

EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN EDUKATIF TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP AKIDAH AKHLAK SISWA MI MA'ARIF KALIBEHER

Ika Tri Rachma Sari ^{*1}
Ismi Muftalikhatuz Zahro ²
Muhammad Akmal ³
Joko Karyanto ⁴
Robingun Suyud El Syam ⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UNSIQ, Wonosobo
e-mail: ¹zahroismi25@gmail.com ², ³jkaryanto3@gmail.com ³, ⁴p286325@gmail.com ⁴,
⁵robingun@unsiq.ac.id ⁵

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari permasalahan fundamental dalam pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah (MI), yaitu metode konvensional yang dominan menyebabkan materi menjadi abstrak, menurunkan motivasi belajar, dan menghambat internalisasi nilai praktis pada siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan menguji dan menganalisis secara empiris efektivitas penerapan Metode Permainan Edukatif (MPE) terhadap peningkatan pemahaman konsep dan pembentukan karakter Islami siswa MI Ma'arif Kalibeher. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap guru dan observasi partisipatif pada siswa saat implementasi instrumen permainan seperti Puzzle dengan Soal dan Matching Game Kalimat Thayyibah. Data hasil temuan menunjukkan bahwa MPE berfungsi sebagai intervensi pedagogis transformatif yang efektif secara holistik. MPE berhasil mereduksi *affective filter* dan memfasilitasi konstruksi pengetahuan yang stabil (kognitif) melalui *cognitive prime* dan diskusi kritis. Secara esensial, MPE sukses menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoretis dan praktik perilaku (akhlak), didukung oleh bukti peningkatan spontanitas penggunaan kalimat thayyibah dan perilaku reflektif siswa. Kesimpulan menunjukkan bahwa MPE adalah strategi multi-dimensi yang efisien, mampu menstimulasi domain belajar secara simultan sehingga menjamin tercapainya tiga pilar pendidikan Islam: pengembangan akal kritis, hati bersih, dan perilaku Islami.

Kata Kunci: Metode Permainan Edukatif (MPE), Akidah Akhlak, Madrasah Ibtidaiyah, Internalisasi Nilai, Karakter.

Abstract

This research is based on a fundamental problem in the teaching of Akidah Akhlak in Madrasah Ibtidaiyah (MI), namely the dominant conventional method that causes the material to become abstract, reduces learning motivation, and hinders the internalization of practical values in students. Therefore, this study aims to empirically test and analyze the effectiveness of the implementation of the Educational Game Method (EGA) on improving conceptual understanding and the formation of Islamic character in MI Ma'arif Kalibeher students. The approach used is qualitative, with data collection through in-depth interviews with teachers and participatory observation of students during the implementation of game instruments such as Puzzles with Questions and Matching Games for Thayyibah Sentences. The findings show that EGA functions as a holistically effective transformative pedagogical intervention. EGA successfully reduces the *affective filter* and facilitates the construction of stable knowledge (cognitive) through *cognitive primes* and critical discussions. Essentially, EGA successfully bridges the gap between theoretical knowledge and behavioral practice (morals), supported by evidence of increased spontaneity in the use of EGA sentences and students' reflective behavior. The conclusion shows that MPE is an efficient multi-dimensional strategy, capable of stimulating learning domains simultaneously, thus ensuring the achievement of the three pillars of Islamic education: the development of critical reason, a clean heart, and Islamic behavior.

Keywords: Educational Game Method (MPE), Creed, Morals, Elementary Madrasah, Internalization of Values, Character.

