Proceeding The ICON-INSIMA : International Conference Institut Agama Islam KH Sufyan Tsauri Majenang , Cilacap, Indonesia *2026*
ISSN : xxx-xxx; DOI: xx.xxxx

Amtsal Nabawi dalam Gamifikasi: Desain Pembelajaran Akidah MI Berbasis Perumpamaan Hadits untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar

Atiek Nazli Rahmatika
STAI Al-Hikmah 2, Benda, Sirampog, Brebes; email: Nazlyrahmatika@gmail.com

Abstract
Kejenuhan belajar (learning burnout) pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI) sering kali dipicu oleh penyampaian materi yang bersifat abstrak, tekstual, dan monoton. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengonseptualisasikan penerapan desain pembelajaran Amtsal Nabawi yang dikolaborasikan dengan prinsip gamifikasi sebagai solusi inovatif untuk mereduksi kejenuhan serta meningkatkan pemahaman konkret siswa MI. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan jenis studi literatur (library research). Data primer dan sekunder dikumpulkan melalui penelusuran digital pada basis data ilmiah dan dianalisis secara deskriptif-analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Amtsal Nabawi berfungsi sebagai jembatan berpikir konkret yang membantu siswa fase operasional konkret (usia 7–12 tahun) memahami konsep akidah yang abstrak melalui analogi; (2) Gamifikasi bertindak sebagai pengungkit motivasi intrinsik siswa melalui mekanisme game yang interaktif sehingga meredam kejenuhan belajar; dan (3) Kolaborasi keduanya menciptakan ekosistem pembelajaran Akidah Akhlak yang aktif, kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Keywords: Amtsal Nabawi, Gamifikasi, Kejenuhan Belajar

Abstract
Prophetic Parables through Gamification: A Hadith-Based Learning Design For Madrasah Ibtidaiyah to Address Learning Burnout: Learning burnout in the Akidah Akhlak subject at Madrasah Ibtidaiyah (MI) is frequently triggered by abstract, textual, and monotonous instructional delivery. This study aims to examine and conceptualize the implementation of the Amtsal Nabawi learning design integrated with gamification principles as an innovative solution to reduce burnout and enhance students' concrete understanding at the MI level. Methods: This research employed a qualitative method with a library research approach. Primary and secondary data were collected through digital searches across scientific databases and analyzed using descriptive-analytical techniques. Results: The findings indicate that: (1) Amtsal Nabawi serves as a concrete thinking bridge that helps students in the concrete operational stage (ages 7–12) comprehend abstract creed concepts through analogies; (2) Gamification acts as an intrinsic motivation lever through interactive game mechanics, thereby mitigating learning burnout; and (3) The collaboration of both approaches creates an active, collaborative, healthily competitive, and adaptive learning ecosystem for Akidah Akhlak in alignment with modern developments.

Keywords*: Amtsal Nabawi, Gamification, Learning Burnout*

1. Introduction

Fenomena kejenuhan belajar merupakan bentuk dari rasa lelah dan jenuh secara psikis akibat meningkatnya tuntutan belajar, baik berasal dari pembelajaran yang monoton, perilaku mengganggu di kelas, banyaknya tugas sehingga menjadi tekanan bagi siswa, kontrol dan perhatian yang minim, dan kurangnya pemahaman siswa dalam menerima penyampaian materi dari guru (Poppy Agustina, 2020). Adapun praktik di lapangannya, pembelajaran

Akidah Akhlak di MI sering bersifat abstrak dan tekstual yang didominasi oleh metode ceramah, hafalan, dan lembar kerja yang menjadikan siswa bosan hingga kehilangan minat belajar. Oleh karena demikian, guru harus inovatif dan kreatif dalam mengajar guna terciptanya suasana pembelajaran yang hidup, sehingga siswa dapat aktif pada saat proses belajar dan kejenuhan yang mereka alami juga dapat teratasi.

Dalam tulisan ini, merespon masalah di atas penulis menghendaki Amtsal Nabawi sebagai salah satu desain pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pengajaran Akidah Akhlak MI. Amtsal adalah analogi atau kiasan yang Nabi gunakan ketika menyampaikan ajaran dalam halaqoh ilmunya. Manfaatnya adalah untuk memperantarai pemahaman siswa MI terhadap konsep-konsep akidah yang sulit dijangkau oleh nalar mereka. Masa anak-anak adalah masa bermain. Salah satu kegiatan yang efektif untuk mengembangkan potensi anak adalah dengan bermain (Yogi Aeng & Sri Legowo, 2022). Aktivitas yang menyenangkan akan memicu cara berpikir fleksibel sehingga seseorang mampu menghubungkan berbagai ide yang berbeda untuk memunculkan inovasi dan sudut pandang baru (J.E. Ayan, 2002). Permainan menjadi media yang sangat efektif untuk melatih imajinasi dan fungsi kognitif. Selain bagian dari dunia anak, gamifikasi dapat diadopsi sebagai desain pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kejenuhan siswa saat belajar terutama dalam pembelajaran Akidah Akhlak di MI.

