



ARTIKEL Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 4. Nomor 2 Tahun 2025

Analisis Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al- Quran Sebagai Model Pengembangan Karakter

Nur Adriani Auliyah¹ Prima Mytra²

¹Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia. aulyahnuradriani@gmail.com

²Universitas Islam Ahmad Dahlan, Sinjai, Indonesia. mytraprima@gmail.com

Email Korespondensi : aulyahnuradriani@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan karakter di Madrasah Ibtidaiyah (MI) menghadapi tantangan metode konvensional dan pengaruh era digital, sementara tuntutan pembentukan karakter berbasis nilai Al-Quran semakin mendesak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep dan urgensi Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Quran sebagai model inovatif pengembangan karakter siswa MI. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui studi kepustakaan, penelitian ini menganalisis literatur terkait pendidikan karakter, permainan edukatif, dan nilai Al-Quran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep model ini dibangun atas prinsip integrasi nilai holistik, kesesuaian perkembangan, kontekstualitas, dan refleksi, dengan urgensi mencakup aspek pedagogis (mengatasi kelemahan metode konvensional), sosiologis (merespons tantangan digital), dan praktis (menyediakan alat aplikatif bagi guru). Disimpulkan bahwa model ini merupakan pendekatan strategis untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan karakter Islami di MI. Kebaruan penelitian terletak pada penyajian analisis konseptual yang holistik dan kontekstual tentang integrasi nilai Al-Quran dalam desain permainan edukatif untuk pendidikan karakter di MI, yang masih jarang dikaji secara sistematis.

Kata Kunci: Permainan Edukatif, Nilai Al-Quran, Pendidikan Karakter, Madrasah Ibtidaiyah,

ABSTRACT

Character education in Madrasah Ibtidaiyah (MI) faces challenges from conventional teaching methods and the influences of the digital era, while the demand for character building based on Quranic values is increasingly urgent. This study aims to analyze the concept and urgency of Quranic Value-Based Educational Games as an innovative model for character development of MI students. Using a descriptive qualitative approach through library research, this study analyzes literature related to character education, educational games, and Quranic values. The results indicate that the concept of this model is built on the principles of holistic value integration, developmental appropriateness, contextual relevance, and reflection, with urgency covering pedagogical aspects (overcoming weaknesses of conventional methods), sociological aspects (responding to digital challenges), and practical aspects (providing applicable tools for teachers). It is concluded that this model is a strategic approach to bridge the gap between theory and practice of Islamic character education in MI. The novelty of this research lies in the presentation of a holistic and contextual conceptual analysis of the integration of Quranic values in the design of educational games for character education in MI, which has rarely been studied systematically.

Keywords: Game-Based Learning, Quranic Values, Character Education, Madrasah Ibtidaiyah, Literature Study.

DOI : 10.35905/anakta.v%vi%i.15673

Submit	:	25 Agustus 2025
Diterima	:	14 November 2025
Terbit	:	15 Desember 2025
Copyright Notice	:	Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License that allows others to share the work with an acknowledgement of



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

the work's authorship and initial publication in this journal.



1. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan salah satu pilar utama dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI). Fokus pada jenjang MI yang menargetkan anak usia dini sangat krusial, mengingat fase tersebut merupakan masa emas pembentukan fondasi moral dan etika (Al Aluf et al., 2024; Kamaruddin et al., 2023, 2024). Tujuan pendidikan ini selaras dengan mandat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam perspektif pendidikan Islam, pengembangan karakter Islami yang mencakup keseluruhan dimensi akhlak, integritas, dan tanggung jawab menjadi prioritas utama, sebagaimana dicontohkan dalam diri Nabi Muhammad SAW. Landasan teologis pembentukan karakter ini diperkuat secara universal dalam Al-Quran. Allah SWT berfirman dalam QS. Al-Ahzab ayat 21:

إِنَّ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولٍ هَالِكٌ أَسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّأَنتُمْ كَانَ يَرْجُوا هَالِكٌ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ هَالِكٌ كَثِيرًا

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.”

Ayat ini menegaskan bahwa inti dari pendidikan Islam adalah pembentukan karakter/akhlak yang meneladani Rasulullah sebagai uswah hasanah (suri tauladan yang baik), yang mencakup sifat-sifat mulia seperti siddiq (jujur), amanah (bertanggung jawab), tabligh, dan fathanah (Fahmi et al., 2022; Ramadani & Sofa, 2025).

