

Kota Pengetahuan Islam: Penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemahaman Materi Keagamaan di Sekolah Dasar

Muhammad Syarif Zaki Akbar¹, Fuad Husaini¹, Syifa Ulfiyana¹, Yusifa Tegar*¹

¹Program Pascasarjana UIN Saifudin Zuhri Purwokerto

yusifategar@gmail.com

Abstrak

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 24, 2025

Revised May 5, 2025

Accepted June 08, 2025

Permainan edukatif "Kota Pengetahuan Islam" dirancang sebagai alat pembelajaran yang memanfaatkan simulasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman materi. Dalam permainan ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk mengumpulkan sumber daya dan menyelesaikan berbagai tantangan yang terkait dengan aspek-aspek penting kehidupan kota, seperti kesehatan, pendidikan, dan lingkungan. Selain memfasilitasi kerja sama tim, permainan simulasi kota ini juga mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam konteks kehidupan nyata. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan sebagai metode pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan menggabungkan elemen pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, permainan ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menyenangkan yang merupakan salah satu manfaat dari pembelajaran berbasis permainan, sekaligus memperkuat pemahaman siswa melalui aplikasi praktis.

Kata kunci: Permainan edukatif, berpikir kritis, strategi pembelajaran, Kota Pengetahuan Islam.

Journal Homepage

<https://ejournal.uinsaizu.ac.id/index.php/j-pgmi>

Pendahuluan

Dalam era pendidikan abad ke-21, tantangan utama yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana mengembangkan keterampilan kritis siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi dunia yang semakin kompleks. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman interaktif yang menggabungkan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam konteks yang menyenangkan dan menantang. Permainan edukatif seperti "Kota Pengetahuan" memberikan kesempatan kepada peserta didik agar tidak hanya sebatas meningkatkan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga kemampuan kolaborasi dan pemecahan masalah atau *problem solving* dalam situasi nyata.

Penelitian mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangatlah efektif dan efisien dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Sebagai contoh, *game* edukasi terbukti mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman materi, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengatasi masalah secara kreatif. (Mardiyah and Nadiroh 2024) Melalui permainan, peserta didik dapat menerapkan materi dan konsep yang telah mereka pelajari dalam konteks yang lebih praktis, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

"Kota Pengetahuan" adalah sebuah permainan edukatif yang dirancang untuk membawa siswa pada pengalaman belajar interaktif. Dalam permainan ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk membangun sebuah kota dengan menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dan memecahkan tantangan yang berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan kota, seperti kesehatan, pendidikan, dan lingkungan. Dengan cara ini, permainan ini tidak hanya memperkenalkan konsep-konsep baru, tetapi juga menantang peserta didik untuk berpikir secara kritis dan kreatif dalam memecahkan berbagai permasalahan. Pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pendidikan di tingkat sekolah dasar, di mana siswa membutuhkan sarana yang dapat merangsang pemikiran kritis mereka dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia nyata. (Mayer 2019)

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan edukatif "Kota Pengetahuan" dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman materi pelajaran di sekolah dasar. Seperti penelitian Rahmawati, metode ini memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna.³ Diharapkan, output atas penelitian ini bisa memberikan wawasan terkait dengan potensi pembelajaran berbasis permainan dalam menciptakan pengalaman dalam pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah pendekatan eksperimen kuasi dengan konsep *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur dampak pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan edukatif "Kota Pengetahuan," terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman materi pelajaran siswa. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi pada kelompok eksperimen setelah mereka mengikuti intervensi pembelajaran berbasis permainan, sambil mempertahankan kontrol terhadap variabel-variabel lainnya.

Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik di sekolah dasar kelas 5 di Kabupaten Banyumas. Sampel untuk penelitian terdiri atas dua kelompok: satu kelompok eksperimen yang akan mengikuti pembelajaran menggunakan permainan "Kota Pengetahuan" dan satu kelompok kontrol yang akan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peneliti menggunakan teknik random sampling untuk memilih dua kelas dengan jumlah 30 siswa di setiap kelas.

Desain Pembelajaran

Desain permainan ini mengintegrasikan elemen-elemen pembelajaran aktif dan kolaboratif, dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman materi melalui pengalaman nyata dalam membangun kota. Siswa dikelompokkan dalam tim kecil yang akan bekerja sama untuk membangun kota mereka berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya. Pembelajaran ini dilakukan dalam 4 pertemuan dengan durasi 60 menit per sesi.

