

Implementasi Permainan Edukatif “Petualangan Iman” untuk Menumbuhkan Sikap Optimis dan Pantang Menyerah

Mukhamad Zafrul Khikam¹, Suhartini², Yenny Kusumaningrum³, Lia Sofyana⁴, Felicia Najwa Zahra⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Agama Islam FTIK UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

E-mail: Mzkhikam123@gmail.com,

Article History:	Artikel Masuk	Artikel diterima	Artikel terbit
(diisi oleh editor)	3 Oktober 2023	3 November 2023	10 November 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif “Petualangan Iman” sebagai media pembelajaran PAI pada materi Fathul Makkah dan Haji Wada di SDN 3 Panusupan. Metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi pada siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 75% dan mendorong internalisasi nilai optimis serta pantang menyerah melalui simulasi, metafora permainan, dan aktivitas kelompok. Guru kelas memberikan validasi positif terhadap efektivitas permainan ini karena mampu membantu siswa memahami materi secara menyenangkan dan membangun kerja sama. Meskipun terdapat distraksi dari program sekolah lain seperti MBG, permainan tetap berlangsung kondusif dan tujuan pembelajaran kognitif, afektif, serta sosial dapat tercapai. Dengan demikian, permainan edukatif “Petualangan Iman” terbukti efektif sebagai strategi pembelajaran PAI yang inovatif dan berorientasi pada pembentukan karakter.

Kata Kunci: edukasi; permainan; PAI; optimis; pantang menyerah.

Abstract

This study aims to describe the implementation of the educational game “Petualangan Iman” as a learning medium for Islamic Education in the topics of Fathul Makkah and the Farewell Pilgrimage at SDN 3 Panusupan. The method used includes observation, interviews, and documentation involving 20 fifth-grade students. The findings indicate that the educational game successfully increased students’ active participation by up to 75% and supported the internalization of optimism and perseverance through simulations, metaphors, and collaborative activities. The classroom teacher validated the game’s effectiveness in helping students understand the content in an enjoyable and cooperative manner. Although distractions occurred due to school programs such as MBG, the game continued effectively and achieved cognitive, affective, and social learning objectives. Thus, the “Petualangan Iman” game proves to be an effective and innovative Islamic Education learning strategy focused on character development.

Keywords: education; game; Islamic learning; optimism; perseverance

A. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik, terutama nilai-nilai seperti optimis, pantang menyerah, dan kedisiplinan. Namun, berbagai penelitian menyebutkan bahwa pembelajaran PAI di sekolah dasar masih cenderung bersifat konvensional dan berpusat pada guru sehingga menurunkan



minat serta partisipasi siswa.¹ Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara *das sollen*, yaitu pembelajaran yang inovatif dan bermakna, dengan *das sein* yang menunjukkan masih minimnya media pembelajaran interaktif di kelas. ² permainan edukatif (*game-based learning*) dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan retensi pemahaman siswa. Vygotsky dalam teori konstruktivisme sosial juga menegaskan bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa membangun makna melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan kegiatan bermain terstruktur. Berdasarkan *state of the art*, penelitian mengenai game edukatif banyak dilakukan, tetapi penggunaan permainan “Petualangan Iman” untuk materi Fathul Makkah dan Haji Wada serta penguatan karakter optimis dan pantang menyerah masih jarang dikaji. Inilah letak kebaruan penelitian. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan:

1. mendeskripsikan implementasi permainan edukatif *Petualangan Iman* di SDN 3 Panusupan;
2. menganalisis efektivitas permainan terhadap pemahaman siswa; dan
3. mengetahui kontribusinya terhadap pembentukan sikap optimis dan pantang menyerah.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V SDN 3 Panusupan. Sumber Data a. Observasi, mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dan permainan, seperti partisipasi aktif, interaksi kelompok, fokus, dan respon saat menghadapi tantangan permainan; b. Wawancara, dilaksanakan dengan guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh data tentang perspektif mereka terhadap efektivitas permainan, dan c. Dokumentasi, foto kegiatan, lembar permainan, catatan puzzle kronologi, dan rekaman respons siswa. Prosedur Penelitian a. Pembukaan, penyampaian materi Fathul Makkah dan Haji Wada; b. Pelaksanaan permainan (60 menit): siswa melempar dadu, menjawab pertanyaan, menerima konsekuensi kotak bonus/hukuman, dan melakukan kerja sama, dan c. Evaluasi penyusunan puzzle sejarah dan refleksi nilai karakter. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menggunakan model Miles & Huberman.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan disusun berdasarkan hasil observasi langsung, dokumentasi proses kegiatan, serta wawancara dengan guru kelas dan siswa. Temuan yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan perspektif teori pembelajaran modern untuk melihat bagaimana permainan ini berkontribusi pada perkembangan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik. Selain itu, faktor pendukung dan penghambat selama pelaksanaan juga dijelaskan guna memberikan gambaran utuh mengenai konteks kegiatan di lapangan.