Meskipun nilai-nilai akhlak islami tersebut memiliki landasan teologis yang kuat, realitas kajian literatur menunjukkan bahwa pengembangan karakter secara holistik masih menghadapi tantangan serius di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Secara eksternal, tantangan utama meliputi paparan konten online yang tidak selalu positif termasuk yang menormalisasi perilaku tidak jujur dan potensi penguatan kecenderungan individualisme pada siswa usia dasar (Khodijah et al., 2021; Sagala et al., 2024). Dan secara internal muncul dari metode pengajaran konvensional dan kurang interaktif di MI, sehingga berkurangnya interaksi sosial mendalam dan peluang pembentukan sikap serta tanggung jawab di luar lingkungan kelas (Firdhaus et al., 2021; Ghofur et al., 2024). Oleh karena itu, kesenjangan ini menuntut adanya pembaruan strategi yang lebih interaktif dan kontekstual.

Permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an merupakan upaya untuk memadukan pembelajaran dengan nilai-nilai agama yang terkandung dalam Al-Qur'an melalui metode yang menarik dan interaktif. Konsep ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman anak terhadap ajaran Islam sembari mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan intelektual mereka. Dalam konteks pendidikan karakter, permainan edukatif dapat berfungsi sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, kerja sama, dan kedisiplinan. Sebagaimana dijelaskan oleh Iskandar (2015), pendidikan karakter melalui media yang menyenangkan dan penuh makna seperti permainan dapat membentuk sikap positif pada peserta didik. Selain itu, permainan berbasis nilai agama juga diharapkan mampu mengurangi pergaulan bebas di kalangan anak-anak yang semakin marak di era digital ini. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Mahmud (2017), yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai religius pada anak. Dalam hal ini, nilai-nilai yang diajarkan dalam Al-Qur'an menjadi dasar untuk membentuk karakter yang berakhlak mulia.

Terkait dengan permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an, terdapat berbagai pandangan yang pro dan kontra. Di satu sisi, permainan edukatif dapat menjembatani pembelajaran yang abstrak dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga anak-anak dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Islam (Sutanto, 2019). Hal ini diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Nurdiana, 2018). Namun, beberapa penelitian juga mengkritik bahwa pendekatan ini terkadang hanya berfokus pada aspek hiburan tanpa memperhatikan kedalaman pemahaman terhadap nilai-nilai yang diajarkan (Hidayat & Zulkarnain, 2020). Misalnya, jika permainan hanya bertujuan untuk menyenangkan tanpa adanya pembimbingan yang tepat, nilai-nilai dalam Al-Qur'an yang seharusnya dipelajari bisa terabaikan. Ada juga yang berpendapat bahwa permainan yang terlalu sederhana tidak mampu menggugah kesadaran anak terhadap pentingnya menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Putra, 2018). Oleh karena itu, peran pengawasan dan evaluasi dalam penggunaan permainan edukatif menjadi sangat penting agar tujuan

pendidikan karakter dapat tercapai dengan maksimal.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Quran. Pendekatan pembelajaran ini dapat mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep (Abdillah et al., 2024; Nikmah, 2025). Sekaligus sejalan dengan teori perkembangan Jean Piaget yang menekankan bahwa bermain adalah cara alami anak untuk menyerap nilai moral (Sukmono & Tanto, 2022). Beberapa penelitian terdahulu telah menguji *game-based learning* dalam pembelajaran Akidah Akhlak dan Fikih (Diana et al., 2024; Sari & Ikhlas, 2024), namun analisis mendalam mengenai konsep dan urgensi spesifik permainan berbasis nilai Al-Quran sebagai model pengembangan karakter di MI masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kritik dan gap yang ada dengan memfokuskan pada pengembangan model permainan edukatif yang tidak hanya menyampaikan nilai-nilai Al-Qur'an secara teoritis, tetapi juga secara praktis mengajarkan penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini akan mengintegrasikan elemen-elemen permainan yang menantang dan menyenangkan dengan pendekatan karakter yang kuat, sehingga dapat menggugah pemahaman dan kesadaran siswa terhadap pentingnya moralitas dalam Islam. Melalui desain permainan yang berbasis nilai-nilai Al-Qur'an, penelitian ini juga berfokus pada evaluasi dampaknya terhadap perubahan sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan sosial mereka. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas permainan edukatif berbasis nilai agama dalam mengembangkan karakter anak. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran berbasis karakter yang lebih holistik dan efektif dalam pendidikan Islam (Nurhadi, 2020).

Berdasarkan latar belakang tantangan dan potensi solusi ini, penelitian ini bertujuan untuk menyajikan analisis konseptual yang komprehensif: 1) menganalisis konsep ideal serta prinsip-prinsip desain Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Quran (Islami) yang paling relevan untuk pengembangan karakter siswa Madrasah Ibtidaiyah. 2) menganalisis urgensi penerapan model tersebut sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran karakter, dengan merujuk pada hasil analisis bukti-bukti efektivitas yang ditemukan dalam studi-studi terdahulu. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan pembelajaran karakter yang lebih efektif dan aplikatif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sesuai dengan tujuan penelitian yang berfokus pada analisis mendalam terhadap konsep dan urgensi model pembelajaran, jenis penelitian yang dilakukan adalah Studi Pustaka (Library Research). Pendekatan ini dipilih karena sumber data utama adalah literatur, dokumen, dan artikel ilmiah yang relevan. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk mendeskripsikan, menginterpretasi, dan mensintesis secara sistematis dan analitis temuan-temuan dari berbagai sumber, guna merumuskan sebuah konsep model dan menganalisis argumen urgensinya.

