

# Analysis Of Islamic Religious Education Learning Of Sirah Nabawiyah Material Based On The Dragon Snake Game At PKBM [Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Sirah Nabawiyah Berbasis Permainan Ular Naga di PKBM]

Ika Parmawati<sup>1)</sup>, Eni Fariyatul Fahyuni<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: eni.fariyatul@umsida.ac.id

**Abstract.** This study aims to analyze the implementation of Islamic Religious Education (IRE) learning on the topic of Sirah Nabawiyah through the dragon snake game at PKBM Permata Sunnah Sidoarjo. The research was motivated by the monotonous use of lecture-based methods and the low student interest in IRE. A qualitative descriptive approach was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation. The findings reveal that the dragon snake game significantly enhances students' enthusiasm, active participation, and understanding of Sirah Nabawiyah. Positive responses were evident in the improvement of students' religious attitudes, comprehension of Islamic values, and ability to relate the material to daily life. The integration of Qur'anic verses into the game also fostered a meaningful and spiritually rich learning atmosphere. In conclusion, the dragon snake game proves to be an innovative and effective strategy for teaching Islamic Religious Education in nonformal educational settings, addressing the limitations of conventional methods.

**Keywords** - Islamic Religious Education, Sirah Nabawiyah, Dragon Snake Game

**Abstrak.** Penelitian ini menganalisis penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Sirah Nabawiyah melalui permainan ular naga di PKBM Permata Sunnah Sidoarjo. Latar belakang penelitian ini adalah penggunaan metode ceramah yang monoton serta rendahnya minat belajar peserta didik terhadap PAI. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular naga mampu meningkatkan antusiasme, keterlibatan aktif, dan pemahaman peserta didik terhadap materi Sirah Nabawiyah. Respons positif terlihat dari meningkatnya sikap religius, pemahaman nilai-nilai keislaman, serta kemampuan peserta didik mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Penggabungan lantunan ayat Al-Qur'an dalam permainan turut menciptakan suasana pembelajaran yang religius dan bermakna. Kesimpulannya, permainan ular naga merupakan strategi inovatif dan efektif dalam pembelajaran PAI di lingkungan pendidikan nonformal, yang mampu menjawab tantangan metode konvensional.

**Kata Kunci** - Pendidikan Agama Islam, Sirah Nabawiyah, Permainan Ular Naga

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan penting dalam membentuk karakter dan memberikan penguatan nilai-nilai keislaman bagi peserta didik baik di lembaga pendidikan formal maupun lembaga pendidikan non formal seperti PKBM. Namun, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih terpinggirkan dibandingkan dengan mata pelajaran umum. Perbedaan ini tampak pada peserta didik atau siswa yang lebih bersemangat dalam belajar mata pelajaran umum dibandingkan dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ini menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar mata pelajaran PAI[1]. Di samping itu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru juga menjadi permasalahan utama[2].

Berkaitan dengan kendala tersebut, saat ini masih banyak sekolah yang menggunakan metode klasik dalam kegiatan belajarnya, yaitu dengan cara ceramah. Dari segi teoritis, metode ceramah tidak dianggap buruk, tetapi akan lebih sesuai digunakan dalam situasi tertentu yang membutuhkan penggunaan metode ceramah, misalnya ketika jumlah siswa banyak dan materi dirasa dapat disampaikan dengan baik cukup lewat lisan[3]. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa pendekatan ceramah menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang antusias atau pasif, sehingga metode ini menjadi tidak efektif jika tidak disertai dengan metode lain[4]. Sudah menjadi rahasia umum bahwa mayoritas siswa atau peserta didik lebih menyukai pendekatan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan

menyenangkan. Jika diamati, saat ini kegiatan belajar siswa belum mencapai hasil pembelajaran yang baik disebabkan penggunaan sistem pembelajaran yang monoton oleh guru[5].

Untuk mengantisipasi kegiatan pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa bosan bagi siswa, maka seorang guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa[6]. Merupakan hal yang penting bagi guru untuk memahami dan menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang memungkinkan siswa agar tetap aktif selama proses belajar mengajar[7]. Tidak hanya itu, guru semestinya juga dapat memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan siswa[8]. Namun, terkadang guru dihadapkan pada keterbatasan sarana yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hal ini karena sekolah atau lembaga pendidikan tidak semuanya mampu menyediakan sarana dan fasilitas untuk menunjang adanya media pembelajaran yang dibutuhkan. Jika keadaannya demikian, maka bisa kembali pada penggunaan strategi yang tepat tanpa sarana atau media yang membutuhkan biaya untuk pengadaan alat dan bahannya.

Strategi pembelajaran berbasis permainan yang interaktif dan menyenangkan bisa menjadi pilihan untuk digunakan dalam pembelajaran PAI[9]. Elis Maryanti dalam penelitiannya mengatakan bahwa dengan adanya elemen permainan dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan semangat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran karena siswa tidak akan cepat merasa bosan, bahkan akan merasa senang[10]. Hal ini sejalan dengan pernyataan Rina Nurdiana bahwa pembelajaran melalui kegiatan bermain bisa meningkatkan semangat dan keterlibatan anak-anak yang mana ini sangat penting dalam proses belajar[11]. Temuan Sari, Nasrulloh, dan Mustofa dalam penelitiannya juga mempertegas bahwa permainan dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik dan penuh makna[12]. Di antara permainan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran PAI dan efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada pendidikan dasar ialah permainan tradisional. Dikatakan Nurul Fitria dalam penelitiannya bahwa bermain permainan tradisional dalam pembelajaran dapat membantu perkembangan kecerdasan intelektual dan emosional, mengasah keterampilan motorik, serta memperkuat kemampuan berinteraksi dengan teman, guru, dan lingkungan sekitar[13]. Begitu juga yang disampaikan oleh M. Dewa Zulkhi yakni permainan tradisional pada anak-anak dapat menumbuhkan kesadaran dalam interaksi sosial serta dapat meningkatkan daya kreativitas[14].