Prosedur Permainan

Pada tahap awal, setiap kelompok memilih nama kota dan menentukan lokasi pada peta besar untuk membangun kota mereka. Setiap kelompok kemudian mengumpulkan sumber daya yang diperlukan dengan cara menjawab pertanyaan atau menyelesaikan kuis yang relevan dengan pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Kartu tantangan yang berisi masalah yang berkaitan dengan isu-isu kehidupan kota (seperti masalah kesehatan, Pendidikan, dan lingkungan) kemudian akan diambil oleh kelompok secara acak. Kelompok diharuskan mendiskusikan dan merumuskan solusi terhadap masalah yang ada menggunakan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Setelah itu, kelompok mempresentasikan solusi dan kota yang telah mereka bangun kepada seluruh kelas.

Pengumpulan Data

Data-data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen yang terdiri atas tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) yang dirancang untuk mengukur keterampilan berpikir kritis dan pemahaman materi pelajaran. Tes ini mencakup soal-soal yang menguji kemampuan siswa dalam menganalisis, mensintesis, dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari. Selain itu, pengamatan terhadap interaksi siswa dalam kelompok dan analisis terhadap presentasi mereka juga dilakukan untuk menilai sejauh mana keterampilan kolaborasi dan penerapan pengetahuan dalam situasi praktis berkembang selama permainan.

Analisis Data

Data kuantitatif yang didapatkan dari hasil *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis menggunakan metode uji statistik paired sample t-test untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemahaman materi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, analisis kualitatif dilakukan terhadap catatan observasi dan wawancara dengan siswa serta guru untuk menggali pandangan mereka terkait efektivitas permainan "Kota Pengetahuan" dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Analisis ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap pengembangan keterampilan kognitif dan sosial siswa di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan pada hal-hal di atas, metode penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan aplikasi materi pembelajaran dalam konteks dunia nyata.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan edukatif Kota Pengetahuan dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran siswa kelas 5 SD. Data dikumpulkan melalui metode *pre-test* dan *post-test* yang diikuti oleh 30 siswa. Hasil *pre-test* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 65, yang menunjukkan tingkat pemahaman yang masih tergolong rendah sebelum implementasi permainan. Namun, setelah proses pembelajaran menggunakan permainan Kota

Pengetahuan, nilai rata-rata *post-test* siswa meningkat signifikan hingga 85. Berikut tabel yang menggambarkan hasil *pre-test* dan *post-test* berdasarkan aspek pembelajaran yang diukur:

Aspek Pembelajaran	Pre-Test	Post-Test
Konsep Keagamaan	67	85
Nilai Sosial	62	83
Pemecahan Masalah	65	88
Kerja Sama Tim	68	90

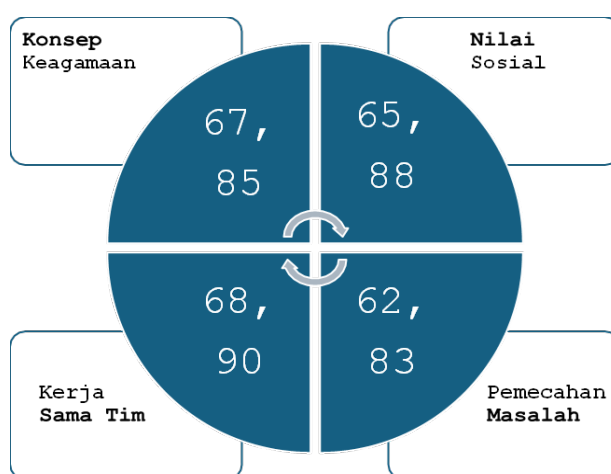
Peningkatan ini terlihat merata pada semua aspek yang diukur, termasuk pemahaman konsep keagamaan, penerapan nilai sosial, keterampilan pemecahan masalah, serta kemampuan bekerja sama dalam tim. Sebagai bagian dari penelitian ini, observasi kelas juga dilakukan untuk memantau partisipasi dan keterlibatan siswa selama permainan berlangsung. Observasi ini menunjukkan bahwa siswa lebih aktif dalam berpartisipasi selama sesi permainan, dengan antusiasme yang terlihat dalam diskusi kelompok, upaya menjawab tantangan, dan pemecahan masalah secara kolaboratif.