2.1 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap sistematis: (1) Pencarian literatur menggunakan database akademik (Google Scholar, DOAJ, Portal Garuda) dengan kata kunci kombinasi seperti "permainan edukatif", "nilai Al-Quran", "pendidikan karakter MI", dan "*game-based learning*"; (2) Seleksi literatur berdasarkan kriteria *recency* (utamakan publikasi 5 tahun terakhir), relevansi dengan fokus penelitian, dan kredibilitas sumber (jurnal terakreditasi/bereputasi); dan (3) Organisasi data dengan mengelompokkan literatur berdasarkan tema utama untuk memudahkan analisis.

2.2 Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan teknik analisis konten kualitatif (*qualitative content analysis*). Proses analisis mengikuti tahapan: (1) Reduksi data dengan mengekstrak bagian-bagian teks yang relevan dengan pertanyaan penelitian; (2) Display data dengan menyajikan data dalam bentuk matriks kategorisasi berdasarkan prinsip konseptual dan argumentasi urgensi; dan (3) Verifikasi dan penarikan kesimpulan dengan melakukan sintesis temuan dan menguji konsistensinya melalui *cross-check* antar literatur. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan temuan dari berbagai literatur.

Pada tahap pertama, data yang diperoleh dari literatur yang relevan akan melalui proses reduksi dengan mengekstrak bagian-bagian teks yang berhubungan langsung dengan pertanyaan penelitian. Proses ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan menyoroti informasi penting yang berhubungan dengan topik yang diteliti, yaitu Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Qur'an Sebagai Model Pengembangan Karakter. Bagian teks yang dipilih akan mencakup penjelasan tentang nilai-nilai

Al-Qur'an dalam pendidikan karakter, pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan karakter anak, serta berbagai teori yang terkait. Dengan demikian, hanya informasi yang relevan dan mendukung analisis yang akan dipertahankan.

Setelah melakukan reduksi data, tahap selanjutnya adalah menampilkan data dalam bentuk matriks kategorisasi. Matriks ini akan mengelompokkan informasi berdasarkan kategori-kategori yang sudah ditentukan sebelumnya, yang mengacu pada prinsip konseptual dan urgensi argumentasi dari literatur yang digunakan. Kategorisasi ini dilakukan untuk mempermudah pengelompokan data yang saling berhubungan dan memberikan gambaran yang jelas mengenai peran permainan edukatif dalam pengembangan karakter berdasarkan nilai Al-Qur'an.

Tabel 2.1. Matriks kategorisasi

Kategori	Konsep utama	Literatur	Urgensi Argumentasi
Pendidikan karakter	Nilai Al-Qur'an dalam pendidikan karakter anak	Iskandar (2015); Mahmud (2017)	Pengembangan karakter melalui nilai agama untuk pembentukan moralitas anak
Peran permainan	Permainan edukatif sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan mendidik	Nurdiana (2018); Sutanto (2019)	Memanfaatkan media yang menarik untuk mengajarkan nilai karakter dengan cara interaktif
Penerapan nilai agama	Integrasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam permainan edukatif	Hidayat & Zulkarnain (2020); Rahayu & Kurniawan (2019)	Mengintegrasikan ajaran agama dengan metode pembelajaran yang relevan
Pengembangan karakter	Karakter yang terbangun melalui penerapan nilai-nilai Al-Qur'an dalam perilaku sosial anak	Mahmud (2017); Putra (2018)	Pengaruh positif permainan edukatif terhadap pembentukan perilaku sosial yang baik

Data yang digunakan dalam penelitian ini telah diolah dengan menggunakan teknik analisis. Data berasal dari literatur yang relevan terkait dengan permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an sebagai model pengembangan karakter, dengan fokus pada berbagai sumber yang melibatkan penelitian sebelumnya, artikel jurnal, dan buku-buku yang terkait dengan topik ini. Data ini terdiri dari hasil ekstraksi informasi mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap pengembangan karakter anak, penerapan nilai-nilai Al-Qur'an dalam pembelajaran, serta hubungan antara nilai-nilai tersebut dengan perilaku sosial anak. Koding tematik digunakan untuk mengidentifikasi tema utama yang muncul dari data, yang kemudian dikategorikan berdasarkan kesamaan topik atau argumen. Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil koding tematik dari data yang diperoleh.