Tidak sedikit permainan tradisional yang bisa digunakan sebagai strategi ataupun media dalam pembelajaran. Di antara permainan tradisional yang cukup efektif diaplikasikan dalam pembelajaran ialah permainan ular naga. Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang mengangkat topik permainan ular naga sebagai strategi dalam pembelajaran, di antaranya adalah Pembelajaran bahasa Arab berbasis permainan ular naga di sekolah menengah pertama Sidoarjo[9], Media pembelajaran permainan tradisional ular naga panjang mengenai konsep bilangan[13], Implementasi permainan tradisional ular naga untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 4 di MI Ma'arif Kandangan Garung Wonosobo[4]. Hasil dari penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan ular naga dianggap efektif digunakan dalam pembelajaran. Namun, belum ada penelitian yang memfokuskan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu penelitian sebelumnya hanya dilakukan di sekolah atau lembaga pendidikan formal. Belum ada yang meneliti di lembaga pendidikan non formal. Nyanyian ataupun lagu yang digunakan dalam permainan ular naga pada penelitian sebelumnya adalah lagu standar atau pakem dari permainan ular naga sebagaimana yang banyak digunakan dalam permainan tersebut..

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis memfokuskan penelitian ini pada penggunaan permainan ular naga sebagai strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada materi Sirah Nabawiyah tentang dakwah Nabi Muhammad Shalallahu'alaihi wasallam di kota Makkah. Adapun subjek penelitiannya adalah warga belajar atau peserta didik kelas 3 Akhwat (santri perempuan) di PKBM Permata Sunnah Sidoarjo. Sedangkan untuk teknis pelaksanaannya dalam permainan ular naga ini tidak menggunakan nyanyian, namun diganti dengan lantunan surat Al Qur'an. Hal ini sebagai pembiasaan agar santri atau peserta didik tetap berada dalam nuansa yang sarat nilai-nilai keislaman melalui lantunan ayat Al Qur'an khususnya pada surat yang telah dihafalkannya. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Bagaimana penggunaan permainan tradisional ular naga yang dimodifikasi dengan unsur keislaman berupa lantunan surat Al Qur'an dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan serta bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan strategi tersebut dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman dan semangat belajar". Adapun tujuan dilakukan penelitian ini ialah untuk menganalisis proses implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan permainan tradisional ular naga sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, dan mendeskripsikan respon warga belajar atau peserta didik terhadap penerapan strategi tersebut dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman dan semangat belajar.

## II. METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan *kualitatif* yang mengkaji analisis pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis permainan tradisional ular naga dengan berfokus pada materi Sirah Nabawiyah tentang Kelahiran Nabi Muhammad Shalallahu'alaihi wasallam. Penelitian kualitatif adalah sebuah metode yang dilakukan dalam penelitian dengan menekankan pada fenomena atau perilaku alami. Penelitian kualitatif menekankan pada proses daripada hasil atau produk. Tidak seperti penelitian kuantitatif yang fokus pada produk atau hasil.[15]. Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai alat penelitian atau yang dikenal sebagai (human instrument), yang melakukan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, mengumpulkan data, menilai kualitas data, menganalisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan dari hasil temuan[16]. Sebagai human instrumen, peneliti berusaha untuk menyajikan pandangan yang komprehensif tentang subjek yang sedang diteliti.

Penelitian ini dilakukan di PKBM Permata Sunnah Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 tepatnya pada bulan Mei. Lokasi ini dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa PKBM Permata Sunnah merupakan lembaga pendidikan non formal yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan islami. Subjek dalam penelitian ini adalah warga belajar atau peserta didik kelas 3 PKBM Permata Sunnah jenjang paket A. Dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti memiliki kemampuan untuk melakukan pengamatan menyeluruh terhadap respon dan interaksi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak ada batasan dalam jumlah sampel atau informan yang digunakan dalam penelitian kualitatif, semua tergantung pada kompleksitas dan keberagaman fenomena yang diteliti[17]. Agar tujuan penelitian dapat tercapai, maka peneliti mengambil sampel dari kelompok yang memiliki identitas dengan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Metode pengumpulan data yang dilakukan meliputi wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Sedangkan alat untuk mengumpulkan data meliputi catatan lapangan penelitian, kamera, dan alat perekam[18]. Begitu juga dalam penelitian ini pengumpulan datanya meliputi dokumentasi, wawancara yang semi terstruktur di mana peneliti terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Jadi, peneliti dapat melakukan observasi lebih dalam terhadap tanggapan dan interaksi peserta didik selama proses belajar mengajar. Purposive sampling ialah teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini, di mana kriteria tertentu menjadi dasar dalam pemilihan subyek penelitian[19]. Subyek penelitian ini adalah siswa PKBM Permata Sunnah kelas 3 yang mempelajari materi Sirah Nabawiyah. Adapun jumlahnya adalah tiga puluh siswa, yang terdiri dari santri putri (akhwat) berusia antara 8 dan 10 tahun.

Dengan digunakannya metode kualitatif deskriptif ini, peneliti akan menjabarkan seperti apa proses pembelajaran berbasis permainan tradisional ular naga, nilai-nilai keislaman apa saja yang terkandung di dalamnya dan bagaimana respon peserta didik. Metode analisis data menggunakan model Miles dan Huberman, dan mencakup langkah-langkah untuk mengumpulkan, menganalisis, mereduksi, menyajikan, dan menyimpulkan data. Fokus pada penelitian ini adalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi sirah Nabawiyah dengan model pembelajaran berbasis permainan ular naga.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di lembaga pendidikan Islam PKBM Permata Sunnah Sidoarjo tepatnya di jenjang paket A yang setara dengan jenjang Sekolah Dasar (SD). PKBM Permata Sunnah merupakan lembaga pendidikan non formal di bawah naungan yayasan Nida'ul Fitrah Sidoarjo. Meskipun statusnya non formal, namun dalam penyelenggaraan pembelajarannya dilaksanakan seperti dalam lembaga pendidikan formal atau sekolah pada umumnya. Kegiatan belajar mengajar berlangsung setiap hari dan dilakukan secara tatap muka. Saat ini jumlah siswa di PKBM Permata Sunnah tercatat sebanyak 334 peserta didik. Ini menunjukkan bahwa keberadaan PKBM Permata Sunnah Sidoarjo cukup diminati sebagai lembaga pendidikan Islam.

