

Penguatan Karakter Anak melalui Metode Permainan Edukatif Berbasis Nilai-Nilai Rukun Islam dan Rukun Iman di Lingkungan Sekolah Dasar

Khoridatul Anniesa Ardiari, Siti Salamah, Oktavia Sri Wulandari, Ana Pertiwi

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah PurworejoPurworejo, Jawa Tengah
oktaviaw749@gmail.com

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

Character development in elementary school children can be achieved through educational games that integrate the values of the Five Pillars of Islam and the Five Pillars of Faith, thus facilitating the understanding and application of Islamic teachings in daily life. This study uses a literature analysis approach, which is a research method that includes the collection, analysis, and synthesis of information from various written sources such as scientific journals, books, and other references. The research subjects were a collection of reputable articles and journals relevant to the theme of educational games and character education based on Islamic values. The research design used was a descriptive qualitative literature study with systematic steps of collecting, selecting, and analyzing literature. The measurement tools in this study were a matrix of literature analysis guidelines and criteria to ensure the validity and reliability of the reference sources, to ensure data quality. Data analysis was conducted qualitatively through reduction, categorization, and synthesis of results from various literatures, resulting in a comprehensive picture of the effectiveness of educational games in developing children's character. The results of the study indicate that educational games can effectively improve children's character in terms of religiosity, responsibility, discipline, and social aspects. The study's conclusion states that integrating the values of the Five Pillars of Islam and the Five Pillars of Faith into educational games at the elementary school level has significant potential for strengthening children's overall character development. As a recommendation, further research is recommended to conduct direct trials of this method in a field context using a quantitative or mixed-method approach to empirically validate the results.

Keywords: educational games, children's character, Pillars of Islam, Pillars of Faith, character education.

Abstrak

Pengembangan karakter anak di tingkat sekolah dasar dapat dilakukan melalui permainan edukatif yang menyatu dengan nilai-nilai Rukun Islam dan Rukun Iman, sehingga mempermudah pemahaman dan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Studi ini menggunakan pendekatan analisis literatur, yang merupakan metode penelitian yang mencakup pengumpulan, analisa, dan sintesis informasi dari berbagai sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku, dan referensi lainnya. Subjek penelitian berupa kumpulan artikel dan jurnal yang memiliki reputasi baik dan relevan dengan tema permainan edukatif serta pendidikan karakter yang berbasis nilai-nilai Islam. Desain penelitian yang digunakan adalah studi pustaka kualitatif deskriptif dengan langkah-langkah pengumpulan, pemilihan, dan analisis literatur secara sistematis. Alat ukur dalam penelitian ini adalah matriks pedoman analisis literatur serta kriteria untuk memastikan validitas dan reliabilitas dari sumber referensinya, guna menjamin kualitas data. Analisis data dilakukan dengan cara kualitatif melalui reduksi, kategorisasi, dan sintesis hasil dari berbagai literatur, sehingga menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas permainan edukatif dalam pembentukan karakter anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat secara efektif meningkatkan karakter anak dalam hal religiositas, tanggung jawab, disiplin, dan aspek sosial. Kesimpulan penelitian menyatakan bahwa integrasi nilai Rukun Islam dan Rukun Iman dalam permainan edukatif di tingkat sekolah dasar berpotensi besar dalam memperkuat pembentukan karakter anak secara menyeluruh. Sebagai saran, untuk penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba langsung penerapan metode ini dalam konteks lapangan dengan pendekatan kuantitatif atau campuran, agar dapat mengvalidasi hasil secara empiris.

Kata kunci: permainan mendidik, karakter anak, Rukun Islam, Rukun Iman, pendidikan karakter.