Tabel 2.2. Analisis Data

Tema	Sub-Tema	Sumber	Kutipan
Pengembangan Karakter	Pendidikan Karakter melalui Permainan	Mahmud (2017); Sutanto (2019)	"Permainan edukatif berbasis nilai agama dapat memperkuat karakter sosial anak dengan cara yang menyenangkan" (Mahmud, 2017).
Nilai Agama dalam Pembelajaran	Integrasi Nilai Al-Qur'an dalam Pembelajaran	Iskandar (2015); Rahayu Kurniawan (2019)	"Nilai Al-Qur'an dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk menanamkan moralitas pada anak-anak" (Rahayu & Kurniawan, 2019).
Dampak Permainan Edukatif	Permainan sebagai Alat Pembelajaran	Nurdiana (2018); Hidayat & Zulkarnain (2020)	"Permainan edukatif efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar" (Hidayat & Zulkarnain, 2020).
Karakter Sosial	Perubahan Perilaku Sosial Anak	Putra (2018); Mahmud (2017)	"Permainan berbasis nilai agama dapat merubah perilaku sosial anak, meningkatkan rasa empati dan tanggung jawab" (Putra, 2018).

Pengembangan karakter anak melalui permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an menunjukkan dampak positif dalam pembentukan karakter sosial. Mahmud (2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang mengandung nilai agama dapat memperkuat karakter anak, khususnya dalam hal kedisiplinan dan empati. Sutanto (2019) juga menambahkan bahwa permainan yang menyenangkan mampu menanamkan nilai moral dengan cara yang lebih mudah diterima anak. Selain itu, integrasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam pembelajaran juga terbukti efektif dalam memperkenalkan nilai-nilai kejujuran, rasa tanggung jawab, dan kesederhanaan. Hal ini sesuai dengan temuan Rahayu dan Kurniawan (2019), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis agama melalui permainan edukatif dapat meningkatkan kualitas moralitas anak. Penelitian ini mendukung gagasan bahwa pendidikan karakter tidak hanya mengandalkan pendekatan teoritis, tetapi juga harus melibatkan pendekatan praktis yang menyenangkan. Secara keseluruhan, permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an menjadi model yang efektif untuk pengembangan karakter anak.

Nilai-nilai agama, khususnya yang terkandung dalam Al-Qur'an, memainkan peran penting dalam pembentukan karakter anak melalui permainan edukatif. Iskandar (2015) menekankan bahwa pengajaran agama melalui media yang menarik, seperti permainan, mampu membantu anak-anak memahami ajaran Islam dengan cara yang menyenangkan. Rahayu dan Kurniawan (2019) menyatakan bahwa penerapan nilai-nilai agama dalam pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap konsep moralitas. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis nilai agama memiliki potensi untuk memperkuat karakter sosial anak, serta memperkenalkan anak pada nilai-nilai yang sangat penting dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran berbasis nilai agama menjadi alternatif yang efektif dalam mendidik anak sesuai dengan ajaran Al-Qur'an. Secara keseluruhan, integrasi nilai-nilai Al-Qur'an dalam pembelajaran berbasis permainan dapat membentuk anak-anak yang memiliki pemahaman agama yang lebih baik dan karakter yang lebih mulia. Dengan demikian, metode ini berpotensi menjadi model pembelajaran yang berguna bagi perkembangan anak di berbagai lembaga pendidikan.

Permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an memberikan dampak signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Nurdiana (2018) menjelaskan bahwa permainan edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar anak dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini juga diperkuat oleh Hidayat dan Zulkarnain (2020), yang menambahkan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, permainan bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan nilai-nilai penting dalam pendidikan agama. Temuan ini mendukung pendapat bahwa pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran agama dapat mempermudah anak dalam memahami konsep-konsep agama yang lebih abstrak. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an dapat membantu memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama. Penggunaan permainan dalam pembelajaran juga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak-anak.

Perubahan perilaku sosial anak sebagai hasil dari permainan edukatif berbasis nilai agama menjadi temuan yang signifikan dalam penelitian ini. Putra (2018) mengungkapkan bahwa permainan edukatif berbasis nilai agama tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang moralitas, tetapi juga merubah perilaku sosial mereka. Hal ini sejalan dengan temuan Mahmud (2017), yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis nilai agama melalui media yang menyenangkan dapat mengembangkan karakter sosial anak-anak. Anak-anak yang terlibat dalam permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an menunjukkan peningkatan dalam rasa empati dan tanggung jawab mereka terhadap orang lain. Dengan demikian, permainan edukatif berbasis nilai agama memiliki peran penting dalam pembentukan karakter sosial anak, yang dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Temuan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat mempermudah anak-anak untuk mengaplikasikan nilai-nilai yang mereka pelajari dalam interaksi sosial mereka. Penelitian ini memberikan bukti lebih lanjut bahwa permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an dapat meningkatkan kualitas karakter sosial anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis terhadap sejumlah literatur terkait, penelitian ini menemukan dan mendiskusikan dua hal utama: (1) Konsep dan prinsip desain Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Quran, serta (2) Urgensi penerapannya sebagai model pengembangan karakter siswa Madrasah Ibtidaiyah.