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan penelitian di kelas 3 yang terdiri atas 30 peserta didik dengan Ustadzah Susanti, S.Pd sebagai pengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun untuk materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dipilih adalah sesuai dengan pencapaian pembelajaran peserta didik pada semester ini yakni materi sirah Nabawiyah bab Dakwah Nabi Di Kota Makkah. Materi ini diambil dari buku ajar Pendidikan Agama Islam kelas 3 bab 9 karya penerbit Darsyafii. Sebagai upaya inovasi dalam pembelajaran, peneliti mengintegrasikan permainan ular naga ke dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara, peserta didik merasa sangat senang, semangat, dan antusias saat guru menyampaikan bahwa akan diadakan permainan ular naga dalam pembelajaran materi tersebut. Sebelum pelaksanaan permainan ular naga dimulai, peserta didik diberikan materi mengenai Sirah Nabawiyah

tentang dakwah Nabi Muhammad di kota Makkah. Guru menyampaikan materi secara ringkas dan interaktif sebagai pengantar agar peserta didik memiliki pemahaman awal sebelum permainan dilakukan. Menariknya, karena peserta didik sangat antusias dengan kegiatan permainan yang akan dimulai, mereka menunjukkan semangat belajar yang tinggi. Beberapa peserta didik bahkan terlihat membaca kembali materi secara mandiri sambil menunggu giliran bermain. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Sebelumnya, mereka cenderung pasif dan kurang menunjukkan minat ketika pembelajaran hanya disampaikan dengan metode ceramah. Dengan adanya pendekatan permainan, mereka menjadi lebih termotivasi untuk memahami nilai-nilai keteladanan dalam materi Pendidikan Agama Islam.

#### A. Teknik Pelaksanaan Permainan Ular Naga

Sebelum permainan ular naga dimulai, beberapa persiapan yang penting harus dilakukan oleh guru. Pertama, guru memaparkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dari kegiatan ini. Kemudian, guru memberikan penjelasan secara mendalam tentang aturan permainan sehingga peserta didik dapat memahami alur kegiatan. Terakhir, guru meyiapkan daftar soal berkaitan dengan materi Sirah Nabawiyah yang disusun berdasarkan tingkat pemahaman peserta didik kelas 3. Ruang juga dikondisikan dengan ditata sesuai kebutuhan permainan sehingga terdapat cukup ruang bagi peserta didik untuk bergerak. Meja dan kursi sebagian digesekan ke tepi ruangan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik aman dan nyaman selama bermain.

Pelaksanaan permainan ular naga di kelas 3 dilakukan secara sistematis dengan tahapan yang telah dirancang khusus untuk mengintegrasikan nilai-nilai pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Berikut adalah uraian detail mengenai setiap tahapan pelaksanaan:

##### 1. Pembagian Kelompok

Seluruh peserta didik kelas 3 yang berjumlah 30 anak dibagi menjadi tiga kelompok. Masing-masing kelompok berisi 10 anak. Pembagian kelompok ini dilakukan berdasarkan nomor urut absen. Kelompok 1 terdiri atas 10 peserta didik mulai dari nomor absen 1 sampai 10, kelompok 2 terdiri atas 10 peserta didik dari nomor absen 11 sampai 20, dan kelompok 3 terdiri atas 10 peserta didik dengan nomor absen 21 sampai 30.

##### 2. Penentuan Peran

Dalam setiap kelompok, dua anak berperan sebagai gerbang atau induk naga, yaitu penjaga jawaban benar dan penjaga jawaban salah. Sedangkan 8 siswa lainnya membentuk barisan ular naga atau menjadi anak naga.

##### 3. Persiapan Permainan

Peserta didik yang menjadi gerbang atau induk naga saling menautkan tangannya ke atas sehingga membentuk gerbang atau terowongan. Dalam posisi ini, peserta didik diajarkan nilai kerja sama dan dukungan, yang merupakan nilai penting dalam Islam. Sedangkan peserta didik lainnya yang membentuk barisan ular naga atau sebagai anak naga berdiri berbaris memanjang dan saling memegang bahu atau pundak teman mereka di depannya. Formasi ini menekankan pentingnya solidaritas dan kesatuan antara umat Islam.

Mereka bergerak memutari area permainan dan terowongan yang dibuat oleh anak yang menjadi gerbang atau induk naga. Dalam agama Islam, gerakan memutar ini memiliki makna simbolis yang berkaitan dengan ibadah thawaf, di mana orang-orang mengelilingi Ka'bah sebagai tanda kesatuan dan ketundukan mereka kepada Allah SWT. Sambil berjalan, mereka melantunkan ayat-ayat Al Qur'an secara serempak.

Dengan digunakannya lantunan Al Qur'an dalam permainan ini, menjadi inovasi yang sangat bermakna. Hal ini tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang religius, tetapi juga membantu siswa menghafalkan dan membiasakan diri dengan membaca Al Qur'an.

##### 4. Proses Penangkapan

Dua anak yang menjadi gerbang akan menangkap salah satu anak naga dari barisan naga yang melewati mereka setelah tiga ayat dilantunkan. Proses penangkapan ini terjadi secara spontan dan tidak direncanakan, menciptakan elemen kejutan yang membuat permainan lebih menarik. Ketidakpastian tentang siapa yang akan ditangkap mengajarkan siswa tentang konsep takdir, yang mana bahwasannya siapa yang terjadi atas kehendak Allah SWT. Selain itu, momen penangkapan ini mengajarkan nilai sportivitas dan sikap menerima keadaan. Peserta didik yang tertangkap harus bersikap tenang dan lapang dada, serta siap menghadapi pertanyaan. Sikap ini menunjukkan nilai sabar dan tawakal yang diajarkan Islam.

