

Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone

Dewi Fatmawati
Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bone
email: dewifatmawati21787@gmail.com

Abstract

This study examines the implementation of the educational game method of character building students at SD IT Rabbani Watampone. Research includes the type of qualitative research the instrument consists of; Observation guides, interview guidelines and documentation tools. Data processing follows qualitative data procedures namely; Data reduction, data display, and conclusion withdrawal. The results showed that the application of the educative game method in SD IT Rabbani Watampone became a stimulant for the motivation of learners to spirit following the learning process. However, in its application are constraints, including the limited playing facilities and time allocation in the learning process through an insufficient educational method of play. But the school does a preventive step in the among them are the procurement of educational game tools periodically through the policy of school financing, the implementation of teacher training (teaching personnel) in the development and strengthening of learning with educational tools, provide a proportional allocation (including during the hours of school home) to the implementation of educational games and parents already know it because it has done prior coordination and process adaptation and introduction of fast and measurable media. The positive impact of implementing the educational game method for the students ' character is to make the students responsible, independent, honest, appreciate the achievements of others, friendly, fond of reading, environmental care and hard work, discipline and cooperation.

Keywords:

Educational methods, character building, students

I. PENDAHULUAN

Sudjana menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dimaksud merupakan kemampuan masing-masing individu siswa untuk dapat menerima, memahami dan mengolah materi dari pengalaman belajar mereka. Dengan perbedaan masing-masing individu siswa, tentunya akan membuat hasil belajar mereka bervariasi. Variasi ini mencakup kenaikan hasil belajar dan penurunan hasil belajar. Penurunan hasil belajar siswa mungkin terjadi dikarenakan masih monotonnya guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa di kelas. Guru cenderung menggunakan

metode ceramah, mengerjakan soal, pemberian materi baru, dan berulang terus dalam pembelajaran kelas.¹

Dalam upaya melakukan pembelajaran yang optimal, perlu ada suatu metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan siswa tadi. Pemilihan metode pembelajaran merupakan suatu hal yang penting bagi guru untuk melakukan suatu skenario pembelajaran. Penggunaan metode akan mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Banyak sekali metode yang dapat diterapkan oleh guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Dalam semua metode pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan materi pelajaran. Hal itulah yang membuat tidak semua metode dapat diterapkan untuk semua pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran yang selama ini dipakai dan digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bukanlah sebuah hal yang asal pakai. Akan tetapi, dalam penggunaannya harus melalui tahap penilaian, dan pemilihan yang ketat. Dalam memilih dan menentukan metode guru melakukan seleksi sehingga hasilnya sesuai dengan perumusan tujuan pembelajaran yang telah ditargetkan.²

Pemilihan dan penentuan metode yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran harus berkaitan dengan nilai strategi metode, efektivitas penggunaan metode, dan lain sebagainya. Dalam proses pembelajaran, tentunya terjadi sebuah interaksi edukatif antara guru dan siswa sebagai sasaran didik. Oleh karena itu, dalam penyampaian bahan dan materi pelajaran, seorang guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang tepat. Di sinilah kelahiran metode menempati posisi yang sangat sentral dan urgen dalam penyampaian bahan dan materi pelajaran.³

Dalam mengajarkan materi pembelajaran, terdapat suatu metode yang dinamakan permainan edukatif. Permainan edukatif, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.⁴ Metode ini menggunakan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan bagi siswa sehingga diharapkan dapat membuat siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

¹Sudjana N, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Cet. I; Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), h. 22.

²Uli Nuha, *Metodologi Super Aktif Pembelajaran Bahasa Arab* (Cet. I; Jogjakarta: Diva Press, 2012), h. 162

³Uli Nuha, *Metodologi Super Aktif Pembelajaran Bahasa Arab*, h. 163

⁴Ismail A. *Education Games* (Cet. II; Yogyakarta: Pilar Media, 2006), h. 119

Metode permainan edukatif ini lebih menerapkan kepada sikap sosial siswa dengan berbagi sesama teman. Dengan menggunakan metode permainan edukatif ini diharapkan siswa akan bersosialisasi dengan temannya dan siswa akan merasa senang dalam belajar. Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik. Guru harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat, serta mau memahami peserta didiknya dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif.⁵

Metode permainan edukatif relevan dengan dunia anak yakni dunia bermain. Dengan bermain, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Bermain merupakan sarana untuk menggali pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak. Bermain juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba. Bermain, dari segi pendidikan adalah kegiatan permainan menggunakan alat permainan yang mendidik serta alat yang bisa merangsang perkembangan aspek kognitif, sosial, emosi, dan fisik yang dimiliki anak. Oleh karena itu, dari sudut pandang pendidikan bermain sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Alat permainan yang mendidik inilah yang kita sebut dengan alat permainan edukatif.

Pendidikan edukatif, kreatif dan inovatif tidak mesti alat permainan yang mahal. Namun kreativitas guru dalam memainkan perangkat pembelajaran supaya dapat memadukan metode permainan edukatif dengan kondisi yang ada. Metode permainan edukatif telah diterapkan di sekolah taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Pada SD IT Rabbani Watampone misalnya, sebagai sekolah yang berkembang di Kabupaten Bone, telah membawa nuansa baru dalam pendidikan dasar. Pendidikan yang berstandar Islam Terpadu di SD Rabbani Watampone menjadikan sekolah ini dilirik berbagai pihak untuk menyekolahkan anaknya. SD IT Rabbani Watampone sebagai sekolah yang bernuansa Islam ini telah memberikan metode khusus dalam proses transfer ilmu. Penggunaan perangkat pembelajaran yang siap dan matang membuat SD IT Rabbani Watampone menjadi diminati.

⁵Djamarah Bahri, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* (Cet. I; Jakarta: Bhineka Cipta, 2000), h. 5

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan calon peneliti di lapangan, metode permainan edukatif dalam proses belajar mengajar di SD IT Rabbani Watampone telah diterapkan dengan baik, penggunaan metode permainan edukatif sangat variatif, hal itu tergantung pada kreativitas guru. SD IT Rabbani Watampone berusaha menyelenggarakan pembelajaran yang mudah dicerna dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru dituntut agar lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik, salah satunya melalui penerapan metode permainan edukatif. Ketika pembelajaran dipenuhi dengan aneka aktivitas, siswa bermain, belajar, eksperimen, maka terolah bentuk kerja sama yang saling memahami. Ketika mereka belajar, mereka senang, mereka paham.