¹ Cindy Cahyaning Astuti et al., “E-Learning Dan Konvensional” 2, no. 1 (2019): 35–39, <https://doi.org/10.21070/picccrs.v2i1.2395>.

² H Dadang Suprada, “Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran,” 2004.

1. Deskripsi Pelaksanaan Permainan

hasil pembahasan ini tidak hanya menggambarkan apa yang terjadi selama pelaksanaan, tetapi juga menjelaskan mengapa hal tersebut terjadi dan bagaimana permainan “Petualangan Iman” memberikan dampak dalam proses pembelajaran PAI. Uraian berikutnya akan menjelaskan secara sistematis mulai dari deskripsi pelaksanaan hingga ketercapaian tujuan pembelajaran. Berikut deskripsi pelaksanaan: a. Pembukaan dan penjelasan (15 menit) Di tengah suasana sekolah yang ramai oleh aktivitas MBG, tim peneliti memperkenalkan permainan board game bertema sejarah Islam. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan aturan main dijelaskan secara interaktif; b. Pelaksanaan Inti Permainan (60 menit) Siswa terlibat dalam permainan dengan melempar dadu, menjawab pertanyaan tentang Fathul Mekkah (kartu hijau) dan akhlak dari Haji Wada (kartu kuning), serta mengalami konsekuensi logis dari kotak bonus (biru) dan hukuman (merah). Suasana berlangsung dinamis meski terkadang gangguan suara dari luar kelas terdengar, dan c. Evaluasi dan Refleksi (15 menit) Di akhir sesi, dilakukan aktivitas penyusunan puzzle kronologi Fathul Mekkah dan diskusi refleksi untuk menguatkan pemahaman dan nilai-nilai yang dipelajari.

2. Temuan Penting

Berdasarkan observasi dan wawancara, ditemukan beberapa temuan penting: a. Tingkat partisipasi aktif yang signifikan sebanyak 75% siswa (15 dari 20 anak) terlibat sangat aktif dalam permainan. Mereka tampil antusias, memimpin diskusi kelompok, dan berkompetisi sehat. Hal ini menunjukkan bahwa permainan berhasil menarik minat mayoritas siswa meskipun pelaksanaannya bersamaan dengan program lain di sekolah; b. Validasi positif, guru kelas memberikan apresiasi dan konfirmasi langsung mengenai efektivitas metode ini *“intinya permainan edukatif efektif untuk siswa dan sesuai diterapkan di beberapa materi, sehingga membantu siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.”* Pernyataan ini menguatkan bahwa permainan edukatif dianggap sebagai strategi yang aplikatif dan relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah tersebut; c. Pelaksanaan yang bersamaan dengan Program Makanan Bergizi

Gratis (MBG) sempat menyebabkan fokus sebagian siswa terpecah. Sekitar 30% siswa (terutama di awal dan sesi tertentu) tampak kurang konsentrasi, melirik ke arah kegiatan di luar kelas, atau terdistraksi oleh keramaian. Hal ini menjadi tantangan teknis yang mempengaruhi kedalaman interaksi beberapa peserta, meskipun tidak menghentikan jalannya permainan secara keseluruhan, dan d. Metafora seperti kotak merah adalah ujian kehidupan dan mencapai finish adalah ketekunan berhasil dipahami siswa. Mereka secara spontan mengaitkan kemunduran dalam permainan dengan sikap pantang menyerah, menunjukkan proses internalisasi nilai yang efektif.

3. Analisis Teori

Untuk memahami lebih dalam efektivitas permainan Petualangan Iman dalam proses pembelajaran, perlu dilakukan analisis berdasarkan teori-teori pendidikan yang relevan. Analisis teori ini bertujuan untuk melihat sejauh mana praktik di lapangan selaras dengan prinsip-prinsip pedagogis modern, serta bagaimana permainan edukatif dapat mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan sosial siswa. Dengan mengaitkan temuan empiris dengan landasan teoretis, pembahasan menjadi lebih komprehensif dan memberikan justifikasi ilmiah terhadap keberhasilan maupun tantangan yang muncul selama kegiatan berlangsung a. Teori *Game Based Learning* (GBL) Permainan ini merupakan implementasi nyata *game-based learning*, di mana elemen tantangan, aturan, tujuan, dan feedback langsung (maju/mundur, poin) menciptakan lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi dan motivasi intrinsik³; b. Teori Konstruktivisme Sosial (Vygotsky) Interaksi dalam kelompok saat berdiskusi menjawab pertanyaan dan menyusun puzzle mencerminkan pembelajaran dalam *Zone of Proximal Development*.⁴ Siswa yang lebih paham membantu temannya, sehingga pengetahuan dibangun secara kolaboratif; c. Pembelajaran

³ Aulia Ainis Lisa and Sofa Muthohar, "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa" 13, no. 001 (2024): 125–38.