##### 5. Pemberian Pertanyaan

Anak yang tertangkap akan diberi pertanyaan oleh guru terkait materi sirah Nabawiyah mengenai Dakwah Nabi Muhammad di Kota Makkah. Beragam pertanyaan yang diberikan oleh guru, mulai dari pertanyaan yang bersifat faktual hingga pertanyaan yang sifatnya membutuhkan pemahaman secara mendalam. Variasi pertanyaan ini bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek kognitif dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Pertanyaan faktual mencakup siapa, kapan, di mana, dan apa yang berkaitan dengan peristiwa yang terjadi selama dakwah Nabi Muhammad di Makkah. Misalnya, pertanyaan seperti "Siapa istri pertama Nabi Muhammad yang mendukung dakwahnya?" atau "Di mana Nabi Muhammad menerima wahyu pertama?" Pertanyaan seperti ini dibuat dengan tujuan untuk mengukur seberapa baik peserta didik memahami materi. Akan tetapi, pertanyaan yang bersifat analitisit menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik untuk memahami makna dan hikmah dari peristiwa-peristiwa tersebut. Contohnya, pertanyaan seperti "Mengapa Nabi Muhammad memulai dakwahnya secara sembunyi-sembunyi?" atau "Apa hikmah dari penolakan kaum Quraisy terhadap dakwah Nabi?" Pertanyaan seperti ini meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan membuat hubungan antara peristiwa sejarah dan nilai-nilai dalam kehidupan.

#### 6. Evaluasi Jawaban

Jika anak dapat menjawab benar, ia akan berdiri di belakang gerbang penjaga jawaban benar. Namun jika salah, ia akan berdiri di belakang gerbang penjaga jawaban salah. Begitu seterusnya sampai peserta didik yang menjadi anak naga habis. Sistem evaluasi ini tidak hanya menilai ketepatan jawaban tetapi juga memberikan pemahaman tentang konsekuensi dari setiap tindakan yang diambil.

Pembagian kelompok jawaban benar dan salah ini menunjukkan pencapaian pembelajaran. Peserta didik dapat melihat langsung hasil usaha belajar mereka. Mereka yang berada di kelompok jawaban benar akan merasa puas dan termotivasi untuk mempertahankan prestasi, sementara mereka yang berada di kelompok jawaban salah akan termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar agar mereka dapat menempati ke kelompok jawaban benar pada kesempatan berikutnya.

Selain itu, sistem ini juga menanamkan nilai-nilai introspeksi dan evaluasi diri yang menjadi bagian penting dari karakter dalam ajaran Islam. Peserta didik dilatih untuk bersikap jujur dalam mengenali kemampuan diri serta termotivasi untuk terus melakukan perbaikan diri.

#### 7. Lanjutan Permainan

Ketika seluruh peserta didik pada barisan ular atau anak naga telah tertangkap semua, maka giliran pertanyaan diberikan kepada anak-anak yang berperan sebagai gerbang atau induk naga. Jika mereka salah dalam menjawab pertanyaan, maka salah satu anak naga dari barisan naga akan berpindah dan menjadi anak kelompok lawan. Proses ini memberikan pelajaran bahwa dalam kehidupan, peran dan posisi seseorang dapat berganti, sehingga setiap individu harus selalu siap menghadapi berbagai tantangan.

Pergantian anggota dalam kelompok ini juga mencerminkan pentingnya kemampuan beradaptasi dan bersikap fleksibel. Peserta didik memahami bahwa perubahan merupakan bagian dari kehidupan, sehingga mereka perlu belajar menyesuaikan diri dengan situasi yang baru. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), hal ini memberikan pemahaman tentang arti dari setiap perubahan yang terjadi dalam kehidupan.

#### 8. Siklus Permainan

Permainan berlangsung bergantian antar kelompok hingga seluruh peserta mendapat giliran dan guru dapat menilai ketercapaian pemahaman materi. Perputaran ini menjamin bahwa seluruh peserta didik memperoleh pengalaman yang menyeluruh selama permainan. Mereka memiliki kesempatan untuk bermain dalam berbagai peran dan menghadapi tantangan, sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang menyeluruh.

Siklus permainan yang berkelanjutan ini memberikan pemahaman kepada peserta didik bahwasannya belajar merupakan proses yang tiada henti, sehingga mereka harus selalu siap untuk terus belajar dan mengembangkan diri.

### B. Hasil Observasi Berdasarkan Aspek Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, ditemukan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan ular naga memberikan dampak yang positif terhadap aspek pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini terlihat dari indikator-indikator pencapaian sebagai berikut:

#### 1. Pemahaman Nilai-nilai Islam

Nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kasih sayang merupakan fondasi penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Penanaman nilai-nilai Islam kepada peserta didik memiliki dampak yang sangat positif pada perkembangan sosial dan emosi mereka, peningkatan spiritualitas mereka, dan pembentukan karakter mereka[20]. Indikator ini telah terpenuhi di PKBM Permata Sunnah Sidoarjo. Dari hasil observasi peneliti dan wawancara, dapat dilihat bahwa saat peserta didik mendapat tugas dari guru, mereka mampu mengerjakan sendiri tugasnya tanpa menyontek. Meskipun tidak dipungkiri bahwa masih ada didapati satu atau dua peserta didik yang tidak jujur, namun secara mayoritas peserta didik memiliki sikap kejujuran yang cukup tinggi. Tidak hanya dalam mengerjakan tugas saja, kejujuran peserta didik juga terlihat saat mereka berani mengakui ketika telah melakukan kesalahan. Nilai kejujuran yang ditunjukkan oleh peserta didik ini dikarenakan adanya proses pembiasaan yang konsisten.