Salah satu cara untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan dalam pembelajaran adalah bermain. Peneliti berasumsi ketika peserta didik senang dan merasa nyaman dalam belajar mereka tidak akan merasa terbebani dengan materi yang diberikan sehingga mempermudah mereka menyerap dan memahami pelajaran. Pembentukan karakter yang paling tepat dan efektif salah satunya ialah dengan menggunakan permainan edukatif. Melalui metode permainan edukatif peserta didik dapat bermain sambil belajar dalam rangka mengembangkan potensi dan membentuk karakter peserta didik.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan ini tergolong jenis penelitian kualitatif deskriptif,⁶karena penelitian ini memberikan gambaran tentang hasil penelitian dengan mendeskripsikan data-data faktual yang diperoleh di lapangan. Penelitian ini mendeskripsikan objek secara alamiah yaitu mengenai korelasi yang relevansif tentang metode permainan edukatif dalam membentuk karakter peserta didik di SD IT Rabbani Watampone. Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu: Data primer dan data sekunder, data primer yakni data empiris yang diperoleh di lapangan bersumber dari informan yang diperoleh di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Rabbani Watampone. Informan yang berasal dari warga Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Rabbani

⁶Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. III; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 60.

Watampone terdiri dari: Kepala Sekolah SD IT Rabbani Watampone, Para Guru SD IT Rabbani Watampone, Orang Tua Siswa, dan Siswa SD IT Rabbani Watampone.

III. HASIL PENELITIAN

Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran di SD IT Rabbani Watampone

Dalam setiap pembelajaran, sangat dibutuhkan metode yang relevan dengan materi pembelajaran yang diajarkan, karena mengajar tanpa menggunakan metode sama halnya berceramah di masjid, dan *audience* terkadang merasa bosan karena tidak ada nilai-nilai atmosfer yang menjadi stimulan mendengarkan atau mengikuti ceramah yang dibawakan. Begitupun dengan guru yang mengajar dengan cara tentatif dan monoton, maka semangat dan motivasi peserta didik tidak akan muncul karena tidak ada hal-hal yang menjadi stimulan mendorong motivasi dan keinginan belajar siswa.

Berdasarkan *interview* awal yang peneliti lakukan kepada Kepala Sekolah SD IT Rabbani Watampone, A. Tajuddin dengan mempertanyakan tentang penerapan metode permainan edukatif dan bagaimana kondisi *real* dalam proses pembelajaran, kapasitas pendidik yang mengajar atau unsur *stake holder* lainnya yang terlibat langsung dalam pengembangan lembaga serta Alat Permainan Edukatif (APE) yang digunakan dalam pembelajaran di SD IT Rabbani Watampone. Atas pertanyaan peneliti tersebut, beliau menyatakan bahwa:

Metode permainan edukatif adalah salah satu bentuk metode pembelajaran berbasis permainan dengan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi daya kreatifitas peserta didik, daya ingat dan daya pikir kritis dalam belajar memahami, menganalisis dan menyimpulkan hasil dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran, nilai-nilai agama dan moral di sekolah SD IT Rabbani Watampone berbeda dengan pembelajaran di tingkat sekolah yang tinggi. Oleh karena itu, Kepala Sekolah dan para pendidik harus benar-benar kreatif dan aktif dalam mengajar. Pendidik yang mengajar di SD IT Rabbani Watampone dituntut menggunakan cara atau metode tertentu yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan, kemudian ada beberapa alat atau media yang digunakan dalam menyampaikan materi tersebut. Hal ini disebabkan karena dunia anak-anak adalah dunia bermain dan fantasi, maka dalam mengajar anak pun harus dengan cara yang menyenangkan. Maka dari itu, Kepala Sekolah dan para pendidik di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Rabbani Watampone menggunakan dan menerapkan permainan edukatif dalam pengembangan nilai-nilai agama dan moral serta karakter peserta didik.⁷

⁷Andi Tajuddin, Kepala SD IT Rabbani Watampone, Wawancara oleh penulis di Ruang Kepala Sekolah, Tanggal 3 Juli 2018.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti memahami bahwa dalam proses pembelajaran dibutuhkan daya pikir yang kreatif, inovatif dan imajinatif dari seorang guru ketika melakukan transformasi ilmu dan mengolah pembelajaran dengan metode yang variatif, termasuk metode bermain karena peserta didik khususnya yang masih berada pada tingkat Sekolah Dasar mempunyai kecenderungan untuk bermain. Maka dari itu, peserta didik akan merasa antusias ketika belajar sambil bermain sehingga terciptalah suasana pembelajaran yang edukatif dan menyenangkan.

Pelaksanaan penerapan metode permainan edukatif berorientasi pada pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik yang sesuai dengan keinginannya, yaitu belajar sambil bermain, menjadi harapan penyaluran pembentukan karakter peserta didik, yang pada akhirnya akan bermuara pada perubahan pola pikir dan pembentukan karakter baik peserta didik. Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah seorang pendidik bernama Fitriani dengan mempertanyakan tentang jenis Permainan Edukatif yang diterapkan dalam membentuk karakter peserta didik dan teknik penerapannya dalam setiap proses pembelajaran. Dari pertanyaan tersebut, Fitriani mengatakan bahwa:

Penerapan metode permainan edukatif (*education games*) yang dilakukan dalam setiap proses pembelajaran melalui kegiatan evaluasi pembelajaran setiap sepekan dalam rangka melihat dan mengkomparasikan perbandingan sebelum diterapkannya metode permainan tersebut yang bertujuan juga untuk mendorong terbentuknya karakter peserta didik. Dalam pembelajaran di SD IT Rabbani, ada empat macam metode permainan yang biasanya diterapkan oleh guru, yakni *puzzle*, *ular tangga*, *harta karun* dan *kuartet*. Namun, dalam menerapkan metode permainan edukatif tersebut ditemukan kendala yang sangat urgen yakni waktu yang tersedia untuk mengaplikasikan permainan sangat terbatas serta alat permainan edukatif (APE) yang masih minim. Meskipun demikian, ketika proses pembelajaran diolah dan dieksplor dengan permainan, saya memperhatikan peserta didik antusias dan semangat mengikuti pelajaran dan ketika bermain dengan metode edukatif tersebut, mereka bermain sesuai dengan aturan yang ditetapkan oleh guru karena permainan edukatif merupakan jenis permainan yang menimbulkan rasa ingin belajar.⁸

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti memahami bahwa guru yang mengajar di SD IT Rabbani Watampone mampu melakukan transformasi ilmu secara maksimal melalui media pembelajaran berupa permainan edukatif yang terbukti dengan

