatkan kemampuan peserta didik	1. Teori 2. Praktik

Metode ceramah, diskusi, dan pelatihan yang digunakan akan dilaksanakan selama 4 hari dengan struktur program pelaksanaan kegiatan sebagai berikut.

Tabel 3.Struktur Program Pelatihan Permainan Ludo Edukasi

No	Materi	Kegiatan	Jumlah Jam	Jumlah Peserta
Pertemuan ke				
1	Pengenalan Pembelajaran belajar	1. Sosialisasi (presentasi)	1	15

No	Materi	Kegiatan	Jumlah Jam	Jumlah Peserta
2	Pembuatan permainan Ludo edukasi	1. Para peserta mengamati proses pembuatan permainan Ludo	1	15
3	Pelatihan permainan Ludo edukasi	1. Praktik permainan untuk guru dan siswa	2	30
4	Pendampingan permainan Ludo edukasi	1. Praktik dan konsultasi mengajar dengan media permainan ludo edukasi	2	30
Total			6	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dilakukan di Bulan Januari 2021. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk awalnya adalah koordinasi awal atau observasi ke lokasi pengabdian melalui ijin pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dengan kepala sekolah SMPN 2 Perak Jombang, kemudian sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan melalui beberapa kali pertemuan atau tatap muka. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat didukung oleh beberapa pihak salah satunya adalah Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UNWAHA dan dalam pelaksanaan pengabdian peserta dibekali ringkasan materi berupa modul. Secara umum kegiatan berjalan dengan lancar.



Gambar 1. Koordinasi dengan kepala Sekolah SMPN 2 Perak Jombang

Pelatihan dan pendampingan dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan Ludo Edukasi ini adalah untuk mendukung proses pembelajaran dan supaya peserta didik lebih semangat dan antusias saat kegiatan belajar mengajar berlangsung jadi dibutuhkan media yang bervariasi dan inovatif. Kegiatan ini diikuti oleh 15 peserta yang terdiri dari 10 guru dan 5 peserta didik dari SMPN 2 Perak Jombang. Narasumber dari kegiatan ini adalah Ibu Khoirun Nisa', M.Pd.I yang merupakan Dosen Pakultas Agama Islam di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas (UNWAHA) Jombang dan dibantu salah satu mahasiswa dari fakultas Agama Islam.

Pada tahap perancangan media terdiri dari:

1. Tahap pembuatan dadu Petunjuk dan aturan permainan
2. Petunjuk dan aturan permainan

Tahap Pembuatan Dadu

Bahan-bahan

1. Cat kayu warna hitam (200g)
2. Cat kayu warna putih (200g)
3. Kuas
4. Kardus bekas
5. Pensil
6. Penghapus
7. Pengaris
8. Lem rajawali
9. Jangka

Cara pembuatan

1. Potong kardus bekas menjadi persegi dengan ukuran 23x23 cm sebanyak 4 bagian potongan
2. Tempel semua bagian sisi dengan menggunakan lem rajawali ulangi sampai semua menempel dan berbentuk kubus setelah itu jemur agar cepat kering
3. Setelah kering cat kubus yang sudah terbentuk dengan cat warna putih kemudian keringkan dan ulangi hingga semua dadu terlapis dengan cat putih dan kering
4. Setelah kering lanjut dengan membuat lingkaran-lingkaran kecil untuk angka pada dadu, buat lingkaran kecil dengan menggunakan jangka dengan ukuran 7x7cm
5. Buatlah lingkaran kecil pada kubus dadu dari angka 1 sampai 6 setelah selesai lanjutkan dengan pengecatan warna hitam pada lingkaran yang telah dibuat setelah itu keringkan dan ulangi sampai selesai.



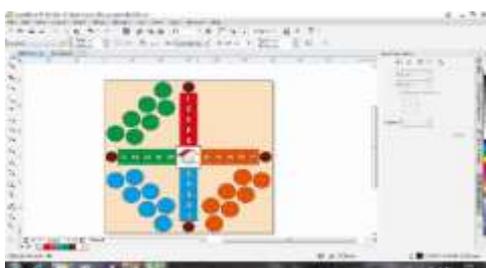
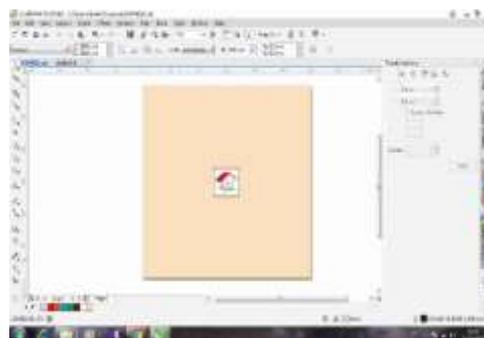
Gambar 2 Tahap Pembuatan Media Ludo

Bahan-bahan

1. Pensil + sepidol
2. Penghapus
3. Pengaris
4. Jangka
5. Kertas karton berbagai warna
6. Lem
7. Aplikasi CorelDraw
8. Flexi cina (bahan cetak sepanduk dan benar yang permukaan kasar agak tipis dan berserat)

Cara pembuatan

1. Desain pemain di dalam kertas
2. Setelah itu desain permainan ludo menggunakan aplikasi corelDraw
3. Setelah selesai, cetak gambar menjadi benar dengan ukuran 3x3m



Gambar 3. Petunjuk Permainan Ludo Edukasi

1. Aturan Permainan

- a. Dimainkan oleh 4 pemain, Sebelum memulai permainan, siswa melakukan batu gunting kertas untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu.
- b. Pada setiap kotak dan lingkaran permainan, terdapat kategori kartu yang akan didapatkan oleh pemain. Kartu tersebut berisi soal yang harus dijawab oleh peserta didik.
- c. Untuk bermain memasuki arena setiap pemain ludo harus mendapatkan hasil kocokan dadu dengan angka yang sama yaitu angka 6
- d. Setelah mendapatkan angka 6 maka pemain bias memasuki arena star serta diberi satu kali kesempatan lagi untuk mendapatkan kocokan dadu yang akan melanjutkan permainan ke tahap selanjutnya.
- e. Ketika pemain ludo bias menjawab pertanyaan maka pemain bias menenmpati tempat. Jika pemain ludo tidak bisa menjawab pertanya yang telah disediakan pada lingkaran dan persegi maka pemain ludo akan mundur sebanyak 3x
- f. Pemenang ditentukan dengan melihat siapa yang paling pertama masuk ke rumah (finish).