Begitu juga terkait dengan pelaksanaaan piket di kelas, peserta didik telah memiliki kesadaran sendiri untuk mengerjakan tugas piketnya. Bahkan jika ada anak yang terlupa mengerjakan piket, selalu ada teman yang mengingatkan. Ini menunjukkan bahwa peserta didik paham akan tanggung jawab. Sikap saling mengingatkan ini menunjukkan bagaimana konsep amar ma'ruf nahi munkar dapat diterapkan pada skala kecil di lingkungan kelas. Peserta didik juga menunjukkan tanggung jawab mereka melalui cara mereka menjaga kebersihan dan kerapian kelas. Sehingga mereka tidak hanya mengerjakan tugas piket saat terjadwal piket saja, namun juga berusaha menjaga kelas tetap bersih setiap saat. Ini menunjukkan bahwa nilai tanggung jawab telah ternanam pada diri mereka.

Selain itu, perhal kasih sayang juga tercermin dari cara peserta didik berinteraksi. Dalam pergaulan mereka tidak terlihat adanya kesenjangan, semua peserta didik dapat bergaul dan membaur tanpa membeda-bedakan teman. Bahkan tidak hanya dengan teman satu kelas saja, namun juga dengan peserta didik di semua kelas. Sikap inklusif itu menunjukkan pemahaman mereka tentang persaudaraan dalam Islam yang tidak membeda-bedakan latar belakang. Tidak hanya itu, rasa kasih sayang antar sesama peserta didik juga terlihat di saat ada teman yang merasa kesulitan memahami materi ketika pembelajaran. Secara sukarela mereka membantu menjelaskan materi yang belum dipahami oleh temannya tersebut. Sikap demikian menunjukkan penerapan dari sebuah hadist yang mengatakan bahwa orang beriman ibarat satu tubuh, jika satu bagian merasakan sakit, maka bagian lainnya turut merasakan.

## 2. Sikap Religius Peserta Didik

Sikap religius merupakan salah satu tujuan utama dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam, khususnya pada peserta didik usia sekolah dasar. Sikap ini mencakup kemampuan anak dalam meneladani akhlak Nabi Muhammad, seperti gemar berdo'a, berdzikir, dan melaksanakan shalat, serta menunjukkan perilaku santun dalam kehidupan sehari-hari. Hajah Muallifah dalam penelitiannya mengatakan bahwa salah satu karakter yang harus ditanamkan pada anak sejak kecil adalah karakter religius karena karakter ini menentukan kepribadian anak, menentukan apakah mereka akan mengambil tindakan atau sikap yang baik atau sebaliknya[21].

Di PKBM Permata Sunnah peserta didik terbiasa melakukan dzikir pagi dan membaca do'a sebelum belajar di pagi hari saat kegiatan belajar mengajar akan dimulai. Do'a dan dzikir pagi dilakukan dengan tertib dan khusyuk. Kegiatan ini menciptakan suasana yang tenang dan damai, peserta didik mendapatkan bekal spiritual sebelum memulai belajar. Aab Abdilah Mursyid mengatakan, dzikir dapat menjadi salah satu terapi efektif untuk mengatasi gangguan psikis dan batin, serta memberikan ketenangan jiwa dan pikiran. Dengan berdzikir seseorang dapat merasakan kedamaian dan ketenangan[22].

Dalam kegiatan ibadah lainnya, yakni shalat dhuhur juga dilakukan secara berjama'ah. Hal ini sudah menjadi program di PKBM Permata Sunnah. Tujuan dari pelaksanaan shalat berjama'ah tersebut tidak hanya memenuhi kewajiban, namun juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan dan persatuan dalam beribadah.

Selain itu, perilaku sopan, santun, dan tawadhu peserta didik juga cukup terlihat misalnya setiap kali bertemu dengan guru, peserta didik selalu mengucapkan salam dengan wajah tersenyum. Hal ini merupakan cerminan dari penerapan sunnah Nabi Muhammad Shalallahu'alaihi wasallam dalam kehidupan sehari-hari. Salam tidak hanya menjadi ucapan saja, tetapi merupakan do'a keselamatan bagi orang yang disapa. Wajah tersenyum peserta didik saat mengucapkan salam menunjukkan kepahaman mereka terhadap hadits Nabi yang menyatakan bahwa senyuman adalah sedekah.

Begitu juga ketika dalam pembelajaran di kelas, santri cukup tertib dan tidak ada yang menyela ketika guru berbicara atau berbicara sendiri saat guru memberikan penjelasan. Sikap menghormati guru tersebut merupakan bagian dari penerapan ajaran Islam yang menekankan pentingnya sikap hormat dan memuliakan guru sebagai sosok yang memberikan ilmu.

## 3. Kemampuan Memahami dan Mengaitkan Materi Agama dengan Kehidupan Sehari-hari.

Kemampuan peserta didik dalam memahami materi keagamaan tidak hanya diukur dari seberapa baik mereka menghafal konsep, tetapi juga dari sejauh mana mereka mampu mengaitkan nilai-nilai Islam dan mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penuturan guru Pendidikan Agama Islam kelas 3 yaitu Ustadzah Susanti dan juga kordinator kurikulum yakni Ustadz Wenda, mereka mengatakan bahwa peserta didik sudah mampu memahami materi yang disampaikan guru di kelas, khususnya materi Sirah Nabawiyah tentang dakwah Nabi di kota Makkah.

Peserta didik tidak hanya memahami materi sirah Nabawiyah secara kognitif saja, tetapi juga emosional dan spiritual. Mereka bukan hanya tahu tentang fakta-fakta sejarah kehidupan Nabi Muhammad Shalallahu'alaihi wasallam saja, namun lebih dari itu mereka dapat merasakan adanya hubungan secara emosional sebagai panutan dalam kehidupan mereka. Hal ini ditunjukkan dari semangat dan antusias mereka saat menyimak cerita tentang perjuangan Nabi dalam menyebarkan Islam.