⁸Fitriani, Wali Kelas IV Putera, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 3 Juli 2018

tingkat keseriusan peserta didik SD IT Rabbani Watampone pada semua tingkat atau level. Adapun tolak ukur/barometer keberhasilan penerapan metode permainan edukatif tersebut dilihat pada proses berlangsungnya pembelajaran dan hasil belajar peserta didik setiap sepekan.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Rabbani Watampone dalam bidang pengembangan nilai-nilai agama dan moral serta karakter, dalam proses pembelajaran juga menggunakan permainan edukatif lainnya. Peneliti juga melakukan wawancara kepada Rosdiana selaku guru Pendidikan Agama Islam SD IT Rabbani Watampone dengan pertanyaan tentang pelaksanaan Permainan Edukatif dalam proses Pembelajaran yang dapat menjadi akses peserta didik dalam membentuk karakter peserta didik. Atas pertanyaan peneliti tersebut, Rosdiana mengatakan bahwa:

Pembelajaran materi sholat disampaikan dengan menggunakan gambar tata cara wudhu dan tata cara sholat, nyanyian tepuk wudhu, kemudian praktek langsung. Pengenalan tempat-tempat ibadah menggunakan replika tempat ibadah. Contoh yang lain, hafalan surat pendek, hafalan hadis-hadis beserta dengan terjemahnya dengan tema berbeda dan diberikan kartu hafalan hadis, hafalan-hafalan do'a pendek sehari-hari, menghafal rukun Islam dan Asmaul Husna dengan menggunakan nyanyian atau lagu, manasik haji, mengenal huruf hijaiyah dengan *puzzle* hijaiyah. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan penilaian (*assesment*) kepada setiap peserta didik dengan beberapa indikator dan interval penilaian, baik dari aspek pelafalannya, aspek penguasaannya dan aspek pengamalannya, dengan berdasar pada penilaian tersebut, maka guru akan memberikan penghargaan (*reward*) kepada setiap peserta didik. Pada setiap akhir bulan akan diberikan kartu catatan amaliyah yang dikerjakan di sekolah dengan pengawasan guru dan dikerjakan di rumah dengan pengawasan orang tua secara objektif dan hasilnya disampaikan kepada guru.⁹

Selain metode permainan edukatif yang diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, peran guru dalam mengembangkan nilai-nilai karakter peserta didik di SD IT Rabbani Watampone yaitu dengan cara mengontrol kedisiplinan peserta didik agar mematuhi seluruh norma dan regulasi sekolah dengan teknik figuritas atau memberikan teladan dalam bentuk sikap, seperti tepat waktu dalam mengajar (datang dan pulang sesuai dengan jam pelajaran), berpakaian yang rapi dan membudayakan salam. Di waktu yang sama, peneliti melakukan *interview* kepada A. Tajuddin selaku Kepala Sekolah SD IT Rabbani Watampone dengan mempertanyakan tentang peran

⁹Rosdiana, Guru Pendidikan Agama Islam, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 2 Juli 2018.

pendidik di SD IT Rabbani Watampone sebagai figur dalam melaksanakan aturan-aturan Sekolah serta peran dalam membentuk karakter Peserta Didik. Berdasarkan pertanyaan peneliti tersebut, A. Tajuddin selaku Kepala Sekolah SD IT Rabbani Watampone menyatakan bahwa:

Pada dasarnya seluruh aturan dan tata tertib sekolah dijalankan oleh guru dan peserta didik. Kehadiran dalam pembelajaran dan kedisiplinan dalam setiap menjalankan program sekolah diamalkan dengan baik oleh peserta didik. Hal tersebut didukung oleh figur guru-gurunya. Guru yang mengajar selalu disiplin dan tepat waktu.¹⁰

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti memahami bahwa salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah sejauh mana peran pelaku pendidikan untuk mengamalkan seluruh regulasi yang ditetapkan oleh lembaga sekolah khususnya SD IT Rabbani Watampone. Guru akan menjadi panutan dan percontohan dari peserta didik seperti ditunjukkan oleh guru-guru SD IT Rabbani Watampone yang dalam menjalankan tugasnya dengan penuh tanggung jawab sehingga peserta didiknya juga mengamalkan dengan baik aturan sekolah tanpa harus diperintahkan secara paksa.

Adapun menurut hasil wawancara dengan Andi Riska Sartina, selaku wali kelas V Puteri dengan menanyakan tentang penerapan Metode Permainan Edukatif dalam pembelajaran serta program-program penunjang lainnya dalam membentuk karakter peserta didik di SD IT Rabbani Watampone. Berdasarkan pertanyaan tersebut, Andi Riska Sartina mengatakan bahwa:

Penerapan metode permainan edukatif dalam pembelajaran dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar maupun diluar kegiatan pembelajaran melalui pemberian soal-soal individu atau tugas kelompok dengan materi yang dipadukan dalam bentuk permainan, misalnya tugas menyusun nama-nama Malaikat dengan kertas acak yang diberikan. Program-program lain di luar proses pembelajaran dalam kelas dilakukan seperti *outbond* sekali sebulan dan hari bersama.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Andi Riska Sartina, peneliti memahami bahwa di SD IT Rabbani Watampone terdapat program penunjang penyelenggaraan program-program pembelajaran, termasuk mengajak peserta didik untuk belajar melalui kontemplasi alam semesta untuk merenungi ciptaan Allah swt

¹⁰A. Tajuddin, Kepala SD IT Rabbani Watampone, Wawancara oleh penulis di Ruang Kepala Sekolah, Tanggal 3 Juli 2018

¹¹Andi Riska Sartina, Wali Kelas V Puteri, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 2 Juli 2018

serta program hari bersama yang memiliki tujuan untuk saling mengeratkan tali silaturahmi diantara peserta didik.

Peneliti melakukan wawancara dengan Andi Astrinika Khaikal yang menanyakan tentang barometer penerapan Metode Permainan Edukatif secara implementatif dalam pembelajaran. Beliau mengatakan bahwa:

Evaluasi pembelajaran dilakukan setiap minggu dengan cara mengajar secara *rolling up* atau dengan metode yang berbeda ketika mengajar minggu pertama dengan minggu kedua, dan hasilnya tingkat antusiasme dan motivasi siswa mengalami gradasi yang sangat signifikan disebabkan karena mereka lebih tertarik belajar ketika dieksplor dengan permainan yang bervariasi. Selain itu penerapan metode permainan edukatif membuat siswa lebih semangat dan mudah memahami pelajaran. Melalui penerapan metode permainan edukatif perlahan juga dapat membentuk karakter peserta didik.¹²

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti memahami bahwa antuisitas peserta didik dapat meningkat dengan metode pembelajaran permainan edukatif yang tidak temporer namun bervariasi. Dari sini, dituntut kreativitas seorang guru dalam mengolah dan mengelaborasi permainan sesuai dengan kebutuhan dan materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara interaktif dengan Kepala Sekolah SD IT Rabbani Watampone terkait faktor yang menunjang dan menghambat keberhasilan Metode Permainan Edukatif. Beliau mengatakan bahwa:

Dalam proses pembentukan nilai-nilai karakter peserta didik salah satunya melalui metode permainan edukatif. Adapun faktor penunjang dalam penerapan metode permainan edukatif diantaranya: semangat belajar peserta didik yang tinggi, kemampuan peserta didik bersosialisasi dan berkomunikasi dengan baik, dan penguatan dan semangat tenaga pengajar yang baik. Namun dalam pelaksanaan penerapan metode permainan edukatif terdapat beberapa hambatan diantaranya adalah: Tidak tersedianya alat permainan yang memadai dan tidak lengkap, waktu pelaksanaan metode permainan edukatif kurang, membutuhkan biaya yang besar dalam pengadaan, proses adaptasi dengan peserta didik yang lamban. Namun, pihak sekolah tidak henti-hentinya mengupayakan secara maksimal dalam mengatasi hambatan dan kendala-kendala dengan langkah preventif sebagai berikut: pengadaan alat permainan edukatif secara periodik melalui kebijakan pembiayaan sekolah, pelaksanaan pelatihan guru (tenaga pengajar) dalam pengembangan dan penguatan pembelajaran dengan alat permainan edukatif, memberikan alokasi yang proporsional (termasuk pada saat jam pulang sekolah) terhadap pelaksanaan permainan edukatif dan orang tua

¹²Andi Astrinika Khaikal, Wali kelas V Putera, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 2 Juli 2018.

siswa sudah mengetahuinya karena memang sudah dilakukan koordinasi sebelumnya dan proses adaptasi dan pengenalan media yang cepat dan terukur.¹³

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Kepala Sekolah SD IT Rabbani Watampone, peneliti memahami bahwa penerapan metode permainan dalam proses pembelajaran di SD IT Rabbani Watampone terkendala oleh pengadaan alat permainan edukatif (APE) yang kurang, durasi waktu dalam mempraktekannya yang kurang memadai dan proses penyesuaian dengan peserta didik yang lamban sehingga pihak sekolah menyediakan alat permainan edukatif (APE) secara bertahap secara proporsional dan mengatur serta membuat jadwal belajar diluar jam belajar dalam kelas sebagai waktu tambahan.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah seorang guru bernama Fitriani wali kelas 4 putra dengan menanyakan tentang Penerapan Permainan Edukatif dalam Pembelajaran serta karakter apa saja yang dibentuk dari metode permainan tersebut. Dari pertanyaan tersebut, Fitriani mengatakan bahwa:

Pelaksanaan penerapan metode permainan edukatif dalam mewujudkan pembentukan karakter dilakukan melalui proses pembelajaran dan pemberian tugas dan dalam menerapkan metode permainan edukatif seperti kuartet, tidak terlepas dari regulasi mata pelajaran. Contohnya, ketika bermain kuartet, jenis kuartet yang digunakan adalah kuartet yang sudah dirancang dan disesuaikan dengan materi pelajaran seperti mata pelajaran matematika kuartet yang berisi tentang pengukuran waktu sholat, sementara mata pelajaran agama kuartet islami yang berisi tentang Rasulullah Muhammad saw dan para sahabatnya.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti memahami bahwa pada dasarnya setiap jenis permainan yang diterapkan oleh guru SD IT Rabbani Watampone termasuk jenis *kuartet* sesuai dengan nilai-nilai islami sebagai contoh nama-nama sahabat, nama-nama Nabi dan Malaikat yang tertera dalam *kuartet* tersebut, sehingga peserta didik secara tidak langsung menghafal nama-nama tersebut sehingga nilai-nilai historisitas Islam mampu diketahui oleh peserta didik SD IT Rabbani Watampone.

Setiap permainan edukatif yang diterapkan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Rabbani Watampone telah mempunyai persiapan dengan adanya rencana kegiatan harian yang digunakan sebagai acuan setiap kegiatan, sehingga dalam implementasinya

¹³A. Tajuddin, Kepala SD IT Rabbani Watampone, Wawancara oleh penulis di Ruang Kepala Sekolah, Tanggal 3 Juli 2018.

¹⁴Fitriani, Wali Kelas IV Putera, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru, Tanggal 2 Juli 2018.

dapat dilakukan dengan baik dan efektif. Dari aspek evaluasi, setiap selesai permainan dilakukan evaluasi singkat dengan menyuruh kembali peserta didik mengerjakan di rumahnya tanpa dibantu dengan orang tuanya, dan hal itu dilakukan dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab. Jadi pendidik dan orang tua senantiasa melakukan koordinasi mengenai refleksi dari permainan edukatif yang diterima di sekolahnya.

Dampak Penerapan Metode Permainan Edukatif terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone

Agar tidak terjadi disintegrasi dalam memahami garis-garis besar kajian penelitian dari objek yang diteliti terkait permainan edukatif dan implikasinya terhadap pembentukan karakter peserta didik di SD IT Rabbani Watampone, penyusun menyajikan karakter masing-masing yang diharapkan dari permainan edukatif tersebut yang berdasarkan dari hasil wawancara peneliti kepada beberapa guru yakni sebagai berikut:

1. *Puzzle*,

Terkait jenis permainan ini, peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang guru bernama Fitriani yang menggunakan jenis permainan tersebut dalam pembelajaran dengan mempertanyakan tentang pelaksanaan penerapan permainan edukatif serta nilai-nilai karakter yang dibentuk dari permainan tersebut. Dari pertanyaan peneliti tersebut, Fitriani mengatakan bahwa:

Dalam menerapkannya, Guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk menyusun gambar yang disesuaikan sesuai dengan tema pelajaran. Setelah mempraktikkan permainan tersebut, melahirkan kerjasama yang kompak dan nilai integritas anak-anak muncul, serta kehati-hatian dan kedisiplinan peserta didik. Cara kerja permainan ini adalah di dalam *puzzle* Berisi materi pembelajaran yang telah diacak kemudian peserta didik menyusunnya secara sempurna. Contohnya, tema pembelajaran: tata cara berwudhu. Skenario singkat pembelajaran yakni guru memberikan penjelasan mengenai prosedural main, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok, siswa mengerjakan tugas permainan *puzzle* yang diberikan oleh guru dan siswa menuliskan kembali urutan tata cara berwudhu. Adapun karakter yang dibentuk dari permainan *puzzle* ini peserta didik menjadi: (a) kreatif, (b) gemar membaca, (c) rasa ingin tahu, (d) peduli lingkungan, (e) bertanggung jawab, (f) bekerja sama, (g) kedisiplinan”¹⁵

¹⁵Fitriani, Wali Kelas IV Putera, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 2 Juli 2018.