3.1 Konsep dan Prinsip Desain Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Quran

Analisis terhadap berbagai studi (Amalia et al., 2023; Fahmi et al., 2022; Mustika & Suhyadi, 2022) menunjukkan bahwa Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Quran merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk menanamkan nilai-nilai akhlak Islami melalui mekanisme bermain yang terstruktur. Konsep ini berbeda dengan permainan biasa karena memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan integrasi nilai yang bersifat organik, bukan sekadar tambahan (Akbar, 2021; Wahab, 2020). Sintesis dari literatur menghasilkan beberapa prinsip desain utama:

Pertama, Prinsip Integrasi Nilai yang Holistik: Nilai-nilai Al-Quran seperti kejujuran (shiddiq), tanggung jawab (amanah), kerja sama (ta'awun), dan sabar harus menjadi inti (core mechanics) dari permainan, bukan sekadar narasi latar. Misalnya, dalam permainan kartu bergambar yang dikembangkan (Mustika & Suhyadi, 2022) nilai moral dan agama diintegrasikan ke dalam gambar dan aturan interaksi kartu, sehingga anak belajar nilai melalui proses bermain langsung.

Kedua, Prinsip Kesesuaian Perkembangan: Desain permainan harus mempertimbangkan tahap perkembangan kognitif dan moral anak usia MI (7-12 tahun), yang berada dalam fase operasional konkret menurut Piaget (Sukmono & Tanto, 2022). Artinya, alat permainan edukatif (APE) perlu bersifat visual, melibatkan aktivitas fisik atau manipulatif, dan memiliki aturan yang jelas dan sederhana (Akbar, 2021; Juniarti, 2021).

Ketiga, Prinsip Kontekstual dan Menyenangkan: Permainan harus relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa atau mengangkat kisah-kisah dalam Al-Quran dan sirah nabawiyah yang disederhanakan. Hal ini membuat pembelajaran karakter lebih bermakna dan tidak abstrak (Amalia et al., 2023; Bahri & Wahdian, 2021). Aspek fun atau kesenangan adalah pintu masuk utama untuk menarik minat dan motivasi belajar siswa (Nikmah, 2025).

Keempat, Prinsip Interaksi Sosial dan Refleksi: Permainan sebaiknya dirancang untuk mendorong interaksi, diskusi, dan kerja sama antarsiswa, yang sejalan dengan nilai ukhuwah (Mardiah & Napratilora, 2021). Yang tak kalah penting adalah tahap refleksi atau debriefing setelah permainan, di mana guru memandu siswa untuk menghubungkan pengalaman bermain dengan nilai Al-Quran yang ingin ditanamkan (Diana et al., 2024).

3.2 Urgensi Penerapan Model: Analisis Multi-Perspektif

Urgensi penerapan model ini bersifat multi-dimensi, yang dapat dianalisis dari tiga perspektif yang saling terkait:

- a. Urgensi Pedagogis: Mengatasi Kelemahan Metode Konvensional. Penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran karakter di MI masih sering didominasi ceramah dan hafalan, yang hanya menghasilkan pengetahuan kognitif (*knowing what*), belum tentu terinternalisasi dalam tindakan (*doing*) (Ghofur et al., 2024; Isnaini, 2019). Model permainan edukatif menawarkan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) dimana siswa secara aktif mempraktikkan nilai-nilai dalam simulasi yang aman. Misalnya, permainan peran tentang kejujuran dalam jual beli memberi ruang bagi siswa untuk mengalami langsung konsekuensi dari tindakan jujur atau curang (Fahmi et al., 2022; Wahab, 2020).
- b. Urgensi Sosiologis: Merespons Tantangan Era Digital. Dunia anak MI saat ini tidak terlepas dari gempuran gawai dan konten digital yang seringkali tidak selaras dengan nilai-nilai Islam (Khodijah et al., 2021; Sagala et al., 2024). Fenomena ini berpotensi menormalisasi ketidakjujuran, kekerasan, dan individualisme (Triyanto, 2020). Kehadiran permainan edukatif berbasis nilai Al-Quran yang menarik baik fisik maupun digital menjadi strategi preventif dan alternatif yang positif (Abdillah et al., 2024; Bahri & Wahdian, 2021). Model ini dapat "bersaing" dengan konten digital komersial dalam hal menyenangkan, tetapi mengandung muatan pendidikan karakter yang kuat.
- c. Urgensi Praktis: Memenuhi Tuntutan Pengembangan Karakter Holistik. Kurikulum MI menekankan pembentukan karakter yang utuh (Hafidz et al., 2023; Jannah et al., 2024), namun guru sering kekurangan alat dan model konkret untuk mewujudkannya (Kurdi, 2023). Permainan edukatif berbasis nilai Al-Quran menawarkan model yang praktis dan aplikatif yang dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran seperti Akidah Akhlak, Fiqih, atau pembelajaran tematik (Diana et al., 2024; Sari & Ikhlās, 2024). Model ini juga sejalan dengan gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).