Ustadz Wenda menambahkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam di PKBM Permata Sunnah sudah cukup mampu dalam membuat perencanaan yang baik untuk pelaksanaan pembelajaran baik dalam hal penyiapan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, pemilihan kata yang digunakan dalam menyampaikan materi supaya mudah dipahami, juga adanya selingan ice breaking untuk membangun fokus peserta didik. Kunci dari keberhasilan dalam mentranfer pengetahuan dan nilai kepada peserta didik ialah perencanaan pembelajaran yang matang. Hal ini sejalan dengan pendapat Nur Rafidah yang menyatakan bahwa pembelajaran yang sistematis akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran[23]. Perencanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di PKBM Permata Sunnah tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, namun juga aspek afektif dan psikomotorik.

4. Partisipasi Aktif dalam Proses Pembelajaran

Partisipasi aktif peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran, terutama dalam Pendidikan Agama Islam yang menekankan pada pemahaman nilai dan pengamalan secara langsung. Dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa saat guru memberikan pertanyaan pemantik di awal pelajaran, peserta didik mampu menjawab dengan cukup antusias. Begitu juga sebaliknya, saat ada materi yang belum dipahami, peserta didik juga aktif bertanya. Mereka tidak segan atau malu mengacungkan tangan bertanya dan kepada guru. Keikutsertaan peserta didik dalam bertanya atau menjawab untuk menyumbangkan pikiran mereka merupakan salah satu cara untuk mengukur partisipasi mereka. Nofmiyanti dalam penelitiannya mengemukakan bahwa partisipasi aktif dalam pembelajaran dapat menjadi indikator penting untuk mengukur sejauh mana peserta didik terlibat dalam proses belajar[24]. Sementara itu, Yusleni berpendapat bahwa pembelajaran aktif dapat meningkatkan pemahaman keagamaan siswa serta menumbuhkan rasa percaya diri dan keinginan untuk belajar[25].

C. Hasil Observasi Berdasarkan Aspek Materi Sirah Nabawiyah

Sirah Nabawiyah merupakan salah satu materi penting dalam Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada perjalanan hidup Nabi Muhammad Shalallahu ‘alaihi wasallam sebagai uswatan hasanah atau teladan yang baik. Pembelajaran sirah tidak hanya menyampaikan informasi Sejarah, tetapi juga bertujuan membentuk karakter mulia peserta didik melalui keteladanan Nabi Muhammad Shalallahu ‘alaihi wasallam dalam menghadapi berbagai peristiwa kehidupan. Dalam konteks pendidikan anak usia sekolah dasar, pendekatan pengenalan sejarah nabi Muhammad perlu disajikan melalui metode yang menyenangkan, komunikatif, dan kontekstual agar lebih mudah dipahami serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi di kelas 3 PKBM Permata Sunnah Sidoarjo, aspek ini menunjukkan hasil yang cukup menggembirakan. Hal ini ditunjukkan oleh pencapaian peserta didik dalam setiap indikator yang telah ditentukan. Berikut uraian dari hasil pencapaian peserta didik berdasarkan masing-masing indikator:

1. Mengetahui Peristiwa penting dalam kehidupan Nabi Muhammad Shalallahu ‘alaihi wasallam tentang dakwah Nabi di kota Makkah.  
Peserta didik mampu menyebutkan beberapa peristiwa penting dalam sejarah dakwah Nabi Muhammad Shalallahu ‘alaihi wasallam di kota Makkah seperti turunnya wahyu pertama, ajakan dakwah kepada keluarga terdekat, dan tantangan yang dihadapi Rasulullah dari kaum Quraisy. Mereka juga mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam sejarah dakwah Nabi di Kota Makkah. Dalam permainan ular naga, peserta didik yang tertangkap dan diberi pertanyaan oleh guru, banyak yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Meskipun ada juga peserta didik yang tidak mampu menjawab dengan tepat, namun hanya Sebagian kecil. Ini menunjukkan bahwa cukup banyak dari peserta didik yang memahami isi materi. Pemahaman ini diperoleh tidak hanya dari penjelasan yang disampaikan guru, tetapi juga dari ketertarikan peserta didik terhadap permainan yang akan mereka ikuti, sehingga mereka berinisiatif untuk membaca dan mengingat materi dengan semangat.
2. Menjelaskan makna dan hikmah dari peristiwa-peristiwa tersebut.  
Peserta didik mampu mengaitkan peristiwa dalam dakwah nabi dengan nilai-nilai seperti sabar dalam menghadapi ejekan, teguh dalam keyakinan, dan gigih dalam menyampaikan kebaikan. Ketika guru memberikan pertanyaan secara terbuka selama pembelajaran, beberapa anak bisa menjawab bahkan mereka ingin mencantoh kesabaran Nabi dan belajar jujur seperti beliau. Hal ini membuktikan bahwa materi tidak hanya dipahami secara tekstual, namun juga kontekstual sesuai dengan harapan pendidikan karakter berbasis Islam.
3. Menunjukkan keteladanan Nabi dalam kehidupan sehari-hari  
Indikator ini telah terpenuhi, peserta didik menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keteladanan dalam pembelajaran. Di antaranya, saat guru memberikan tugas, peserta didik segera mengerjakan tugasnya dengan penuh tanggung jawab tanpa mengeluh. Selain itu, sikap keteladanan yang lain ialah ketika peserta didik melakukan kesalahan atau pelanggaran, mereka berani mengakui dan berkata

yang sejurnya kepada guru serta bersedia menjalani konsekuensi sanksi yang diebrikan oleh gurunya. Tidak hanya itu, peserta didik juga mudah memaafkan tatkala ada temannya yang bersalah kepadanya. Selama pelaksanaan permainan juga demikian, sebagian besar peserta didik menunjukkan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai keteladanan Nabi Muhammad Shalallahu 'alaihi wasallam. Antara lain, mereka bergiliran dengan tertib tidak saling memotong permainan.