2. Method

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi literatur (literature review) atau riset kepustakaan (library research). Metode ini dipilih karena fokus penelitian bertumpu pada pengumpulan, analisis, dan sintesis data ilmiah dari berbagai literatur terdahulu guna mengonseptualisasikan desain pembelajaran Amtsal Nabawi dan gamifikasi dalam mengatasi kejenuhan belajar Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu: (1) Data Primer: Buku, kitab, atau artikel jurnal utama yang membahas tentang konsep Amtsal Nabawi (analogi kenabian dalam pembelajaran) dan konsep dasar gamifikasi dalam dunia pendidikan anak; dan (2) Data Sekunder: Jurnal ilmiah, tesis, buku teks, prosiding seminar, dan artikel pendukung yang relevan dengan fenomena kejenuhan belajar (learning burnout), karakteristik kognitif siswa MI, serta pembelajaran Akidah Akhlak.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur berbasis digital. Penelusuran digital memanfaatkan mesin pencari ilmiah dengan menggunakan kata kunci (keywords) yang relevan, antara lain: "Amtsal Nabawi", "Gamifikasi Pembelajaran", "Kejenuhan Belajar", dan "Akidah Akhlak MI". Dokumen yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan relevansi dan tahun terbit untuk memastikan kebaruan informasi.

3. Results and Discussion

a. Analisis Penyebab Kejenuhan Belajar Akidah Akhlak di MI

Kondisi kesulitan dalam menerima dan memahami pengetahuan yang dialami siswa merupakan representasi dari kejenuhan belajar. Salah satu cerminannya adalah menurunnya prestasi belajar siswa dibandingkan dengan nilai yang dihasilkan temannya atau bahkan dengan nilai yang dihasilkan oleh diri siswa itu sendiri sebelumnya (Sugihartono, 2007). Adapun faktor-faktor yang memengaruhi dapat bersumber dari kondisi internal maupun eksternal.

1) Faktor internal yang dialami siswa dapat diklasifikasikan menjadi dua macam pengaruh, yakni: (a) pengaruh jasmani baik timbul dari pola kesehatan anak karena kurang asupan gizi sampai cacat fisik yang dapat memengaruhi kesulitan anak dalam belajar; dan (b) pengaruh psikologis disebabkan oleh pribadi siswa yang berbeda antara satu dengan yang lain, mengalami letih mental, rasa cemas terhadap nilai yang didapat, dan tekanan situasi bagi individu siswa dimana jika pada saat tersebut seorang guru memberikan perhatian yang kurang, dapat menimbulkan kesulitan belajar anak (Slameto, 2010).
2) Faktor eksternalnya, antara lain: (a) ketidakharmonisan keluarga yang menyebabkan fokus anak terbagi, (b) kecemburuan sosial akibat pilih kasih guru dalam memberikan perhatian, (c) fasilitas belajar yang kurang memadai, dan (d) tingkat kesulitan materi yang disampaikan tidak diimbangi dengan strategi yang sesuai atau bahkan monoton (Adib Minarrohman, 2018).

b. Konseptualisasi Amtsal Nabawi sebagai Jembatan Berpikir Konkret

Dalam mencapai tujuan pembelajaran, seorang pendidik haruslah memilih strategi yang efisien dan efektif untuk diterapkan. Ini merupakan hal penting karena suatu pembelajaran adalah proses pertukaran informasi, gagasan, dan respons yang dinamis antara siswa, pendidik, dan lingkungan belajar. Oleh karena pemilihan strategi yang tepat, siswa dapat memahami materi dengan mudah sedangkan bagi seorang guru merupakan suatu pegangan yang metodis dalam penyampaian materi pembelajaran (Nur Airin, 2022).

Menurut Jean Piaget dalam teori perkembangan kognitif, masa umur 7-12 tahun anak-anak berada di fase operasional konkret dimana mereka butuh terhadap perumpamaan atau permisalan visual untuk menangkap konsep abstrak. Contohnya seperti ketika anak belajar mengenai keimanan (akidah) dan nilai-nilai moralitas (akhlak). Metode Amtsal Nabawi dapat diadopsi sebagai desain pembelajaran strategis dalam penyampaian mata pelajaran akidah akhlak MI karena di dalamnya membahas hal-hal bersifat abstrak sehingga dapat mudah difahami dan ditangkap oleh otak anak dengan cara membuat analogi konkrit (Fitrah dkk, 2024) .