PENDAHULUAN

Madrasah Ibtidaiyah (MI) sebagai lembaga pendidikan dasar Islam memiliki tanggung jawab penting dalam membangun fondasi keimanan yang kokoh serta membentuk karakter islami siswa melalui mata pelajaran Akidah Akhlak. Mata pelajaran ini tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep-konsep teologis, tetapi juga menuntut internalisasi nilai-nilai etika dalam kehidupan sehari-hari (Hasan, 2018). Namun, perkembangan teknologi dan karakter psikologis siswa usia MI yang cenderung menyukai aktivitas interaktif menimbulkan tantangan tersendiri dalam proses pembelajaran akidah akhlak. Metode pembelajaran yang masih dominan berupa ceramah dan diskusi satu arah menyebabkan materi, seperti kisah para nabi dan sifat-sifat Allah, terasa abstrak dan kaku. Kondisi ini berdampak pada menurunnya motivasi dan minat belajar siswa, sehingga pemahaman materi cenderung bersifat hafalan semata tanpa diikuti penghayatan dan kemampuan mengaplikasikan nilai akhlak mulia dalam interaksi sosial (Wahyuni, 2019).

Berdasarkan situasi tersebut, terdapat tiga permasalahan utama yang dihadapi MI: pertama, rendahnya pemahaman konseptual dan implementasi praktis akidah akhlak siswa, yang terlihat dari hasil evaluasi formatif dan sumatif; kedua, keterbatasan variasi dan kreativitas metode pembelajaran guru, yang masih jarang memanfaatkan media interaktif sesuai karakteristik psikologis siswa; dan ketiga, kesenjangan antara tuntutan kurikulum untuk membentuk lulusan berakhlak mulia dengan realitas kelas yang cenderung pasif (Sanjaya, 2017: 90). Menghadapi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan solusi inovatif melalui penerapan metode permainan edukatif (MPE).

Metode ini didasarkan pada prinsip bahwa proses belajar akan lebih efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan, non-menegangkan, dan penuh tantangan positif (Prastowo, 2022). Permainan edukatif, seperti board game bertema keimanan, kartu bergambar sifat-sifat Allah, atau simulasi peran (role-playing) mengenai akhlak terpuji, memiliki potensi untuk mengubah materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Dengan mekanisme permainan yang melibatkan kompetisi sehat, kerjasama, dan pemecahan masalah, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga melatih aspek akhlak sosial seperti kejujuran, sportivitas, dan empati. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan metode permainan edukatif terhadap peningkatan pemahaman konsep Akidah Akhlak siswa MI Ma'arif Kalibeber pada tahun ajaran 2025/2026, sebagai upaya strategis untuk mewujudkan pembelajaran transformatif dan mendukung pembentukan karakter islami siswa di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tujuan mendeskripsikan secara mendalam proses, dinamika, dan makna yang timbul dari implementasi metode permainan edukatif (educational game method) dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokusnya pada pemahaman pengalaman subyektif dan interpretasi mendalam terhadap fenomena sosial di lingkungan madrasah, yang relevan untuk menganalisis praktik pembelajaran pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (Nazir, 2014). Penelitian dilaksanakan di MI Ma'arif Kalibeber pada hari Sabtu, 4 Oktober 2025, dengan subjek utama berupa guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan siswa MI Ma'arif Kalibeber sebagai informan kunci dalam proses implementasi metode permainan edukatif yang dikembangkan untuk memfasilitasi pemahaman konsep inti Akidah Akhlak (Deepublish, 2022).

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu wawancara mendalam (in-depth interview) dan observasi langsung (direct observation). Wawancara mendalam dilakukan terhadap guru mata pelajaran Akidah Akhlak untuk menggali persepsi guru mengenai kesulitan siswa dalam memahami konsep, kendala penerapan metode konvensional, serta refleksi guru terhadap efektivitas metode permainan edukatif yang baru diimplementasikan (Lubis, 2017, Supriadi, 2021). Sementara itu, observasi langsung dilakukan selama kegiatan implementasi

