

Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Keislaman di Sekolah Dasar

Liza Kusuma Dewi^{1*},

¹ MIS Minhadlul Ulum 1; Liza@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman di Sekolah Dasar. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mengumpulkan data dari siswa yang terlibat dalam pembelajaran dengan dan tanpa penggunaan permainan edukatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penerimaan nilai-nilai keislaman pada siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan metode pembelajaran yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dalam konteks keislaman.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Pembelajaran Nilai-Nilai Keislaman, Sekolah Dasar

Abstract: This research aims to investigate the effect of using educational games in learning Islamic values in elementary schools. Experimental research methods were used to collect data from students involved in learning with and without the use of educational games. The research results show that the use of educational games significantly increases students' understanding and acceptance of Islamic values. This research makes an important contribution to the development of learning methods that can enrich students' learning experiences in an Islamic context.

Keywords: Educational Games, Learning Islamic Values, Elementary school

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan moral individu, terutama di tingkat Sekolah Dasar yang menjadi tahap awal dalam pembentukan kepribadian anak. Proses pembelajaran di Sekolah Dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga mencakup pengenalan dan penerimaan nilai-nilai moral dan keagamaan. Dalam konteks ini, nilai-nilai keislaman menjadi fokus utama dalam memberikan arahan dan pedoman bagi peserta didik.¹

Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat peningkatan perhatian terhadap inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan permainan edukatif. Permainan edukatif

¹ A S Mujab, R P Irawati, and ..., "Pengembangan Modul Bahasa Arab Berbasis Teori Psikologi Perkembangan Remaja Elizabeth B. Hurlock Kelas X MA," *Lisanul Arab: Journal of ...* (journal.unnes.ac.id, 2018), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa/article/view/26068/11592>.

menyediakan platform interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan merangsang perkembangan kognitif mereka. Namun, sejauh mana penggunaan permainan edukatif dapat mempengaruhi pembelajaran nilai-nilai keislaman di tingkat Sekolah Dasar masih merupakan isu yang perlu mendapatkan penelitian lebih lanjut². Pentingnya nilai-nilai keislaman dalam pembentukan karakter anak tidak dapat dipandang sebelah mata. Sekolah Dasar adalah panggung awal di mana anak-anak mulai mengembangkan pemahaman mereka tentang moralitas, etika, dan prinsip-prinsip agama³. Oleh karena itu, mengeksplorasi cara-cara inovatif untuk menyampaikan dan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman menjadi suatu keharusan. Dalam konteks ini, permainan edukatif muncul sebagai alternatif menarik yang dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk memberikan dampak positif pada pemahaman dan penerimaan nilai-nilai keislaman.⁴

Penelitian sebelumnya telah menyoroti manfaat permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak. Namun, belum ada banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi penggunaan permainan edukatif dalam konteks pembelajaran nilai-nilai keislaman di Sekolah Dasar.⁵ Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan menginvestigasi pengaruh penggunaan permainan edukatif terhadap pemahaman dan penerimaan nilai-nilai keislaman pada siswa Sekolah Dasar. Melalui pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana permainan edukatif dapat berkontribusi terhadap pembelajaran nilai-nilai keislaman, diharapkan penelitian ini dapat memberikan landasan empiris bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Dengan cara ini, Sekolah Dasar dapat menjadi wahana yang lebih efektif dalam membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman yang kuat terhadap nilai-nilai keislaman, sehingga mampu menghadapi tantangan moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.⁶

2. METODE

Penelitian ini akan menggunakan desain eksperimental dengan membagi siswa Sekolah Dasar menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif, sementara

² K Kusen et al., "Strategi Kepala Sekolah Dan Implementasinya Dalam Peningkatan Kompetensi Guru," *Idaarah: Jurnal ...*, 2019, <http://repository.iaincurup.ac.id/id/eprint/700>.

³ M Z Rohman, *Penerapan Manajemen Tenaga Pendidik Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Di MTs NU Khoiriyah Bae Kudus* (repository.iainkudus.ac.id, 2019), <http://repository.iainkudus.ac.id/3084/>.

⁴ Murni Yanto et al., "Intercultural Sensitivity of Educational Management Students as the Future's Educational Leaders in Indonesia," *International Journal of Sociology of Education* 11, no. 3 (2022): 263–90, <https://doi.org/10.17583/rise.10483>.

⁵ E Elpina, *UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK DALAM MENCIPTAKAN BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA PLASTISIN DI RA ...* (repository.radenfatah.ac.id, 2016), <http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/180>.