#### D. Hasil Observasi Berdasarkan Aspek Permainan Ular Naga.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa penerapan permainan ular naga dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada materi Sirah Nabawiyah telah berhasil diterapkan secara optimal dan memenuhi seluruh indikator yang dirancang. Permainan ini bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga terbukti meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan semangat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Proses permainan ular naga yang dilakukan tidak hanya dapat meningkatkan partisipasi siswa secara fisik dan mental, tetapi juga memperkuat pembelajaran berbasis pengalaman langsung (experiential learning) dalam konteks Pendidikan karakter Islam. Berikut uraian berdasarkan pemenuhan indikator pada aspek permainan ular naga:

##### 1. Partisipasi aktif dalam permainan.

Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti permainan ular naga. Hal ini terlihat dari keikutsertaan semua peserta didik tanpa ada yang menolak atau enggan berpartisipasi. Bahkan beberapa peserta didik tampak antusias dan menunggu giliran bermain dengan membaca buku modul sebagai persiapan supaya bisa menjawab dengan tepat saat mendapat giliran bermain nantinya. Seluruh peserta didik juga mengikuti alur permainan dengan tertib sebagaimana yang telah diinstruksikan oleh guru sebelumnya. Peserat didik juga menunjukkan kedisiplinan dan kesadaran terhadap aturan yang telah ditetapkan. Ketika permainan berlangsung, mereka tidak hanya hadir secara fisik, namun juga terlibat aktif sesuai dengan perannya masing-masing baik yang menjadi gerbang maupun yang menjadi naga. Begitu juga saat proses tanya jawab. Ini menandakan bahwa permainan ular naga memiliki daya tarik yang kuat di kalangan peserta didik usia sekolah dasar.

##### 2. Pemahaman materi melalui permainan

Dalam permainan ular naga, peserta didik diberikan pertanyaan terkait materi sirah Nabawiyah, khususnya peristiwa dakwah Nabi Muhammad Shalallahu 'alaihi wasallam di kota Makkah. Baik pertanyaan yang berisfat faktual (siapa, kapan, di mana) maupun pertanyaan yang menuntut pemahaman makna atau hikmah dari suatu peristiwa sejarah Nabi. Mayoritas peserta didik mampu menjawab dengan benar, bahkan beberapa dari mereka dapat menguraikan lebih dari satu peristiwa penting serta tokoh-tokoh yang terlibat. Hal ini menandakan bahwa pemahaman anak terhadap materi meningkat melalui pendekatan yang tidak konvensional. Mereka cenderung lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran saat disampaikan dengan metode bermain.

Selain itu hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik mampu mengingat kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, bahkan menunjukkan pemahaman yang meningkat karena mereka mengaitkan informasi yang ada dengan suasana permainan yang interaktif.

##### 3. Meningkatnya minat dan motivasi belajar peserta didik.

Setelah penerapan permainan ular naga, dapat terlihat bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) meningkat secara signifikan. Dari hasil wawancara kepada keseluruhan peserta didik juga dapat diketahui bahwa mereka lebih semangat dan senang belajar dengan adanya permainan, dibandingkan dengan model pembelajaran sebelumnya yang hanya disampaikan oleh guru dengan metode ceramah. Dikuatkan oleh Ustadzah Susanti selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), beliau mengatakan bahwa permainan ular naga membuat peserta didik lebih bersemangat. Metode ceramah yang sebelumnya sering digunakannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) cenderung membuat peserta didik pasif dan cepat kehilangan fokusnya. Sebalik itu peserta didik juga mengungkapkan harapannya bahwa mereka ingin permainan seperti ini dilakukan kembali dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk waktu-waktu selanjutnya. Hal ini karena mereka merasa belajar sambil bermain lebih menyenangkan dan bermakna.

#### E. Analisis Efektivitas Pembelajaran

Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan evaluasi hasil belajar, tingkat efektivitas pembelajaran dapat dianalisis sebagai berikut:

1. Aspek Kognitif: Dari 30 peserta didik yang mengikuti pelajaran, 24 anak (80%) dapat menjawab pertanyaan saat bermain ular naga dengan tepat. Ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik sangat memahami materi Sirah Nabawiyah.

2. Aspek Afektif: seluruh peserta didik sangat antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Tidak terlihat adanya peserta didik yang bosan atau tidak berminat mengikuti permainan.
3. Aspek Psikomotorik: dengan kordinasi yang baik, peserta didik mampu melakukan gerakan dalam permainan dan mengikuti aturan permainan secara disiplin.

#### F. Hambatan dan Solusi

Selama kegiatan pembelajaran ditemukan adanya hambatan-hambatan kecil, di antaranya ialah saat diminta menjawab pertanyaan, beberapa peserta didik awalnya malu untuk berbicara. Melihat ada hal tersebut, guru memberikan semangat dan berupaya menjadikan suasana nyaman bagi peserta didik untuk ikut dalam permainan. Selain itu, keterbatasan waktu untuk menyelesaikan setiap siklus permainan juga menjadi hambatan lain dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut. Dalam hal ini, guru mengatasinya dengan membagi waktu secara proporsional yakni setiap kelompok mendapat jatah waktu yang sama dalam permainan.

## IV. SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis permainan ular naga pada materi sirah Nabawiyah telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari tingkat antusiasme yang tinggi yang ditunjukkan oleh siswa dan partisipasi aktif mereka dalam setiap tahapan pembelajaran. Respon peserta didik terhadap metode pembelajaran ini sangat positif, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan dalam pemahaman materi, peningkatan sikap religius setiap peserta didik, peningkatan kemampuan untuk mengaitkan nilai-nilai Islam dengan kehidupan sehari-hari, dan peningkatan motivasi untuk belajar Pendidikan Agama Islam dari yang sebelumnya rendah.

Adanya integrasi lantunan Al Qur'an dalam permainan ular naga menambah nilai positif, karena membantu memperkuat nuansa islami pada peserta didik dan memupuk keterampilan membaca Al Qur'an. Pembelajaran berbasis permainan telah terbukti dapat menjadi pilihan untuk mengatasi kejemuhan peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang monoton.