Gambar 4. Narasumber sedang memberikan Pelatihan terkait media pembelajaran permainan Ludo Edukasi bagi guru dan peserta didik SMPN 2 Perak

KISI-KISI SOAL

Satuan Pendidikan : SMPN 2 Perak Jombang
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas / Semester : VIII / Ganjil

MATERI POKOK	BUTIR SOAL	RANAH KOGNITIF	KODE SOAL	KUNCI JAWABAN
Meyakini Kitab-kitab Allah, mencintai Al-Qur'an	Jelaskan tujuan diturunkannya kitab-kitab Allah	C2 (Pemahaman -Jelaskan)		Sebagai pedoman dan petunjuk hidup dijalan yang lurus sesuai ridho Allah SWT
	Jelaskan pengertian iman kepada kitab-kitab Allah	C2 (Pemahaman -Jelaskan)		Meyakini dengan sepenuh hati bahwa Allah menurunkan Kitab Suci sebagai penyempurna kitab sebelumnya
	Sebutkan 1 keistimewaan Al-Qur'an	C1 (Mengingat, sebutkan)		Ringkasan dari ajaran-ajaran keTuhanan
	Berikan contoh perilaku yang menunjukkan sikap beriman kepada Kitab suci Al-Qur'an	C2 (Pemahaman -berikan contoh)		Menjalankan sholat 5 waktu dengan tepat waktu

Pada tahap pelaksanaan kegiatan narasumber dan salah satu mahasiswa di gunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman atau kemampuan awal yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Sedangkan posttes untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, serta untuk mengetahui tingkat daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari.



Gambar 5. Praktek permainan Ludo Edukasi pada materi Iman kepada Kitab Allah

Berikut rancangan tahapan pelaksanaan kegiatan disajikan pada Tabel 4

Tabel 4. Rancangan Pelaksanaan Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bukti Dokumen	Waktu Pelaksanaan
1	Koordinasi awal atau observasi kelokasi pengabdian dan ijin pengabdian	Surat kesediaan kerjasama	15 Januari 2021
2	Penyusunan materi dan media belajar Agama Islam	Materi pelatihan yaitu Kurikulum 2013 dan Media Belajar Agama Islam	21 Januari 2021
3	Sosialisasi pembelajaran Agama Islam untuk mendukung perancangan media belajar berbasis kegiatan pelatihan	Daftar hadir, Bahan sosialisasi/presentasi, Foto kegiatan	25 Januari 2021
4	Pelatihan perancangan media belajar Agama Islam permainan Ludo	Daftar hadir, Bahan pelatihan, Foto kegiatan	27 Januari 2021

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah dilakukan pada bulan Januari 2021. Kegiatan ini terdiri beberapa tahapan yang sudah dilakukan sebagai berikut. Awal program kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan melakukan koordinasi awal melalui ijin pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan Kepala Sekolah SMPN 2 Perak Jombang. Hasil koordinasi dengan pihak mitra mengijinkan melakukan kegiatan pengabdian sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Setelah perijinan selesai, selanjutnya dilakukan koordinasi lanjutan dengan guru PAI terkait dengan mengajar serta menganalisis kemampuan materi pendidikan Agama Islam pada siswa di kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Pelatihan dan Pendampingan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media belajar Permainan Ludo Edukasi berjalan dengan baik dan lancar dengan peserta guru dan siswa SMPN 2 Perak.
2. Adanya permainan Ludo Edukasi ini adalah siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan baik sehingga siswa lebih bersemangat dan lebih termotivasi untuk belajar Pendidikan Agama Islam pada materi Iman Kepada Kitab-Kitab Allah.
3. Menumbuhkan semangat dan memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif

saat pembelajaran sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan juga menyenangkan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memang sudah dilaksanakan sampai dengan tahap penerapan media belajar menggunakan permainan Ludo di dalam kelas. Perlu diperhatikan bahwa kegiatan ini tidakberhenti hanya pada saat kegiatan pengabdian dilaksanakan. Namun, kegiatan ini dapat diimplementasikan dan dilaksanakan dengan lembaga pendidikan yang lain. Hal yang perlu dilakukan adalah agar peserta didik lebih dibimbing dalam materi Pendidikan Agama Islam

DAFTAR RUJUKAN

- Asnawir (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Azhar Arsyad, (2005). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, (2006). *Strategi belajar Mengajar*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Faisal Rachmat, (2017). Kontribusi Permainan Konstruktivis (Mediabalok) dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif, Pendidikan Usia Dini, 11.
- Indra Yanuttama Ahmad Zaid Rahman, Taufik Nur Hidayat, (2017), Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android, Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia.
- Moh. Djazari Susan Mardiana, (2015). Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akutansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akutansi', Pendidikan Akutansi Indonesia, 13
- Mutmainnah Latief, (2017), Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa", Penelitian Pendidikan INSA.