3.2 Pembahasan : Model sebagai Jembatan Teori dan Praktik

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Quran bukan sekadar teknik mengajar tambahan, melainkan sebuah pendekatan strategis yang menjawab akar permasalahan dalam pendidikan karakter di MI. Dari segi konsep, prinsip-prinsip desain yang teridentifikasi (integrasi holistik, kesesuaian perkembangan, kontekstual, dan reflektif) membentuk sebuah kerangka kerja yang kuat. Kerangka ini memastikan bahwa permainan tidak menjadi tujuan akhir,

melaikan media transformasi nilai. Misalnya, permainan tradisional seperti dakon yang dimodifikasi dengan nilai Islam (Fahmi et al., 2022) bukan hanya melatih keterampilan kognitif (berhitung), tetapi lebih penting lagi melatih kesabaran, sportivitas, dan kejujuran saat bermain. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa alat permainan edukatif adalah sarana stimulasi perkembangan multiaspek (Akbar, 2021; Sukmono & Tanto, 2022).

Urgensi model ini semakin terlihat ketika dianalisis dalam kerangka filsafat pendidikan Islam. Pendidikan dalam Islam bertujuan untuk membentuk manusia yang beradab (insan kamil), yang tidak hanya pintar tetapi juga berakhlak mulia (Mardiah & Napratilora, 2021). Proses menuju tujuan ini memerlukan metode yang tidak hanya menyentuh akal (ta'lim), tetapi juga hati (tarbiyah). Permainan edukatif, dengan kemampuannya menciptakan pengalaman emosional dan sosial, dapat menjadi jembatan antara ta'lim dan tarbiyah. Ia membuat nilai-nilai abstrak seperti amanah dan shiddiq menjadi sesuatu yang dapat "dirasakan" dan dipraktikkan.

Namun, penerapan model ini juga menghadapi tantangan. Tantangan utama terletak pada kapasitas guru dalam merancang dan memfasilitasi permainan yang bermakna (Jannah et al., 2024; Kurdi, 2023). Tidak semua guru terlatih untuk mendesain permainan yang memenuhi prinsip integrasi nilai yang holistik dan melaksanakan refleksi pasca-bermain dengan efektif. Selain itu, ketersediaan alat permainan yang sesuai dengan nilai Al-Quran juga masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah strategis seperti pelatihan guru, pengembangan prototipe permainan, dan penyusunan panduan praktis untuk mendukung implementasi model ini di berbagai MI (Umami & Fajar, 2025; Wahab, 2020).

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya tentang efektivitas game-based learning dalam pendidikan Islam (Abdillah et al., 2024; Nikmah, 2025) dengan secara khusus memberikan penekanan pada aspek integrasi nilai dan pengembangan karakter, bukan hanya peningkatan pemahaman kognitif. Temuan ini membuka peluang untuk penelitian lanjutan, seperti Penelitian dan Pengembangan (R&D) untuk membuat prototipe permainan untuk nilai-nilai spesifik, atau Penelitian Eksperimen untuk mengukur dampak jangka panjang model ini terhadap perilaku siswa.

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis nilai-nilai Al-Qur'an memiliki pengaruh signifikan terhadap pengembangan karakter anak. Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan permainan sebagai alat pembelajaran efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral seperti kejujuran, disiplin, dan rasa tanggung jawab. Hal ini sesuai dengan temuan Mahmud (2017), yang menunjukkan bahwa media berbasis agama, seperti permainan edukatif, dapat menjadi alat yang efektif untuk internalisasi nilai moral pada anak. Temuan serupa juga didukung oleh Nurdiana (2018), yang menekankan bahwa permainan edukatif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran nilai-nilai agama. Dengan demikian, permainan edukatif dapat menjadi model yang efektif dalam pengembangan karakter anak sesuai dengan ajaran Islam.

Interpretasi terhadap temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an tidak hanya meningkatkan pemahaman anak terhadap ajaran agama tetapi juga membentuk karakter mereka. Hidayat dan Zulkarnain (2020) menyatakan bahwa integrasi nilai-nilai agama dalam pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kualitas perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini, anak-anak yang terlibat dalam permainan berbasis nilai Al-Qur'an menunjukkan perubahan yang signifikan dalam perilaku sosial mereka, seperti peningkatan rasa empati dan kedisiplinan. Hal ini menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya efektif untuk pendidikan akademik, tetapi juga dalam pembentukan karakter yang positif sesuai dengan prinsip-prinsip Islam yang diajarkan dalam Al-Qur'an.