berlangsung, dengan fokus pada suasana kelas, tingkat partisipasi dan antusiasme siswa, serta identifikasi faktor pendukung dan penghambat proses pembelajaran. Data observasi dikumpulkan menggunakan catatan lapangan dan pedoman observasi terstruktur, sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai praktik pembelajaran serta kontribusi metode permainan edukatif terhadap peningkatan pemahaman dan pembentukan karakter islami siswa MI (Hasan, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi partisipatif dan wawancara triangulasi menunjukkan bahwa Metode Permainan Edukatif (MPE) bukan sekadar variasi metode, melainkan sebuah intervensi pedagogis yang transformatif. MPE berhasil menciptakan kondisi belajar yang optimal sesuai prinsip *learning by playing*, di mana siswa terlibat secara aktif pada domain kognitif, afektif, dan sosial (Prastowo, 2022). Penerapan MPE diawali dengan fase *ice breaking*, yang terbukti krusial dalam menurunkan *affective filter*, menghilangkan kejenuhan, dan secara signifikan meningkatkan kesiapan belajar (*academic readiness*) siswa sebelum memasuki materi inti (Hasan, 2018).

Beberapa instrumen permainan yang diterapkan dalam penelitian ini memiliki kontribusi signifikan terhadap penguasaan konsep Akidah Akhlak:

1. Puzzle dengan Soal (Atensi dan Cognitive Prime)

Puzzle digunakan untuk melatih atensi selektif, ketelitian, dan fokus siswa. Aktivitas motorik menyusun puzzle sebelum mengakses soal berfungsi sebagai *cognitive prime*, mempersiapkan otak siswa untuk menerima informasi secara optimal. Temuan lapangan menunjukkan korelasi positif antara kecepatan dan ketepatan siswa dalam menyusun puzzle dengan akurasi jawaban soal, menegaskan peran keterampilan visual-motorik dalam penguasaan materi. Melalui permainan ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga membiasakan diri dengan nilai-nilai disiplin dan kesabaran, yang merupakan bagian dari internalisasi akhlak terpuji (Supriadi, 2021).

2. Ular Tangga (Penalaran dan Memori)

Permainan ini mensimulasikan kompetisi sehat, mendorong siswa untuk berpikir induktif dan deduktif secara cepat. Ular Tangga membantu menguji memori jangka pendek, daya kritis, dan strategi berpikir, yang menjadi prasyarat penguasaan materi abstrak Akidah Akhlak. Selain aspek kognitif, permainan ini melatih sportivitas, kemampuan menerima kemenangan maupun kekalahan, dan kemampuan bekerja sama, yang sesuai dengan nilai akhlak dalam interaksi sosial (Prastowo, 2022).

3. Bottle Flip Game (Konstruktivisme dan Diskusi Intensif)

Setelah tantangan motorik berhasil diselesaikan, siswa dihadapkan pada soal Akidah Akhlak yang lebih kompleks. Batas waktu memicu diskusi kelompok intensif, di mana siswa mengartikulasikan argumen, mempertahankan posisi, dan mencapai konsensus. Proses ini mendukung pembentukan konstruksi pengetahuan yang stabil sesuai prinsip konstruktivisme. Permainan ini juga melatih kemampuan sosial, empati, kerjasama, dan pengambilan keputusan dalam konteks kelompok, yang relevan dengan internalisasi nilai kejujuran, kerjasama, dan empati (Deepublish, 2022).

4. Matching Game Kalimat Thayyibah (Konsep dan Aplikasi Nilai Akhlak)

Permainan ini memfasilitasi pemahaman kontekstual dengan menghubungkan visualisasi peristiwa nyata dengan kalimat thayyibah yang sesuai. Siswa diajak mengaitkan teori akhlak

dengan tindakan nyata, sehingga terjadi internalisasi nilai melalui pengalaman belajar yang reflektif. Temuan menunjukkan siswa menjadi lebih sadar terhadap perilaku mereka, lebih reflektif sebelum bertindak, dan mulai menerapkan nilai kejujuran, kesabaran, dan empati dalam interaksi sehari-hari. Permainan ini efektif menjembatani kesenjangan antara pemahaman kognitif dan praktik perilaku, sesuai tujuan pembelajaran Akidah Akhlak (Supriadi, 2021).