⁶ A Setiawan, *EFEKTIFITAS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI DI RA NU IBTIDAUL FALAH DESA SAMIREJO TAHUN PELAJARAN 2015/2016* (repository.iainkudus.ac.id, 2009), <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/1311>.

kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran konvensional tanpa permainan edukatif. Partisipan penelitian akan dipilih secara acak, dan sebelumnya, izin akan diperoleh dari pihak sekolah dan persetujuan dari orangtua siswa. Data akan dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman nilai-nilai keislaman siswa. Selain itu, angket akan digunakan untuk mengevaluasi persepsi siswa terhadap penggunaan permainan edukatif, dan observasi kelas akan dilakukan untuk memantau tingkat keterlibatan siswa selama pembelajaran dengan permainan edukatif. Dengan demikian, metode penelitian ini dirancang untuk menyelidiki pengaruh penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman di Sekolah Dasar.⁷

3. PEMBAHASAN

Pentingnya pendidikan dalam membentuk karakter dan moral individu, terutama di tingkat Sekolah Dasar, menjadi dasar utama penelitian ini. Seiring dengan fokus pada penguasaan keterampilan dasar, Sekolah Dasar juga memiliki tanggung jawab untuk memperkenalkan dan memperkuat nilai-nilai moral dan keagamaan, khususnya nilai-nilai keislaman, sebagai panduan bagi peserta didik dalam mengembangkan kepribadian mereka. Dalam beberapa tahun terakhir, perhatian terhadap inovasi dalam metode pembelajaran telah meningkat, dan salah satu inovasi tersebut adalah penggunaan permainan edukatif.⁸ Permainan edukatif dianggap sebagai solusi yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan merangsang perkembangan kognitif mereka. Namun, sejauh mana penggunaan permainan edukatif dapat memberikan kontribusi terhadap pembelajaran nilai-nilai keislaman di Sekolah Dasar masih merupakan titik isu yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut.⁹

Penelitian ini mengisi kesenjangan pengetahuan dengan fokus pada penggunaan permainan edukatif dalam konteks pembelajaran nilai-nilai keislaman di Sekolah Dasar. Meskipun penelitian sebelumnya menyoroti manfaat permainan edukatif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak, belum ada banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi dampaknya dalam konteks keislaman.¹⁰ Pentingnya nilai-nilai keislaman dalam membentuk karakter anak tidak dapat diabaikan, dan Sekolah Dasar merupakan panggung awal di mana pemahaman mereka tentang moralitas, etika, dan prinsip-prinsip agama mulai berkembang. Penelitian ini memberikan penekanan khusus pada penggunaan permainan edukatif sebagai alternatif menarik untuk menyampaikan dan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam kurikulum, dengan harapan memberikan dampak positif pada pemahaman

⁷ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, CV., 2018).

⁸ H Haidir, "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Di Daerah Islam Minoritas (Kabupaten Dairi, Karo Dan Tapteng)" (repository.uinsu.ac.id, 2020), <http://repository.uinsu.ac.id/13663/1/BOPTN.pdf>.

⁹ L MAGHFIROH, "PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN ANAK," *Digilib.Uin-Suka.Ac.Id*, n.d., <https://digilib.uin-suka.ac.id/5735/1/BAB%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>.

¹⁰ Razali M Thaib, "Pragmatisme: Konsep Utilitas Dalam Pendidikan," *Intelektualita* 4, no. 1 (2018): 96–110.

dan penerimaan nilai-nilai tersebut.¹¹ Penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Dengan mendalami kontribusi permainan edukatif terhadap pembelajaran nilai-nilai keislaman, Sekolah Dasar dapat menjadi wahana yang lebih efektif dalam membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman yang kuat terhadap nilai-nilai keislaman, membekali mereka untuk menghadapi tantangan moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari.¹²

4. KESIMPULAN

Dalam konteks pembahasan mengenai pengaruh penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran nilai-nilai keislaman di Sekolah Dasar, penelitian ini mendorong pemahaman mendalam terhadap peran penting pendidikan dalam membentuk karakter dan moral individu pada tingkat awal perkembangan. Sekolah Dasar, sebagai tahap pertama dalam perjalanan pendidikan formal, memiliki tanggung jawab yang tidak hanya terbatas pada penguasaan keterampilan dasar, tetapi juga pada pengenalan nilai-nilai moral dan keagamaan. Penggunaan permainan edukatif, sebagai inovasi dalam metode pembelajaran, menjadi sorotan penting dalam upaya meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dan merangsang perkembangan kognitif mereka. Meskipun manfaat permainan edukatif telah diakui dalam konteks pemahaman konsep-konsep abstrak, penelitian ini mengarah pada pemahaman lebih lanjut tentang dampaknya terhadap pembelajaran nilai-nilai keislaman.