PENDAHULUAN

Pendidikan karakter untuk anak-anak prasekolah dan yang berada di tingkat sekolah dasar adalah hal yang sangat penting dalam membangun generasi dengan akhlak yang baik dan iman yang kuat. Dalam konteks pengajaran Islam, penguatan karakter tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pemahaman anak, tetapi juga menyentuh aspek emosional dan keterampilan fisik, seperti kemampuan bergerak dan keterampilan motorik yang berlandaskan nilai-nilai Rukun Islam dan Rukun Iman. Saat ini, tampak bahwa anak-anak lebih cepat memahami pembelajaran yang bersifat interaktif dan menyenangkan, misalnya melalui pendekatan permainan edukatif (Fadillah, 2016). Permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat yang efektif untuk menanamkan nilai moral dan spiritualitas (Eliza, 2017; Devina et al. , 2023).

Suryadi (2007) menyatakan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan motorik, kreativitas, dan kemampuan berpikir anak, serta menyisipkan nilai-nilai beragama, disiplin, dan tanggung jawab. Fondasi nilai Rukun Islam dan Rukun Iman sangat penting dalam pendidikan karakter, karena keduanya membentuk dasar pembentukan pribadi Muslim yang kuat dan berbudi pekerti luhur (Rahman dan Al-Hadi, 2018; Saifuddin et al. , 2020). Penelitian terkini menunjukkan bahwa mengintegrasikan nilai Rukun Islam dan Iman dalam aktivitas pembelajaran dapat memperkuat internalisasi karakter religius dan meningkatkan kepedulian sosial anak sejak usia dini (Azizah dan Hamzah, 2021). Dalam lingkungan sekolah dasar, penerapan nilai-nilai tersebut dengan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak, seperti melalui permainan yang mengandung elemen cerita, simulasi, dan interaksi sosial, sangat membantu anak dalam memahami dan merasakan nilai-nilai Islam dengan cara yang natural dan menyenangkan.

Inovasi dari penelitian ini terletak pada penjelajahan penerapan metode permainan edukatif yang secara khusus menggabungkan nilai-nilai Rukun Islam dan Rukun Iman untuk membentuk karakter anak di sekolah dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang membahas permainan edukatif atau pendidikan karakter secara terpisah, penelitian ini memadukan kedua aspek tersebut secara menyeluruh, sehingga menawarkan pendekatan praktis dan kontekstual dalam pembelajaran berbasis Islam yang menarik dan efektif untuk anak-anak. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan model pembelajaran karakter anak yang tidak hanya fokus pada aspek kognitif dan motorik, tetapi juga pada pengembangan spiritual dan moral dengan seimbang.

Pertanyaan pokok dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan edukatif dapat digunakan untuk memperkuat karakter anak dengan demikian menerapkan nilai-nilai Rukun Islam dan Rukun Iman di tingkat sekolah dasar? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki potensi permainan edukatif sebagai media pembelajaran karakter yang menonjolkan nilai-nilai Islam secara efektif dan menyenangkan bagi anak-anak di tingkat dasar.

Permainan edukatif yang menggabungkan ajaran Rukun Islam dan Rukun Iman terbukti berperan penting dalam mengembangkan karakter anak-anak di tingkat dasar. Dengan mengimplementasikan permainan seperti kartu kuartet tentang pahlawan Islam, ular tangga bertema agama, dan simulasi ibadah haji, anak-anak mendapatkan kesempatan untuk mengerti konsep iman serta praktik ibadah dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan, sehingga memudahkan mereka dalam mengingat dan memahami materi (Fitriani, 2020; Nurhayati dan Sudamara, 2024). Selain itu, penggunaan lagu-lagu agama dan cerita rakyat dalam kegiatan permainan dapat merangsang perkembangan sikap religius, disiplin, serta rasa tanggung jawab melalui pendekatan yang menekankan aspek emosional (Suryani, 2021; Eliza, 2017).