Disarankan bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk mengembangkan berbagai jenis permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbagai materi. Adapun untuk lembaga pendidikan, pendekatan pembelajaran baru berbasis permainan memerlukan dukungan kebijakan dan fasilitas yang memadai. Oleh karenanya, semestinya dari lembaga memberikan dukungan untuk ketersediaan kebutuhan tersebut. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, penelitian yang serupa dapat dikembangkan dengan cakupan yang lebih luas atau difokuskan pada topik tertentu seperti pengembangan karakter atau peningkatan hasil belajar secara kuantitatif,

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada berbagai pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan karya ilmiah dan implementasi riset ini. Apresiasi khusus juga ditujukan kepada seluruh komponen yang terlibat di PKBM Permata Sunnah Sidoarjo sebagai lokasi berlangsungnya kegiatan penelitian.

## REFERENSI

- [1] L. Motivation, "Faktor-Faktor Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PAI di Sekolah Negeri," vol. 6, no. 2, pp. 592–608, 2024.
- [2] B. Silmi, E. Fariyatul Fahyuni, and A. Puji Astutik, "Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Sekolah Dasar," *Al-Muaddib J. Kaji. Ilmu Kependidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 135–146, 2022, doi: 10.46773/muaddib.v4i2.370.
- [3] S. K. Hidayat, D. A. Ramadlon, A. P. Astutik, and U. M. Sidoarjo, "Model Pengembangan Media Poster Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Materi Surat Al-Ma'un," vol. 4, no. 1, pp. 138–150, 2023.
- [4] P. Studi *et al.*, "Reza Alivia," pp. 45–55.
- [5] M. F. Muttaqin and I. Fauji, "The Effect of Flashcard Media in Improving Memorization of Daily Prayers at SDN 2 Wringinanom [ Pengaruh Media Flashcard Dalam Meningkatkan Hafalan Doa Sehari- hari di SDN 2 Wringinanom ]," pp. 1–8.
- [6] Tsaniyatus Sa'diyah, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami," *Kasta J. Ilmu Sos. Agama, Budaya dan Terap.*, vol. 2, no. 3, pp. 148–159, 2022, doi: 10.58218/kasta.v2i3.408.

- [7] P. A. Islam, B. Pekerti, B. T. Pelajaran, K. Ix-, and K. Kunci, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Metode Diskusi dan Metode Presentasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Perilaku Jujur Kelas IX-4 Semester 1 SMPN 4 Bolo Tahun Pelajaran 2022 / 2023," vol. 3, pp. 110–123, 2023.
- [8] S. O. Ningsih, "Peranan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar," *Guau J. Pendidik. Profesi Guru ...*, vol. 2, pp. 281–288, 2022.
- [9] U. Naga, D. I. Sekolah, and M. Pertama, "1 , 2 1,2," vol. 09, 2024.
- [10] S. S. Dasar, E. Maryanti, A. S. Egok, and R. Febriandi, "Jurnal basicedu," vol. 5, no. 5, pp. 4212–4226, 2021.
- [11] R. Nurdiana, "Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini. Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2023, 1.2: 53-58.,," 2023, [Online]. Available: [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=jurnal+pembelajaran+berbasis+permainan&bt\\_nG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=jurnal+pembelajaran+berbasis+permainan&bt_nG=)
- [12] J. Pendidikan and I. Volume, "Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam Volume 9 Nomor 4 Tahun 2024 e-ISSN: 2087-0678X," vol. 9, 2024.
- [13] P. Mengenal and K. Bilangan, "ISSN 3030-8496 Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam," vol. 1, no. 2, 2024.
- [14] M. D. Zulkhi, "Perbandingan Permainan Modern dan Permainan Tradisional Terhadap Muatan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar," vol. 2, no. 2, pp. 42–46, 2021, doi: 10.37251/jber.v2i2.196.
- [15] Z. Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*. 2021.
- [16] D. J. S. and Ria Rahmatul Istiqomah, Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. 1st ed. edited by H. Abadi*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu. 1st ed. edited by H. Abadi. Yogyakarta: Pustaka Ilmu., 2020.
- [17] P. D. A. N. Operasionalnya, *Penelitian kualitatif*.
- [18] D. Zaini Hafidh, "metod pengajaran Qiraat Jurnal Pendidikan Agama Islam 2022," *MumtazJurnal Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, pp. 99–107, 2022.
- [19] I. Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," *Hist. J. Kajian, Penelit. Pengemb. Pendidik. Sej.*, vol. 6, no. 1, pp. 33–39, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- [20] Dahirin and Rusmin, "Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Pada Peserta Didik Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Dirasah*, vol. 7, no. 2, pp. 762–771, 2024, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.55403/hikmah.v13i1.718>
- [21] H. Muallifah, "Implementasi Pendidikan Karakter Religius Dalam Pembelajaran Pai Pada Siswa Smp Mutiara Bangsa Gunung Kaler Kabupaten ...," *J. Tahsinia*, vol. 5, no. 2, pp. 154–166, 2024, [Online]. Available: <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/ths/article/view/196%0Ahttp://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/ths/article/download/196/271>
- [22] A. A. Mursyid, C. Setiawan, and M. Solihin, "Pengaruh Zikir Lazimah terhadap Ketenangan Jiwa Para Santri yang Terkena Stress," *J. Ris. Agama*, vol. 2, no. 2, pp. 264–275, 2022, doi: 10.15575/jra.v2i2.18144.
- [23] J. Penelitian and P. Indonesia, "Perencanaan pembelajaran," vol. 2, no. 2, pp. 169–177, 2025.
- [24] N. Nofmiyati, M. Miftahuddin, and M. F. Zatrahadi, "Analisis Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Agama Islam: Analisis Studi Literatur," *J. Adm. Pendidik. Konseling Pendidik.*, vol. 4, no. 1, p. 7, 2023, doi: 10.24014/japk.v4i1.24983.
- [25] Y. Hal, K. Jurnal, and I. Sosial, "Implementasi Metode Pembelajaran Aktif oleh Guru PAI dalam Meningkatkan," vol. 2, no. 1, pp. 174–178, 2024.

**Conflict of Interest Statement:**

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.