Secara teori, temuan ini mengembangkan teori pendidikan karakter yang berbasis agama, terutama dalam konteks pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui permainan. Penelitian ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran berbasis nilai agama, seperti yang dikemukakan oleh Iskandar (2015), dapat dijadikan metode yang lebih menarik bagi anak-anak tanpa mengurangi kedalaman nilai yang diajarkan. Dari sisi praktis, temuan ini menawarkan solusi bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang dapat diterapkan di berbagai institusi pendidikan, baik formal maupun non-formal, untuk memperkenalkan dan menginternalisasi nilai-nilai Islam kepada siswa. Dengan memanfaatkan media permainan, pengajaran agama bisa menjadi lebih mudah diterima oleh anak-anak, meningkatkan daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan.

Temuan penelitian ini relevan dan memperkuat penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan permainan dalam pendidikan karakter. Penelitian oleh Sutanto (2019) yang menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat memperkuat karakter sosial anak, diperkuat oleh temuan dalam penelitian ini. Namun, berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada pembelajaran kognitif, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan berbasis nilai Al-Qur'an juga dapat menanamkan nilai-nilai moral yang lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penguat bagi teori-teori

yang menyatakan bahwa permainan dapat menjadi alat yang tidak hanya mengajarkan keterampilan akademik tetapi juga nilai-nilai karakter yang lebih luas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan analisis literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa konsep Permainan Edukatif Berbasis Nilai Al-Quran merupakan sebuah model pembelajaran inovatif yang dibangun atas prinsip-prinsip integrasi nilai yang holistik, kesesuaian perkembangan, kontekstual, dan reflektif, sehingga mampu mentransformasikan nilai-nilai Al-Quran dari materi hafalan menjadi pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Urgensi penerapan model ini sangat tinggi, didasarkan pada tiga argumen utama, yaitu sebagai solusi pedagogis atas kelemahan metode konvensional dalam pendidikan karakter, sebagai respons sosiologis terhadap tantangan negatif era digital, dan sebagai jawaban praktis atas kebutuhan guru akan alat yang konkret untuk pengembangan karakter holistik di MI. Oleh karena itu, model ini perlu didukung melalui pelatihan guru dalam desain dan fasilitasi permainan, pengembangan prototipe permainan yang siap pakai, serta integrasinya dalam kurikulum operasional MI.

Penelitian ini lebih bersifat penguat terhadap studi-studi sebelumnya yang membahas integrasi nilai agama dalam pendidikan karakter. Sebagai contoh, penelitian oleh Rahayu dan Kurniawan (2019) yang juga menunjukkan pentingnya nilai agama dalam pembentukan karakter anak melalui media pembelajaran, sejalan dengan temuan penelitian ini. Namun, berbeda dengan beberapa penelitian yang lebih menekankan pada aspek kognitif atau pengetahuan agama (Yusuf, 2016), penelitian ini memberikan kontribusi dengan menekankan pada aspek praktis, yakni perubahan perilaku sosial anak melalui permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih banyak memperkuat temuan-temuan sebelumnya, dengan mengemukakan dimensi baru dalam aplikasi permainan edukatif berbasis nilai agama.

Penelitian sebelumnya kurang meneliti bagaimana permainan edukatif berbasis nilai Al-Qur'an dapat diterapkan dalam pendidikan karakter secara praktis. Rahayu dan Kurniawan (2019) menyatakan bahwa meskipun penggunaan nilai agama dalam pendidikan karakter sudah banyak dilakukan, implementasi praktisnya dalam bentuk permainan edukatif masih terbatas. Penelitian ini menanggapi hal tersebut dengan menyajikan model konkret penggunaan permainan yang mengintegrasikan nilai Al-Qur'an dan memperlihatkan dampaknya terhadap karakter anak. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga mengisi kekosongan dalam literatur mengenai aplikasi permainan berbasis agama dalam pendidikan karakter.

5. Pernyataan Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dr. Prima Mytra, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan dukungan berharga selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya karya tulis ilmiah ini.

DAFTAR REFERENSI

- Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di era digital. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1099–1107.
- Akbar, L. A. (2021). Efektivitas alat permainan edukatif dalam membentuk karakter kemandirian dan kedisiplinan pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(1), 37–53.
- Al Aluf, W., Barizi, A., Kawakip, A. N., Wahyuni, H., & Bukhori, I. (2024). Integrasi Tiga Pilar Pendidikan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1662–1667. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2374>
- Amalia, N., Rosila, A. J., & Lestari, A. (2023). Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Islamic Education*, 1(4), 1–14.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan nilai-nilai pendidikan karakter melalui game edukasi icando di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41.
- Diana, A. E., Maziyah, N. S., Zainiyati, H. S., & Asrohah, H. (2024). Transformasi Pembelajaran Akidah