Hasil dari penelitian ini mempertegas bahwa penggunaan permainan edukatif seperti Kota Pengetahuan dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif dan sosial siswa. Peningkatan yang ditunjukkan dalam *post-test* menunjukkan bahwa siswa lebih memahami materi keagamaan setelah belajar melalui simulasi interaktif ini. Hal ini mendukung penelitian Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung dan simulasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Permainan Kota Pengetahuan berhasil menyediakan pengalaman yang mendalam bagi siswa untuk belajar melalui konteks yang lebih relevan, sehingga mereka lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam situasi nyatalanjut, peningkatan keterampilan sosial seperti kerja sama tim dan pemecahan masalah menunjukkan bahwa permainan ini juga memberikan dampak positif dalam mengembangkan keterampilan interpersonal siswa. Dalam permainan, siswa harus bekerja sama dengan rekan satu kelompok mereka untuk memecahkan tantangan yang terkait dengan masalah keagamaan dan sosial, seperti distribusi zakat atau penanganan masalah kesehatan dalam konteks Islam. Kolaborasi ini tidak hanya mengajarkan siswa bagaimana bekerja sama, tetapi juga memperkenalkan mereka pada cara-cara menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang dikemukakan oleh Rahmawati dalam penelitiannya bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan keterampilan interpersonal siswa melalui interaksi kolaboratif dalam tim.⁵

Selanjutnya yang menarik, penggunaan permainan ini juga membuktikan bahwa siswa dapat lebih memahami pentingnya penerapan nilai-nilai agama di luar ruang ibadah. Simulasi dalam permainan mengajak siswa untuk berpikir kritis tentang penerapan nilai-nilai keagamaan di berbagai aspek kehidupan seperti ekonomi, kesehatan, dan pendidikan, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka. Setiawan juga menyatakan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pendidikan agama dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dan mengintegrasikan nilai-nilai agama ke dalam kehidupan sehari-hari melalui metode interaktif yang menyenangkan. (Setiawan 2018)

Permainan edukatif "Kota Pengetahuan Islam" memfasilitasi pembelajaran melalui pendekatan yang menyeluruh, di mana siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga menerapkan pemahaman mereka dalam konteks yang lebih luas dan realistis. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan berbasis simulasi tidak hanya meningkatkan keterampilan kognitif, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan sosial yang esensial. Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif ini terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan relevan bagi siswa SD, terutama dalam memperkenalkan konsep-konsep agama dan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut adalah grafik yang menunjukkan peningkatan hasil *pre-test* dan *post-test* pada berbagai aspek pembelajaran:



Grafik ini menunjukkan bahwa permainan edukatif ini telah memberikan dampak yang signifikan pada hasil belajar siswa, terutama dalam pemahaman konsep keagamaan, penerapan nilai sosial, serta pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan kerja sama tim.

Dengan data yang mendukung dan pengamatan langsung selama penelitian, permainan edukatif "Kota Pengetahuan Islam" terbukti menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya yang terkait dengan nilai-nilai agama dan sosial. Permainan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan mendalam, di mana siswa dapat bereksperimen, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan.

Simpulan

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, permainan edukatif "Kota Pengetahuan" dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama secara signifikan. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa diberikan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan dan interaktif. Melalui tantangan yang ada dalam permainan, siswa dapat menerapkan pengetahuan agama dalam konteks kehidupan nyata, sambil berlatih berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk

menghubungkan teori dengan praktik secara lebih efektif, sehingga memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaran agama.

Selain memberikan manfaat dalam pemahaman akademis, permainan ini juga memperkuat keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama dan komunikasi. Setiap kelompok dalam permainan diharuskan untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai tantangan, yang mendukung pengembangan kemampuan sosial mereka. Kerja sama ini tidak hanya membantu mereka dalam mencapai tujuan bersama, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dari pengalaman teman sekelompok, yang pada akhirnya memperkaya proses belajar mereka. Kolaborasi ini memberikan suasana yang mendukung dan menciptakan interaksi positif antar siswa.

Di sisi lain, permainan ini juga memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Elemen permainan yang melibatkan kompetisi dan tantangan membuat siswa lebih tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Proses belajar yang mengalir secara dinamis dan menyenangkan ini membuat siswa lebih termotivasi dan mengurangi rasa jenuh yang sering muncul dalam pembelajaran

Daftar Pustaka

- Mardiyah, Layla, and Nasikhotun Nadiroh. 2024. "Revolusi Pembelajaran : Permainan Edukatif Pendidikan Agama Islam" 5: 413–20.
- Mayer, R. E. 2019. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Setiawan, M. 2018. "Penggunaan *Game* Edukasi Dalam Pembelajaran Agama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sisw." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7 (1): 78–90.