Dari hasil wawancara di atas, peneliti memahami bahwa jenis permainan edukatif memiliki banyak manfaat terhadap pembentukan potensi anak yang sifatnya alamiah. Karakter dasar seorang anak adalah selalu merasa ingin menang dalam hal apapun meski harus dipaksakan. Dalam permainan *puzzle* tersebut, nilai-nilai kepedulian, tanggung jawab, integritas dan lainnya akan muncul dengan stimulasi dan dorongan dari permainan ini.

2. *Kwartet*

Mengenai permainan kwarted ini, peneliti mengajukan pertanyaan kepada Rosdiana selaku guru agama di SD IT Rabbani Watampone dengan menanyakan tentang jenis permainan yang diterapkan oleh beliau dalam pembelajaran serta nilai-nilai karakter yang dibentuk dari permainan tersebut. Dari pertanyaan peneliti, beliau mengatakan bahwa:

Deskripsi permainannya yakni kartu kwarted terdiri dari 36 kartu yang dimainkan oleh 4 orang peserta didik.

Tema permainan: **Pahlawan Islam.**

Adapun skenario singkat permainan ini adalah pada sesi pertama, setiap anak mendapat 4 buah kartu yang harus disusun berdasarkan tema pemain. Peserta didik yang paling banyak menyusun berbagai tema, maka dialah pemenangnya. Kwartet titik poinnya terletak pada literasi, membaca dan visualisasi. Karakter yang dibentuk dari permainan tersebut adalah: (a) peserta didik bertambah gemar membaca, (b) rasa ingin tahu muncul, (c) peserta didik menjadi lebih bertanggung jawab, (d) mandiri, (e) bersahabat antara mereka dan komunikatif.¹⁶

Berdasarkan hasil *interview* di atas, peneliti memahami bahwa permainan kuartet memiliki signifikansi dalam mengeksplor kemampuan personal peserta didik sebagai langkah awal menjadikan anak memiliki jiwa kemandirian dan mempunyai rasa sosial yang tinggi terhadap orang lain.

3. *Ular Tangga*

Dijelaskan oleh salah seorang guru di SD IT Rabbani Watampone bernama Andi Matahari berdasarkan pertanyaan peneliti tentang permainan Edukatif yang diterapkan dalam pembelajaran dan implikasi dari permainan tersebut khususnya dalam membentuk karakter peserta didik. Beliau menyatakan bahwa:

Alur kerja permainan ular tangga ini sama dengan cara bermain ular tangga yang pada umumnya, yakni peserta didik menyusun ular tangga yang terdapat pada kotak yang posisi tempatnya berdiri, misalnya isi rukun iman. Jadi pada box atau

¹⁶Andi Riska Sartina dan Rosdiana, Wali Kelas V Puteri dan Guru Pendidikan Agama Islam, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone , Tanggal 3 Juli 2018.

kotak ular tangga terdapat materi pembelajaran. Karakter baik yang dibentuk dari jenis permainan ini peserta didik menjadi: (a) kreatif, (b) religius, (c) jujur, (d) disiplin, (e) kerja keras, (f) jiwa sosial tinggi, (g) gemar membaca, (h) rasa ingin tahu, (i) menghargai prestasi, (j) toleransi, (k) bertanggung jawab¹⁷

Dari paparan hasil wawancara dengan Andi Matahari, peneliti memahami bahwa nilai-nilai edukasi yang dihasilkan dari permainan ular tangga tersebut adalah kreatifitas peserta didik dimunculkan. Selain itu, materi pembelajaran dimasukan dalam permainan itu sehingga peserta didik secara langsung dapat menggunakan daya nalar dan pikirnya untuk memecahkan sesuatu.

4. *Harta Karun*

Dalam permainan ini, peneliti melakukan wawancara kepada Andi Astrinika Haikal yang merupakan salah seorang guru kelas V dengan menanyakan tentang teknik penerapan permainan Harta Karun dan nilai-nilai karakter yang diinternalisasikan dari permainan tersebut. Dari pertanyaan peneliti, beliau menyatakan bahwa:

Skenario permainan ini adalah guru membagi siswa beberapa kelompok, masing-masing kelompok diberikan tugas mencari beberapa kotak harta karun yang telah diletakan oleh guru yang berada pada suatu tempat. Di dalam kotak harta karun tersebut berisi soal materi pelajaran yang bervariasi. Adapun kelompok yang paling banyak menemukan dan mampu menjawab soal dalam kotak tersebut secara benar, maka merekalah pemenangnya. Karakter yang dibentuk dari jenis permainan ini peserta didik menjadi: (a) kreatif, (b) disiplin, (c) jujur, (d) kerja keras, (e) jiwa sosial tinggi, (f) gemar membaca, (g) rasa ingin tahu, (h) bertanggung jawab, (i) menghargai prestasi¹⁸

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti memahami bahwa dapat diketahui jenis permainan harta karun ini merupakan jenis permainan yang dianggap paling menyenangkan diantara permainan lainnya yang menyenangkan karena peserta didik seakan-akan berpetualang dengan pencarian harta karun.

Selain interview kepada kepala sekolah dan guru-guru di sekolah SD IT Rabbani Watampone, peneliti juga melakukan *interview*/wawancara dengan orang tua peserta didik SD IT Rabbani Watampone. Berdasarkan keterangan dari hasil wawancara yang dikumpulkan oleh peneliti sebanyak 10 informan dari orang tua peserta didik, agar lebih jelas, peneliti mengklasifikasi sebagai berikut:

¹⁷Andi Matahari, Wali Kelas II Putera, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 2 Juli 2018.

¹⁸ Andi Astrinika Khaikal, Wali Kelas V Putera, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 3 Juli 2018

Peneliti melakukan wawancara kepada Fahmi Nawir, S. Pd, selaku orang tua Muthia Nisaul Kamila dengan pertanyaan tentang alasan memilih SD IT Rabbani Watampone sebagai lembaga sekolah bagi anaknya serta dampak positif yang diperoleh selama anaknya bersekolah di SD IT Rabbani Watampone. Dari pertanyaan tersebut, beliau menyatakan bahwa:

Saya memilih SD IT Rabbani Watampone sebagai wadah belajar anak saya karena beberapa pertimbangan, diantaranya sekolah tersebut memiliki basis agama yang kuat dengan berlandaskan al-Qur'an dan hadis dengan program mengaji, belajar menghafal al-Qur'an dan muraja'ah. Selain daripada itu, setiap 3 bulan peserta didik dibawa keluar (*out bond*) untuk menyaksikan dan mentadabburi alam sebagai kekuasaan Allah swt secara langsung dengan panduan dan pengawasan guru, di sekolah itu juga sistemnya *full day school* (5 hari sekolah) mulai jam 7.30 sampai jam 15.00. Dalam hal proses pembelajaran dalam kelas, peserta didik merasa senang dan antusias belajar karena metode yang digunakan gurunya bukan hanya metode ceramah, tapi dibarengi dengan metode permainan yang bernilai edukasi sementara guru yang mengajar di SD IT Rabbani Watampone sangat sopan dan santun dalam berkata dan bertindak.¹⁹

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Fahmi Nawir selaku orang tua peserta didik, peneliti memahami bahwa kecenderungannya untuk menyekolahkan anaknya di SD IT Rabbani Watampone disebabkan karena program-program sekolah yang multidimensional dan fluktuatif serta program sekolah SD IT Rabbani Watampone yang dominan berbasis keagamaan.