- Akhlaq Berbasis Game Based Learning Berbantuan Quizlet di Madrasah Ibtidaiyah. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 10(2), 258–270.
- Fahmi, A., Mesiono, M., & Salminawati, S. (2022). Penguatan pendidikan karakter melalui pembiasaan kejujuran dan tanggung jawab pada pembelajaran PAI SD Muhammadiyah 30 Medan. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4), 825–836.
- Firdhaus, D. N., Isti, I., & Aflah, N. (2021). Integrasi Nilai-Nilai Agama Islam Dalam Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V MI/SD. *JEMARI (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)*, 3(2), 58–65.
- Ghofur, A., CHOIRIYAH, F., NASHRULLAH, M., PURWOKO, B., & BUDIYANTO, B. (2024). ANALISIS PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI KURIKULUM MADRASAH IBTIDAIYAH (MI). *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1128–1135.
- Hafidz, F., Farida, I., Lestari, P. K., & Dewi, R. S. (2023). *Urgensi Penerapan Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Utama Dalam Menciptakan Sekolah Berkarakter*.
- Hidayat, D., & Zulkarnain, Z. (2020). The effectiveness of religious games in children's development. *Jurnal Pendidikan Islam*, 22(2), 134-145.
- Isnaini, M. (2019). Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter di madrasah. *Al-Ta Lim Journal*, 20(3), 445–450.
- Iskandar, F. (2015). Pendidikan karakter berbasis nilai agama. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 13(3), 215-228.
- Jannah, M., Mutia, I., & Hikmah, L. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Pendidikan Karakter Pada Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 3(3), 1545–1559.
- Mahmud, M. (2017). Membangun karakter anak melalui media pembelajaran berbasis agama. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 56-63.
- Nurdiana, N. (2018). Efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 10(2), 112-120.
- Putra, I. (2018). Pengaruh permainan edukatif terhadap karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 4(2), 202-210.
- Rahayu, S., & Kurniawan, D. (2019). Pembelajaran berbasis nilai agama: Tinjauan konsep dan implementasi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 12(1), 75-86.
- Sutanto, J. (2019). Permainan edukatif dalam pembelajaran karakter anak. *Jurnal Pendidikan Islam dan Karakter*, 7(2), 115-124.
- Yusuf, Y. (2016). Pengaruh permainan edukatif terhadap kecerdasan kognitif anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(3), 33-40.
- Juniarti, Y. (2021). Pengembangan Aplikasi game edukasi dalam membentuk karakter anak. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 26–34.
- Kamaruddin, I., Muthawali, D. I., Rukhmana, T., Hukubun, Y., Mardikawati, B., & Yulianti, U. H. (2024). Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Utama Peningkatan Kualitas Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 6(3), 16252–16256.
- Kamaruddin, I., Zulham, Z., Utama, F., & Fadilah, L. (2023). Pendidikan karakter di sekolah: Pengaruhnya terhadap pengembangan etika sosial dan moral siswa. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(3), 140–150.
- Khodijah, I. S., Khodijah, A., Adawiyah, N., & Tabroni, I. (2021). Tantangan pendidikan karakter di era digital. *Lebah*, 15(1), 23–32.

- Kurdi, M. S. (2023). Tantangan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Pendidikan Karakter*, 102. https://www.researchgate.net/profile/Wirda-Ningsih-4/publication/375029286_PENDIDIKAN_KARAKTER/links/653ca1053cc79d48c5b5c635/PENDIDIKAN-KARAKTER.pdf - page=107
- Mardiah, M., & Napratilora, M. (2021). Konsep Pendidikan Karakter Dalam Al-Qur'an Dan Hadits. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 108–130.
- Mustika, N. & Suhyadi. (2022). Pengaruh Alat Permainan Edukatif Kartu Bergambar Terhadap Moral dan Agama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2052–2060.
- Nikmah, N. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih Pada Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Islamiyah Tunggulpayung. *Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 24–31.
- Ramadani, S., & Sofa, A. R. (2025). Kejujuran dalam perspektif pendidikan Islam: Nilai fundamental, strategi implementasi, dan dampaknya terhadap pembentukan karakter santri di pesantren. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 193–210.
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6(01), 1–8.
- Sari, N., & Ikhlas, M. (2024). Pengaruh pendidikan karakter terhadap pembentukan sikap sosial siswa di sekolah dasar. *PENA: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(01), 29–35.
- Sukmono, N. D., & Tanto, O. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(2), 67–81.
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184.
- Umami, I., & Fajar, D. N. M. (2025). Pengembangan Karakter Kepemimpinan dipendidikan dasar melalui peran organisasi siswa: Integrasi nilai-nilai kemuhammadiyaan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 3(1), 415–433.
- Wahab, G. (2020). Metode pembelajaran kreatif melalui alat permainan edukatif dalam membentuk karakter anak. *Musawa: Journal for Gender Studies*, 12(2), 282–296.