⁴ Listiana Dewi and Endang Fauziati, "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky" 3, no. 2 (2021): 163–74.

Kontekstual (CTL) Materi sejarah dan akhlak yang abstrak dihubungkan dengan konteks nyata melalui metafora permainan dan refleksi kehidupan sehari-hari. Hal ini membuat pembelajaran lebih bermakna, dan d. Teori Motivasi (ARCS Model) Permainan ini berhasil memenuhi aspek *Attention* (perhatian melalui media warna-warni), *Relevance* (relevansi dengan pelajaran PAI), *Confidence* (rasa percaya diri melalui jawaban benar dan poin), dan *Satisfaction* (kepuasan saat menang atau memahami konsep).

4. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi, diskusi, dan evaluasi puzzle, dapat dianalisis ketercapaian tujuan pembelajaran: a. Tujuan kognitif (Mengetahui Peristiwa) tercapai dengan baik. Siswa mampu menjawab pertanyaan faktual dan menyusun puzzle kronologi Fathul Mekkah dengan tepat. Hal ini menunjukkan pemahaman terhadap alur sejarah; b. Tujuan Afektif meneladani akhlak dan pantang menyerah tercapai secara signifikan. Nilai pantang menyerah terinternalisasi melalui pengalaman langsung dalam permainan. Refleksi pasca-permainan menunjukkan siswa dapat mengaitkan keteladanan Rasulullah dengan sikap sehari-hari, dan d. Tujuan Psikomotorik dan Sosial tercapai melalui aktivitas diskusi kelompok, penyusunan puzzle, dan interaksi kompetitif sehat. Keterampilan berkomunikasi, kerja sama, dan mengambil keputusan dalam kelompok tampak berkembang.

Meskipun tujuan pembelajaran secara umum tercapai, adanya distraksi dari program MBG menjadi faktor eksternal yang memperlambat pencapaian kedalaman refleksi pada sebagian siswa. Namun, hal ini justru menunjukkan ketahanan metode permainan dalam menciptakan engagement di tengah kondisi yang tidak ideal.

D. SIMPULAN

Implementasi permainan edukatif *Petualangan Iman* di SD Negeri 3 Panusupan terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran PAI, khususnya pada materi Fathul Mekkah dan Haji Wada. Melalui rangkaian aktivitas permainan yang dirancang interaktif, siswa tidak hanya mampu memahami alur peristiwa sejarah dengan lebih mudah, tetapi juga menunjukkan peningkatan pada aspek afektif, terutama sikap optimis dan pantang menyerah. Unsur tantangan,

kolaborasi, serta pengalaman langsung dalam permainan mendorong siswa untuk tetap berusaha meskipun menghadapi hambatan, sehingga nilai-nilai tersebut terinternalisasi secara alami. Selain itu, permainan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih hidup dan partisipatif dibanding metode ceramah konvensional. Data observasi menunjukkan peningkatan keterlibatan aktif siswa yang terlihat melalui diskusi kelompok, kompetisi sehat, serta kemampuan mereka dalam mengambil keputusan secara mandiri. Interaksi yang terbangun antar siswa juga memberikan kontribusi terhadap berkembangnya keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Meskipun sempat muncul distraksi dari program sekolah lain seperti MBG, permainan tetap mampu mempertahankan fokus mayoritas siswa dan membuat mereka kembali terlibat setelah diarahkan. Hal ini menunjukkan bahwa model permainan edukatif memiliki ketahanan yang baik terhadap gangguan eksternal. Dengan demikian, permainan edukatif *Petualangan Iman* layak dipertimbangkan sebagai salah satu strategi pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran PAI. Metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi secara kognitif, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan suasana kelas yang lebih positif. Keberhasilan implementasi ini membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan berbagai permainan edukatif lain yang relevan, sehingga pembelajaran PAI dapat berlangsung lebih efektif, bermakna, dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Cindy Cahyaning, Herlinda Maya, Kumala Sari, and Nuril Lutvi Azizah. "E-Learning Dan Konvensional" 2, no. 1 (2019): 35–39. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2395>.
- Dadang Suprada, H. "Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," 2004.
- Dewi, Listiana, and Endang Fauziati. "Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Dalam Pandangan Teori Konstruktivisme Vygotsky" 3, no. 2 (2021): 163–74.
- Lisa, Aulia Ainis, and Sofa Muthohar. "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa" 13, no. 001 (2024): 125–38.