Peneliti melakukan wawancara kepada Muliana Razak, S.Pd.,M. Pd selaku orang tua Muh. Faqih Arhab Nur kelas III Putera dengan menanyakan tentang dasar memilih SD IT Rabbani Watampone untuk sekolah anaknya. Dari pertanyaan peneliti tersebut, beliau mengatakan bahwa:

Saya memilih SD IT Rabbani Watampone tempat sekolah anak saya karena sekolah tersebut termasuk sekolah favorit dan pilihan di kabupaten Bone dengan berbagai programnya yang berbeda dengan sekolah dasar lainnya, meskipun statusnya swasta, tapi frekuensi peminatnya banyak. Hal demikian menurut Muliana karena nilai-nilai agamis disekolah tersebut sangat frekuentif dengan programnya yaitu, menghafal al-Qur'an dan hadis-hadis pilihan, pendidikan karakter yang sesuai dengan syari'at Islam, misalnya sholat tepat waktu, berthaharah yang benar, dalam hal mu'amalah juga nampak berbeda dengan peserta didik di sekolah lain, guru-guru yang mengajar sangat kreatif dan inovatif dengan gaya dan metode mengajar dipadukan dengan permainan,

¹⁹Fahmi Nawir, Orang tua peserta didik, Wawancara oleh penulis di BTN Griya Mutiara Asri Blok C/2, Tanggal 28 Juni 2018.

sehingga anak-anak kelihatannya tidak jenuh belajar meskipun sampai sore hari.²⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan Muliana Razak dapat disimpulkan bahwa SD IT Rabbani Watampone merupakan sekolah favoritnya karena bukan hanya mempelajari pelajaran yang bersifat duniawi, namun terlebih mengajarkan juga kepada anak didiknya pelajaran ukhrawi dan itulah yang menjadi faktor utama dia menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut. Disela-sela melakukan wawancara dengan Muliana Razak, peneliti juga melakukan wawancara dengan Hj. Nahirawati, S.Pd yang juga merupakan salah seorang informan dari orang tua peserta didik dengan menanyakan tentang alasan memilih SD IT Rabbani Watampone dan kelebihan sekolah tersebut. Beliau menyatakan bahwa:

Pertimbangan saya memilih SD IT Rabbani tempat belajar bagi putra saya adalah karena sekolah tersebut mengedepankan pendidikan karakter terutama nilai-nilai agama yang dipadukan dengan pendidikan umum. Menurut saya, SD IT Rabbani merupakan salah satu sekolah dasar di kabupaten Bone yang banyak diminati oleh orangtua siswa untuk menyekolahkan anak-anaknya disekolah tersebut dikarenakan memiliki kualitas yang baik. Hal yang disukai dari SD IT Rabbani adalah perkembangan pembelajaran anaknya di kelas sering di share melalui group WA orang tua siswa, selain itu adanya pertemuan rutin setiap bulan yang juga diisi dengan kajian keagamaan. Menurut saya karakter putranya semenjak sekolah di SD IT Rabbani Alhamdulillah sudah mengalami perkembangan yang cukup baik.²¹

Dari hasil wawancara di atas dapat dikemukakan kembali bahwa orang tua peserta didik tersebut cenderung memilih SD IT Rabbani Watampone karena nilai-nilai karakter yang ditanamkan kepada anaknya melalui kegiatan pembelajaran dan program lainnya yang menjadikan anaknya lebih memperhatikan nilai-nilai agama. Hadriani, SE yang merupakan salah seorang informan dari orang tua peserta didik bernama Muhammad Dinul Syah dengan menanyakan tentang bagaimana penilaian anaknya selama sekolah di SD IT Rabbani Watampone dan karakter yang dihasilkan dengan belajar gaya permainan Edukatif. Dia mengatakan bahwa:

Anaknya sangat senang dengan metode pembelajaran yang diterapkan oleh gurunya dengan memadukan antara belajar dan bermain, sehingga dia mengikuti setiap pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian. Selain

²⁰Muliana Razak, Orang tua peserta didik, Wawancara oleh penulis di SMAN 13 Bone, Tanggal 28 Juni 2018.

²¹ Hj. Nahirawati, S.Pd, Orang Tua Peserta Didik, Wawancara oleh penulis di Ruang Perpustakaan SMAN 13 Bone, Tanggal 28 Juni 2018

daripada itu, dampak positif yang ditimbulkan dari metode bermain dalam belajar terlihat dari kebiasaan-kebiasaan baik dipraktikkan anak saya dalam kesehariannya, seperti ketika bertutur kata dengan orang tua sangat sopan dan menjaga tata krama dengan baik kepada sesamanya, berusaha mengerjakan sendiri pekerjaan rumah, sangat rajin mengerjakan pekerjaan rumah, seperti menyapu, mengepel, memasak, mencuci meskipun masih dibimbing, bahkan shalatnya selalu tepat waktu.²²

Berdasarkan hasil wawancara dengan Hadriani, peneliti memahami bahwa metode mengajar guru SD IT Rabbani Watampone menjadikan anaknya bernama Mutia sangat senang mengikuti pelajaran karena tidak didominasi dengan ceramah, tapi dielaborasi dengan permainan yang bernilai edukatif serta berimplikasi dalam karakter baik yang diterapkan oleh anaknya. Dalam kesempatan lain, peneliti juga melakukan wawancara kepada Nufyanti Nufri, S. KM selaku orangtua Izzah Azzahra dengan mengajukan pertanyaan tentang pertimbangan menyekolahkan anaknya di SD IT Rabbani Watampone dan program-program unggulan sekolah tersebut dan karakter yang dipraktikkan anaknya di rumah. Dari pertanyaan tersebut, beliau menyatakan bahwa:

Hal-hal yang menjadi pertimbangan menyekolahkan anaknya di SD IT Rabbani Watampone yaitu metode belajar yang islami. Setiap hari siswa melaksanakan sholat Dhuha dan rutin membaca ayat suci al-Qur'an sebelum memulai pembelajaran. Selain itu terdapat pelajaran bahasa Arab, hadis, fiqhi. Nufyanti mengatakan hal-hal yang sering dipuji putrinya dari sekolahnya tersebut adalah sikap ustad dan ustadzah yang lemah lembut, interaksi antara guru dan anak sangat baik, mereka diajarkan untuk saling berbagi terhadap sesama, selain itu metode pembelajaran yang tidak membosankan karena guru sering memadukan pelajaran dengan permainan yang menarik. Adapun sikap atau karakter anaknya menurutnya banyak sekali perubahan semenjak sekolah di SD IT Rabbani Watampone diantaranya anaknya sudah lebih mandiri, lebih santun, lebih percaya diri, lebih rajin sholat dan mengaji.²³

Berangkat dari hasil wawancara peneliti dengan Nufyanti Nufri yang merupakan orang tua peserta didik, peneliti memahami bahwa program sholat Dhuha yang diwajibkan kepada setiap peserta didik menjadikan anaknya secara perlahan terbiasa melakukan sholat wajib dan sunnat. Dari aspek afektifitas terlihat dengan sikap dan perilaku yang santun kepada orang tuanya. Peneliti melakukan wawancara lanjutan

²²Hadriani, Orang tua peserta didik, Wawancara oleh penulis di BTN Griya Mutiara Asri Blok B/4, Tanggal 29 Juni 2018.

²³Nufyanti Nufri, Orang Tua Peserta Didik, Wawancara oleh penulis di BTN Kayu Manis Blok A/8, Tanggal 30 Juni 2018.

kepada Suherni, S.Pd selaku orang tua siswa bernama Nur Aini Aiman dan Suparman selaku orang tua peserta didik bernama Ahmad Dzaki Kurniawan dan Ahmad Salman Muyassir dengan mengajukan pertanyaan terkait alasan memilih SD IT Rabbani Watampone. Dari pertanyaan tersebut, keduanya mengatakan bahwa:

Pertimbangan memilih SD IT Rabbani Watampone karena memiliki kelebihan dari sekolah dasar pada umumnya. Adanya keseimbangan antara pembinaan al-Qur'an dengan mata pelajaran umum.²⁴ Hal serupa dinyatakan Suparman, S.Pd selaku orangtua siswa, mengatakan bahwa:

Selain pertimbangan dasar agama dan pembentukan karakter yang baik, SD IT Rabbani Watampone juga menyeimbangkan pembelajaran IQ-SQ-EQ. SD IT Rabbani menerapkan metode pembelajaran yang disukai anak-anak dimana anak-anak belajar sambil bermain (permainan edukatif), menurutnya metode itu sangat bagus karena sesuai dengan usia anak yang lebih senang dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Permainan edukatif sangat bagus untuk membentuk karakter peserta didik. Sebagai contoh Suparman anaknya Ahmad Dzaki Kurniawan mendapatkan beberapa reward dari gurunya berupa sertifikat juara peduli sosial, kemandirian dan cinta damai.²⁵

Berdasarkan dari hasil wawancara di atas, maka peneliti memahami bahwa SD IT Rabbani Watampone memang menjadi ikon peminatan yang frekuentif dengan adanya perpaduan antara program spiritual/religiutas, sosialitas dan humanitas dengan sistem pembelajaran bermuara pada kemampuan peserta didik dari aspek Intelektual, Spiritual dan Emosional *Learning*. Di waktu yang sama, peneliti juga melakukan wawancara kepada Jamaluddin ST., MT selaku orang tua siswa dengan menanyakan tentang hasil yang diperoleh anaknya selama sekolah dan karakter yang dibentuk dari permainan Edukatif. Beliau mengatakan bahwa:

Melalui penerapan metode permainan edukatif yang diterapkan oleh guru di sekolah memberikan dampak yang positif bagi siswa. Siswa menjadi paham dan mudah menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Metode tersebut membuat anak semakin semangat belajar karena dibarengi dengan permainan, mengingat usia anak yang lebih senang dengan permainan-permainan yang menyenangkan. Menurutnya itulah yang menjadi nilai plus SD IT Rabbani Watampone dari sekolah lain pada umumnya.²⁶

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Rusdi Awal dan Sunarti selaku orang tua peserta didik dengan menanyakan tentang Metode Pembelajaran yang

²⁴ Suherni, S.Pd, Orang Tua Peserta Didik, Wawancara oleh penulis di Cellu, Tanggal 30 Juni 2018.

²⁵ Suparman, S.Pd, Orang Tua Peserta Didik, Wawancara oleh penulis di BTN Puri Mutiara Indah, Tanggal 30 Juni 2018.

²⁶ Jamaluddin, ST., MT, Orang Tua Siswa, Wawancara oleh penulis di Waetuo, Tanggal 30 Juni 2018.

diterapkan oleh guru SD IT Rabbani Watampone dan karakter yang dipraktekkan anak-anak mereka di rumah sebagai refleksitas dari hasil pembelajaran di sekolah, mereka mengatakan bahwa:

Guru-guru yang mengajar di sekolah tersebut sangat kompeten dan kreatif dengan berbagai metode pembelajaran yang sering diterapkan sehingga peserta didiknya merasa senang menerima materi pembelajaran dan pada akhirnya proses transformasi ilmu berlangsung kondusif dan efektif. Karakter baik yang sering anak-anak kami praktikan di rumah adalah:

- a. Sholat lima waktunya dijaga
- b. Rajin Membaca al-Qur'an
- c. Nilai-nilai kejujuran
- d. Senang berbagi kepada sesama

Selain daripada itu, kami selaku orang tua murid merasa nyaman menyekolahkan anak-anak kami di sekolah tersebut karena pihak sekolah sangat transparansi dalam hal apapun, termasuk pembayaran. Setiap bulan, pihak sekolah mengadakan rapat/pertemuan dengan orang tua murid yang disebut program Persatuan Orang Tua Murid (POM) untuk membahas tentang kebijakan sekolah, evaluasi program-program yang berjalan dan keadaan sekolah serta diisi dengan kajian keagamaan.²⁷

Berdasarkan wawancara tersebut dapat dipahami bahwa kegiatan pembelajaran di SD IT Rabbani Watampone memberikan nuansa baru dan atmosfer positif bagi perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik anak usia dini terlebih dengan beberapa program yang bernilai agamis, edukatif dan interaktif yang diterapkan dalam setiap proses pembelajaran sehingga membentuk karakter peserta didik.