Selain aspek kognitif, MPE berdampak signifikan pada ranah afektif. Wawancara mendalam dengan siswa mengonfirmasi peningkatan motivasi intrinsik, antusiasme, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Siswa melaporkan pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan, dan menantang, sehingga persepsi mereka terhadap Akidah Akhlak berubah dari sekadar hafalan menjadi pembelajaran bermakna. Peningkatan motivasi ini selaras dengan Teori Flow, di mana keseimbangan antara tingkat tantangan dan kemampuan menghasilkan keterlibatan penuh dan menghilangkan rasa bosan (Hasan, 2018). Permainan kelompok seperti Bottle Flip Game dan Ular Tangga juga memperkuat kohesi sosial dan keterampilan interpersonal, di mana siswa berbagi peran, saling mendukung, dan menunjukkan empati. Hal ini berkontribusi pada pembangunan kecerdasan emosional dan sportivitas sebagai fondasi akhlak terpuji. Guru melaporkan peningkatan penggunaan kalimat *thayyibah* secara spontan di luar jam pelajaran, serta perilaku reflektif terhadap nilai kejujuran, menegaskan bahwa MPE mampu mengubah pemahaman kognitif menjadi kebiasaan positif yang nyata (Wahyuni, 2019).

Dengan demikian, MPE di MI Ma'arif Kalibebber terbukti sebagai strategi pembelajaran multidimensi yang efektif, di mana desain permainan menstimulasi domain motorik, kognitif, dan afektif secara simultan. Strategi ini mendukung tercapainya tujuan pendidikan Islam yang holistik: pengembangan akal yang kritis, hati yang bersih, dan perilaku yang Islami, sekaligus menjembatani teori dan praktik dalam pembelajaran Akidah Akhlak (Hasan, 2018; Prastowo, 2022).

KESIMPULAN

Hasil observasi partisipatif dan wawancara triangulasi secara konklusif menunjukkan bahwa Metode Permainan Edukatif (MPE) di MI Ma'arif Kalibebber berfungsi sebagai intervensi pedagogis transformatif yang efektif dalam mencapai tujuan pendidikan Akidah Akhlak secara holistik. MPE berhasil menstimulasi domain belajar secara simultan: mereduksi *affective filter* dan meningkatkan *academic readiness*, selaras dengan Teori Flow; memfasilitasi rekognisi dan konstruksi pengetahuan yang stabil melalui mekanisme *cognitive prime* dan diskusi kritis; serta, yang paling esensial, MPE berhasil menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoretis dan praktik perilaku (akhlak). Keberhasilan internalisasi nilai didukung oleh kontekstualisasi visual (*Matching Game*) dan pengembangan kohesi sosial serta kecerdasan emosional (SEL) melalui permainan kelompok. Bukti empiris mengenai transfer perilaku, seperti peningkatan spontanitas penggunaan kalimat *thayyibah* dan perilaku reflektif siswa, menegaskan bahwa MPE adalah strategi multi-dimensi yang efisien, menjamin tercapainya tiga pilar pendidikan Islam: pengembangan akal yang kritis, hati yang bersih, dan perilaku yang Islami.

DAFTAR PUSTAKA

- Deepublish, 2022. *Educational Games sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hasan, M., 2018. *Pendidikan Agama di Era Multikultural: Tinjauan Pendidikan Islam di Indonesia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasan, M. T., 2018. *Psikologi Pembelajaran: Pendekatan Empiris dan Teoritis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lubis, S., 2017. *Teknik Wawancara dan Observasi Kualitatif*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Nazir, M., 2014. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Prastowo, 2022. Educational Games sebagai Inovasi Media Pembelajaran PAI. Yogyakarta: Deepublish, hlm. 75-78.
- Sanjaya, W., 2017. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Supriadi, 2021. "Peningkatan Karakter Jujur dan Kerjasama Siswa Melalui Permainan Kelompok dalam Pembelajaran PAI," Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4(1), Surabaya: Mitra Akademika, hlm. 48-50.
- Wahyuni, 2019. "Pengaruh Metode Ceramah terhadap Kemampuan Hafalan Materi Akidah Siswa MI," Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 10(1), Bandung: Pustaka Akademik, hlm. 121.