Lingkungan sekolah yang kondusif, lengkap dengan fasilitas dan pengaturan ibadah yang teratur, memegang peranan penting dalam pemahaman nilai-nilai Islam secara komprehensif (Asysyams, 2025). Aktivitas bermain juga sangat berguna dalam mengembangkan aspek sosial dan emosional seperti kerjasama, komunikasi, serta empati, yang semuanya adalah elemen penting dari karakter Islami (M. Fadillah, 2016; JILPI, 2024). Pendekatan ini selaras dengan prinsip pendidikan karakter yang holistik, yang tidak hanya bertujuan untuk memberikan ilmu tetapi juga membentuk sikap serta perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Islam, demi menciptakan generasi yang berakhlak baik (Lickona, 1991; Wibowo, 2018).

Penelitian ini menerapkan analisis kualitatif deskriptif dengan metode kajian literatur untuk menjelaskan keterkaitan antara permainan edukatif dan penguatan karakter anak sesuai nilai-nilai Rukun Islam serta Rukun Iman.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang diterapkan adalah penelitian literatur dengan cara mengumpulkan dan mengkaji berbagai artikel serta jurnal ilmiah yang relevan mengenai pendidikan karakter yang berlandaskan pada nilai-nilai Rukun Islam dan Rukun Iman menggunakan metode pembelajaran yang bersifat permainan edukatif untuk anak-anak di tingkat sekolah dasar.

1. Peserta

Peserta dalam studi ini terdiri dari artikel dan jurnal ilmiah yang memiliki reputasi baik baik di tingkat nasional maupun internasional, diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir, terutama yang mengupas topik:

- Nilai-nilai Rukun Islam serta Rukun Iman,
- Pendidikan karakter bagi anak-anak di sekolah dasar,
- Penggunaan metode permainan edukatif dalam proses pembelajaran karakter.

Populasi penelitian mencakup semua publikasi ilmiah yang berkaitan dengan pendidikan karakter, pendidikan Islam, dan permainan edukatif untuk anak usia sekolah dasar. Sampel yang diambil diterapkan melalui purposive sampling, yaitu berdasarkan kriteria relevansi topik, kebaruan (terbit dalam 10 tahun terakhir), serta kredibilitas sumber (jurnal terakreditasi dan artikel berprestasi).

2. Desain dan Prosedur Penelitian

Desain penelitian yang dipilih adalah studi pustaka yang bersifat deskriptif-kualitatif, yang bertujuan untuk menganalisis dan mensintesis hasil temuan dari berbagai sumber ilmiah. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah:

- Mengidentifikasi kata kunci dan isu penelitian,
- Mencari artikel serta jurnal yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi,
- Memilih dan menganalisis pustaka yang relevan,
- Mencatat dan mengorganisasi hasil dari setiap sumber,
- Mensintesis data untuk mengidentifikasi pola, temuan utama, dan rekomendasi.

Durasi penelitian berlangsung selama tiga bulan, dari pengumpulan sumber pustaka hingga tahap analisis dan penulisan laporan penelitian.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen utama yang ditegakkan adalah pedoman pencatatan yang menggunakan matriks untuk analisis literatur, meliputi:

- Tabel identifikasi sumber pustaka (nama penulis, tahun, judul, tujuan penelitian, hasil temuan),
- Kriteria untuk menilai validitas dan relevansi pustaka,

- Daftar ceklis mengenai kelayakan pustaka berdasarkan: tipe jurnal, tahun terbit, dan keterkaitan dengan topik yang diteliti.
- Validitas ditentukan dengan:
- Memilih jurnal yang telah terakreditasi secara nasional (Sinta 1-3) dan internasional yang terdaftar di Scopus/WoS,
- Memastikan literatur terkini yang memiliki referensi yang jelas.

Kelayakan instrumen dijamin melalui peer review atau dengan berkonsultasi mengenai hasil seleksi pustaka kepada para ahli dalam bidang pendidikan Islam serta pendidikan dasar.