Selain wawancara kepada unsur pimpinan, guru dan orang tua, peneliti juga melakukan interview/wawancara kepada beberapa peserta didik, diantaranya Ahmad Salman Muyassir dan Muh. Rafiyadi Syawal kelas II Putera. Peneliti menanyakan kepada mereka tentang karakter baik yang sering dicontohkan oleh guru-guru mereka. Dari hasil wawancara tersebut bahwa:

Dalam setiap proses pembelajaran, guru senantiasa memberikan contoh yang baik, seperti memberi salam setiap bertemu, memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan membaca do'a dan membaca beberapa ayat dari al-Qur'an.²⁸

Berdasarkan wawancara kolektif di atas bahwa guru menjadi figur utama dalam mengamalkan ajaran-ajaran agama yang pada akhirnya menjadi jembatan bagi peserta didiknya mengikuti dan mengamalkan ajaran agama dalam proses pembelajaran.

²⁷Rusdi Awal dan Sunarti, Orang Tua Peserta Didik, Wawancara di Rumah Kediaman masing-masing Tanggal 28-30 Juni 2018.

²⁸Ahmad Salman Muyassir dan Muh. Rafiyadi Syawal, peserta didik kelas II Putera, Wawancara oleh penulis di BTN Puri Mutiara Indah dan Jl. KH. Adam, Tanggal 29 Juni 2018.

Sementara hasil wawancara kepada Mufti Ayunda Pancaitanya, Muh. Alif Rahman, Muhammad Dinul Syah Kelas IV putera. Peneliti menanyakan kepada mereka tentang karakter yang dicontohkan oleh guru-guru mereka,

Dalam kesempatan lain, peneliti melakukan wawancara kepada Muthia Nisaul Kamila peserta didik kelas V puteri. Peneliti menanyakan kepadanya tentang bagaimana peran guru dalam membentuk karakter peserta didik, baik di dalam kelas maupun di luar kelas mengatakan:

Bahwa guru kami dalam mengajar bukan hanya materi pembelajaran secara teori, namun dipraktikkan dalam bentuk aplikatif nilai-nilai ajaran agama yang dipelajari seperti senantiasa memberi salam ketika bertemu dan membaca do'a ketika memulai dan mengakhiri pekerjaan termasuk ketika belajar. Adapun metode permainan edukatif yang biasa diterapkan oleh guru di sekolah yaitu permainan tradisional dan kuartet sahabat Nabi. Selain itu guru memberikan metode pembelajaran dengan menceritakan kisah para Nabi dan Rasul. Muthia mengaku senang selain karena seru materi pelajaran mudah dipahami dengan baik karena disampaikan melalui metode pembelajaran yang menyenangkan. Karakter yang dapat dikembangkannya dalam kegiatan luar kelas sebagai dampak pembelajaran metode permainan edukatif yaitu karakter jujur, kerja sama, sabar, suka menolong dan sopan.²⁹

Berdasarkan hasil wawancara di atas bahwa kegiatan pembelajaran yang berlangsung di SD IT Rabbani Watampone merupakan kegiatan yang bermuara pada pembentukan karakter peserta didik sebagai refleksi dari ajaran-ajaran agama yang dibutuhkan oleh anak-anak khususnya pada tingkat SD salah satunya melalui metode permainan edukatif yang diterapkan dalam pembelajaran di SD IT Rabbani Watampone. Realitas tersebut terlihat pada setiap kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut yang tidak hanya sebatas kemampuan kognitif anak yang dibentuk, namun juga lebih diprioritaskan pembentukan karakter yang bernilai religius.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SD IT) Rabbani Watampone, maka gambaran tentang penerapan metode permainan edukatif yang diterapkan oleh guru-guru di sekolah tersebut, yakni *puzzle*, *kuartet*, *ular tangga* dan *harta karun* dalam memfasilitasi pembentukan karakter peserta didik sehingga terlihat dampak positif dari penerapan metode permainan edukatif bagi

²⁹Muthia Nisaul Kamila peserta didik kelas V puteri, Wawancara oleh penulis di BTN Griya Mutiara Asri Blok C/2, Tanggal 28 Juni 2018.

karakter peserta didik diantaranya; menjadikan peserta didik bertanggung jawab, mandiri, jujur, menghargai prestasi orang lain, bersahabat, gemar membaca, peduli lingkungan dan kerja keras, disiplin dan bekerja sama.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Bahri *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif* Cet. I; Jakarta: Bhineka Cipta, 2000
- Ismail A. *Education Games* Cet. II; Yogyakarta: Pilar Media, 2006
- Nuha, Uli. *Metodologi Super Aktif Pembelajaran Bahasa Arab* Cet. I; Jogjakarta: Diva Press, 2012.
- Sudjana N, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Cet. I; Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005.
- Sukmadinata, Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan* Cet. III; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.

Daftar Wawancara:

- Ahmad Salman Muyassir dan Muh. Rafiyadi Syawal, peserta didik kelas II Putera, Wawancara oleh penulis di BTN Puri Mutiara Indah dan Jl. KH. Adam, Tanggal 29 Juni 2018.
- Andi Astrinika Khaikal, Wali kelas V Putera, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 2 Juli 2018.
- Andi Riska Sartina, Wali Kelas V Puteri, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 2 Juli 2018
- Andi Tajuddin, Kepala SD IT Rabbani Watampone, Wawancara oleh penulis di Ruang Kepala Sekolah, Tanggal 3 Juli 2018.
- Fahmi Nawir, Orang tua peserta didik, Wawancara oleh penulis di BTN Griya Mutiara Asri Blok C/2, Tanggal 28 Juni 2018.
- Fitriani, Wali Kelas IV Putera, Wawancara oleh penulis di Ruang Dewan Guru SD IT Rabbani Watampone, Tanggal 3 Juli 2018
- Hadriani, Orang tua peserta didik, Wawancara oleh penulis di BTN Griya Mutiara Asri Blok B/4, Tanggal 29 Juni 2018.
- Hj. Nahirawati, S.Pd, Orang Tua Peserta Didik, Wawancara oleh penulis di Ruang Perpustakaan SMAN 13 Bone, Tanggal 28 Juni 2018
- Jamaluddin, ST., MT, Orang Tua Siswa, Wawancara oleh penulis di Waetuo, Tanggal 30 Juni 2018.
- Muliana Razak, Orang tua peserta didik, Wawancara oleh penulis di SMAN 13 Bone, Tanggal 28 Juni 2018.
- Muthia Nisaul Kamila peserta didik kelas V puteri, Wawancara oleh penulis di BTN Griya Mutiara Asri Blok C/2, Tanggal 28 Juni 2018.
- Nufyanti Nufri, Orang Tua Peserta Didik, Wawancara oleh penulis di BTN Kayu Manis Blok A/8, Tanggal 30 Juni 2018.
- Rusdi Awal dan Sunarti, Orang Tua Peserta Didik, Wawancara di Rumah Kediaman masing-masing Tanggal 28-30 Juni 2018.