c. Gamifikasi sebagai Pengungkit Motivasi dan Peredam Kejenuhan

Proses pembelajaran kini banyak mengadopsi prinsip dan mekanisme game ke dalam aktivitas kelas. Ini dilakukan agar motivasi siswa meningkat, terfokus, pengalaman siswa dalam belajar lebih interaktif dan tidak mudah jenuh karena siswa terlibat secara langsung saat praktiknya (Novita Resti, 2025). Dalam dunia pendidikan modern, seorang guru dituntut untuk kreatif supaya dapat menciptakan pembelajaran yang semakin hidup salah satunya melalui gamifikasi. Hasil survei memperlihatkan semangat siswa meningkat pasca penerapan gamifikasi. Kegiatan ini juga mendorong siswa belajar berkolaborasi dalam tim sehingga kemampuan berkomunikasi terasah, memberi pengalaman yang lebih kompetitif namun tetap menyenangkan dan motivasi belajar muncul. Selain itu, gamifikasi dinilai sebagai desain pembelajaran dinamis di era digital seperti sekarang ini (Bewanda Putri Alifah, 2025).

Unifikasi atau penggabungan antara Amtsal Nabawi dan gamifikasi merupakan terobosan untuk pembelajaran Akidah Akhlak yang sangat efektif karena strategi ini mengubah konsep moral dan teologis abstrak menjadi lebih konkret, interaktif dan mudah difahami oleh siswa. Penulis menyimpulkan dengan pengaplikasian Amtsal Nabawi dan gamifikasi dalam pembelajaran akidah Akhlak dapat meningkatkan hasil

belajar yang signifikan, menciptakan pembelajaran yang bermakna dan interaktif, menumbuhkan motivasi intrinsik untuk terus belajar dan berkembang, aktivitas dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung, mendorong kompetisi sehat dan kolaboratif, serta inovasi pembelajaran yang berpusat pada siswa.

4. Conclusion

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan melalui studi literatur, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu, Penyebab Utama Kejenuhan: Fenomena kejenuhan belajar Akidah Akhlak di MI dipengaruhi oleh faktor internal (kelelahan mental dan fisik siswa) serta faktor eksternal, terutama strategi pengajaran guru yang monoton dan tidak selaras dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Materi Akidah Akhlak yang bersifat abstrak sering kali sulit dicerna melalui metode ceramah konvensional. Peran Amtsal Nabawi: Penerapan Amtsal Nabawi terbukti secara teoritis efektif menjadi strategi metodis yang menjembatani struktur berpikir siswa MI yang berada pada fase operasional konkret (7-12 tahun). Melalui metode analogi atau kiasan kenabian ini, konsep keimanan dan moralitas yang abstrak dapat divisualisasikan menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami oleh nalar anak.

Peran Gamifikasi: Adopsi prinsip dan mekanisme game (gamifikasi) ke dalam aktivitas kelas mampu menggeser atmosfer pembelajaran yang kaku menjadi interaktif. Keterlibatan langsung siswa dalam gamifikasi terbukti ampuh mendongkrak fokus, memicu motivasi, mengasah kemampuan komunikasi melalui kerja sama tim, sekaligus meredam kejenuhan belajar. Sinergi Kolaboratif: Kolaborasi antara desain pembelajaran Amtsal Nabawi (sebagai substansi penyampai materi) dan gamifikasi (sebagai media/kemasan aktivitas) menghasilkan sebuah formula pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan. Integrasi ini menjadi solusi dinamis dan relevan bagi pendidik MI dalam menghidupkan kelas Akidah Akhlak di era digital.

References

Ageng, Yogi., & Sri Legowo, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar", "Journal O Islamic Primary Education". Vol.3, No.1, Juli 2022.

Agustina, Poppy., "Analisis Faktor Penyebab Terjadinya Kejenuhan Belajar Pada Siswa dan Usaha Guru BK Untuk Mengatasinya", "Bimbingan dan Konseling". Vol.4, No.1 Maret 20.

Airin, Nur., "Strategi Guru Akidah Akhlak Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah 43 Batu Lotong Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu", Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tiga Agustus, Palopo, 2022.

Alifah, Bewanda Putri., "Penggunaan Gamifikasi (Game- Based Learning) Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa", "Artikel Jurnal UNESA". 18 November 2025.

Ayan, J.E., "Bengkel Kreativitas", Bandung: Kaifa, 2002.

Fitriah, dkk. "Amtsal Al-Qur'an dan Relevansinya Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik", "Jurnal Lingue: Bahasa, Budaya dan Sastra". Vol.6, No.1, Desember 2024.

Minarrohman, Adib., "Faktor Penyebab dan Cara Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akidah Akhlak Kelas VII SMP Muhammadiyah Pakem Sleman". Skripsi Sarjana, Fakultas Tarbiyah & Keguruan, UIN Sunan Kalijaga, Delapan April, Yogyakarta, 2018.

Resti, Novita., "Pengembangan E-Module Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Pemanasan Global", Tesis Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia Juli, 2025.

Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya", Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Sugihartono, "Psikologi Pendidikan", Yogyakarta: UNY Press, 2007.