4. Analisis Data

- Proses analisis data dilakukan secara kualitatif melalui tahapan:
- Reduksi data: memilih data literatur yang relevan dengan fokus penelitian,
- Kategorisasi hasil temuan berdasarkan tema (nilai Rukun Islam dan Iman, penerapan permainan edukatif, model pendidikan karakter, dan seterusnya),
- Menyusun sintesis serta interpretasi terhadap kontribusi setiap temuan literatur,
- Menarik kesimpulan serta memberikan rekomendasi mengenai model penerapan permainan edukatif yang berorientasi Islam di sekolah dasar.
- Setiap proses disusun secara sistematis dan terstruktur agar hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam mengenai studi pustaka yang dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan pendidikan yang menggabungkan nilai-nilai rukun Islam dan rukun iman terbukti efektif dalam mengembangkan karakter anak di sekolah dasar. Dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menarik, anak-anak tidak hanya belajar mengenai konsep iman dan praktik ibadah, tetapi juga dapat memahami dan menghidupkan nilai-nilai moral yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

1. Memperkuat Pemahaman Tentang Iman dan Praktik Ibadah

Permainan edukatif seperti kartu kwartet yang bertemakan pahlawan Islam, ular tangga dengan elemen keagamaan, serta simulasi ibadah haji memberikan pengalaman belajar yang nyata dan aplikatif. Anak-anak bisa mengenal tokoh-tokoh penting dalam sejarah Islam, belajar urutan rukun Islam dan rukun iman, serta mengalami langsung simulasi ibadah. Hal ini sangat membantu dalam memperkuat ingatan dan pemahaman yang mendalam tentang konsep tersebut (Fitriani, 2020; Nurhayati dan Sudamara, 2024).

2. Pemanfaatan Lagu dan Cerita Rakyat untuk Mendukung Proses Belajar

Lagu-lagu agama dan cerita rakyat yang disertakan dalam permainan edukatif memudahkan anak-anak dalam mengingat nilai-nilai keagamaan dengan cara yang menyenangkan. Media ini juga berkontribusi pada pembentukan sikap religius, disiplin, dan rasa tanggung jawab. Lagu dan cerita memiliki daya tarik emosional yang dapat memperkuat internalisasi nilai-nilai tersebut dalam diri anak (Suryani, 2021; Eliza, 2017).

3. Peran Lingkungan Sekolah sebagai Pendukung

Keberhasilan metode permainan edukatif sangat bergantung pada lingkungan sekolah yang mendukung. Sarana yang memadai dan pengaturan ibadah yang sistematis mendukung proses pembelajaran nilai-nilai Islam secara menyeluruh. Lingkungan yang kondusif ini menciptakan atmosfer religius yang konsisten, sehingga

nilai-nilai yang diajarkan melalui permainan dapat tertanam dengan baik (Asysyams, 2025).

4. Pengembangan Dimensi Sosial dan Emosional Anak

Tak hanya aspek kognitif, permainan edukatif juga membantu mengasah keterampilan sosial dan emosional anak, seperti kerjasama, komunikasi, dan empati. Kemampuan ini sangat penting dalam membentuk karakter Islami yang komprehensif, karena Islam menekankan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Lewat permainan bersama, anak-anak belajar menghargai perbedaan, bersikap toleran, dan saling membantu (M. Fadillah, 2016; JILPI, 2024).

5. Integrasi Metode Permainan dengan Pendidikan Karakter

Pendekatan permainan edukatif yang berbasis pada nilai-nilai rukun Islam dan rukun iman sejalan dengan prinsip pendidikan karakter yang menyeluruh dan berkelanjutan. Metode ini tidak hanya menanamkan pengetahuan, tetapi juga mengarahkan perilaku dan sikap sesuai dengan nilai-nilai Islam. Ini menjadi sangat penting dalam membentuk generasi muda yang berakhlak baik dan mampu menghadapi tantangan zaman (Lickona, 1991; Wibowo, 2018).