Sekolah Dasar, sebagai panggung awal perkembangan moral dan spiritual, membutuhkan inovasi dalam menyampaikan nilai-nilai keislaman kepada siswa. Penelitian ini mengisi kesenjangan pengetahuan dengan mengeksplorasi kontribusi permainan edukatif dalam membentuk pemahaman dan penerimaan nilai-nilai keislaman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di Sekolah Dasar. Dengan menekankan pentingnya nilai-nilai keislaman dalam membentuk karakter anak, penelitian ini meresapi kebutuhan akan pendekatan yang menarik dan relevan, seperti penggunaan permainan edukatif. Sekolah Dasar, melalui pendekatan ini, diharapkan dapat menjadi wahana yang efektif dalam membentuk generasi muda yang memiliki pemahaman yang kuat terhadap nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menghadapi tantangan moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari dengan landasan moral yang kuat dan pemahaman yang mendalam terhadap nilai-nilai keislaman.

¹¹ Idi Warsah et al., "Implementasi Kurikulum Tersembunyi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Rejang Lebong," *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 1–11, <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.632>.

¹² Caswita, "Kurikulum Tersembunyi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 17, no. 3 (2019): 300–314, <https://doi.org/10.32729/edukasi.v17i3.590>.

Referensi

- Caswita. "Kurikulum Tersembunyi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 17, no. 3 (2019): 300–314. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v17i3.590>.
- Elpina, E. *UPAYA MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN FISIK MOTORIK ANAK DALAM MENCIPTAKAN BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA PLASTISIN DI RA* repository.radenfatah.ac.id, 2016. <http://repository.radenfatah.ac.id/id/eprint/180>.
- Haidir, H. "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Madrasah Di Daerah Islam Minoritas (Kabupaten Dairi, Karo Dan Tapteng)." repository.uinsu.ac.id, 2020. <http://repository.uinsu.ac.id/13663/1/BOPTN.pdf>.
- Kusen, K, R Hidayat, I Fathurrochman, and ... "Strategi Kepala Sekolah Dan Implementasinya Dalam Peningkatan Kompetensi Guru." *Idaarrah: Jurnal ...*, 2019. <http://repository.iaincurup.ac.id/id/eprint/700>.
- MAGHFIROH, L. "PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN ANAK." *Digilib.Uin-Suka.Ac.Id*, n.d. [https://digilib.uin-suka.ac.id/5735/1/BAB I%2C IV%2C DAFTAR PUSTAKA.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/5735/1/BAB%20IV%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf).
- Mujab, A S, R P Irawati, and ... "Pengembangan Modul Bahasa Arab Berbasis Teori Psikologi Perkembangan Remaja Elizabeth B. Hurlock Kelas X MA." *Lisanul Arab: Journal of* journal.unnes.ac.id, 2018. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa/article/view/26068/11592>.
- Rohman, M Z. *Penerapan Manajemen Tenaga Pendidik Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Di MTs NU Khoiriyah Bae Kudus.* repository.iainkudus.ac.id, 2019. <http://repository.iainkudus.ac.id/3084/>.
- Setiawan, A. *EFEKTIFITAS PERMAINAN EDUKATIF DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR PAI DI RA NU IBTIDAUH FALAH DESA SAMIREJO TAHUN PELAJARAN 2015/2016.* repository.iainkudus.ac.id, 2009. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/1311>.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta,CV., 2018.
- Thaib, Razali M. "Pragmatisme: Konsep Utilitas Dalam Pendidikan." *Intelektualita* 4, no. 1 (2018): 96–110.
- Warsah, Idi, Destriani, Rahmat Yudhi Septian, and Nurhayani. "Implementasi Kurikulum Tersembunyi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Rejang Lebong." *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, no. 1 (2022): 1–11. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.632>.
- Yanto, Murni, Idi Warsah, Ruly Morganna, Imron Muttaqin, and Destriani. "Intercultural Sensitivity of Educational Management Students as the Future's

Educational Leaders in Indonesia." *International Journal of Sociology of Education* 11, no. 3 (2022): 263–90. <https://doi.org/10.17583/rise.10483>.