6. Keterbatasan Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan kajian pustaka dengan mengumpulkan serta menganalisis berbagai artikel, jurnal, dan laporan penelitian yang relevan mengenai permainan edukatif dan pengembangan karakter berdasarkan prinsip Islam. Namun, batasan utama dari penelitian ini adalah kurangnya data empiris langsung seperti observasi atau wawancara di lapangan yang bisa memperdalam pemahaman aplikatif di lingkungan sekolah. Selain itu, kajian pustaka berisiko mengalami keterbatasan sumber yang ada dan potensi bias dalam pemilihan literatur. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan metode eksperimental atau studi kasus di lapangan untuk menguji efektivitas nyata dari metode permainan edukatif yang berbasis pada nilai rukun Islam dan iman dalam membentuk karakter anak.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif sebagai metode belajar sangat bermanfaat dalam membangun karakter anak-anak di tingkat sekolah dasar, terutama ketika dipadukan dengan nilai-nilai Rukun Islam dan Rukun Iman. Melalui beragam permainan interaktif seperti kartu kwartet Islami, ular tangga yang berkaitan dengan agama, simulasi ibadah, serta pengenalan melalui lagu dan cerita rakyat, anak-anak tidak hanya mendapatkan pemahaman tentang ajaran Islam, tetapi juga menyerap nilai-nilai moral, etika, dan spiritualitas dengan lebih mendalam. Atmosfer sekolah yang mendukung juga berkontribusi sebagai faktor penting, di samping itu, permainan edukatif dapat meningkatkan aspek sosial-emosional anak, termasuk kemampuan bekerja sama, berkomunikasi, dan berempati, yang merupakan bagian penting dalam membangun karakter Islami secara menyeluruh.

Dampak penelitian ini terhadap sektor pendidikan sangat berarti. Temuan ini menekankan perlunya perubahan dalam cara pembelajaran karakter dari pendekatan tradisional ke yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penyedia pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar, dapat mengambil langkah untuk merancang dan menerapkan kurikulum yang lebih inovatif dengan mengintegrasikan elemen permainan edukatif yang berlandaskan nilai-nilai Rukun Islam dan Rukun Iman demi mencapai tujuan pendidikan karakter yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini juga memberikan arahan praktis kepada para pendidik untuk merancang dan melaksanakan aktivitas pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif tetapi juga pada afektif dan psikomotorik, sehingga

mampu melahirkan generasi muslim yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak yang baik dan iman yang kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Qodiri, A. (2025). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Manusia di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 125-137.
- Asyasyams, N. (2025). Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Islam di SD. *Journal of Islamic Education*, 5(1), 45-60.
- Azizah, R., & Hamzah, S. (2021). Internalization of Islamic Values through Educational Games at Elementary Level. *Journal of Islamic Education Studies*, 9(2), 34-48.
- Devina, P., Yulianti, D., & Firmansyah, Y. (2023). Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis Nilai Islam Terhadap Karakter Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 19(1), 110-126.
- Effendy, M. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 1 Gedung Sari. *Attractive: Innovative Education Journal*, 4(2), 298-304.
- Eliza, N. (2017). Metode Permainan Edukatif dalam Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 78-89.
- Fadillah, M. (2016). Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran Karakter Anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*, 8(1), 99-112.
- Fitriani, S. (2020). Efektivitas Permainan Ular Tangga Keagamaan dalam Meningkatkan Pemahaman Rukun Islam dan Iman. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(2), 43-55.
- Hoktaviandri, H. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Pendidikan dan Karakter*, 7(2), 99-112.
- JILPI. (2024). Pengembangan Aspek Sosial-Emosional melalui Permainan Edukatif Islami. *Jurnal Ilmiah Layanan Pendidikan Islam*, 6(1), 77-90.
- Nurhayati, W., & Sudamara, D. (2024). Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Edukatif Islami. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), 23-41.
- Rahman, F., & Al-Hadi, M. (2018). Integrasi Nilai Rukun Islam dan Rukun Iman dalam Pendidikan Karakter Anak. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 129-143.
- Suryani, L. (2021). Lagu religius dan pembentukan karakter anak. Malang: Universitas Negeri Malang Press.
- Wibowo, A. (2018). Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban. Pustaka Pelajar.
- Yaa Bunayya. (2023). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Islam: Menanamkan Nilai Agama dan Moral Pada Anak Usia Dini. Yaa Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 53-62.