



## **Permainan Petualangan Amir & Aisyah: Inovasi Pembelajaran Agama Islam untuk Siswa SDLB**

**Anna Priyanti** <sup>a,1,\*</sup>

<sup>a</sup> SLB Negeri 1 Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

<sup>1</sup> [priyantianna@gmail.com](mailto:priyantianna@gmail.com)

\*Correspondent Author

Diterima: 25 September 2026;

Revisi: 16 Oktober 2026;

Diterbitkan: 21 Oktober 2026

### **KATA KUNCI**

Permainan Petualangan  
Permainan Edukatif  
Akidah Akhlak  
Siswa SDLB

### **KEYWORDS**

*Adventure Game  
Educational Game  
Akidah Akhlak  
Special Elementary School*

### **ABSTRAK**

Pendidikan Akidah Akhlak sebagai bagian dari Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, moral, dan perilaku positif siswa berkebutuhan khusus di Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB). Akan tetapi, pengajaran konvensional yang bersifat satu arah di SLB Negeri 1 Yogyakarta membuat minat belajar serta pemahaman materi Akidah Akhlak siswa masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media permainan petualangan "Amir & Aisyah" dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep Akidah Akhlak, dan perkembangan karakter siswa SDLB di SLB Negeri 1 Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang dilaksanakan dalam dua siklus terhadap enam siswa SDLB (Naura, Ihsan, Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipasi, tes pemahaman konsep (KKM = 75), wawancara umpan balik guru, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I terjadi peningkatan pemahaman awal sebesar 25% dengan rata-rata nilai 67,5 (ketuntasan 33,3%, yakni dua siswa tuntas: Naura [85] dan Ihsan [80]). Setelah dilakukan penyederhanaan alur cerita, penguatan fisik alat permainan, dan pendampingan kartu bantu baca-hitung 1-6 pada Siklus II, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 81,7 dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%.

### ***Amir & Aisyah Adventure Game: Islamic Religious Education Learning Innovation for Special Elementary School Students***

*Akidah Akhlak (Islamic Creed and Ethics) education, as a core pillar of Islamic Religious Education, plays a vital role in shaping moral character and positive behavior among students with special needs in Special Elementary Schools (SDLB). However, conventional teacher-centered instruction at SLB Negeri 1 Yogyakarta has resulted in low learning interest and limited comprehension of Akidah Akhlak concepts. This study aims to examine the effectiveness of the "Amir & Aisyah" adventure educational game in enhancing learning motivation, conceptual understanding of Akidah Akhlak, and character development among SDLB students at SLB Negeri 1 Yogyakarta. This Classroom Action Research (CAR) employed a descriptive qualitative-quantitative approach conducted across two cycles involving six SDLB students (Naura, Ihsan, Faris, Farhan, Deandra, and Dafa). Data were collected through participatory observation, conceptual mastery tests (minimum mastery criterion = 75), teacher feedback interviews, and documentation. The results revealed an initial 25% improvement in Cycle I with an average score of 67.5 (33.3% mastery, with two students achieving mastery: Naura [85] and Ihsan [80]). Following storyline simplification, physical durability reinforcement of game tools, and*



*visual reading-counting (1–6) scaffolding in Cycle II, the class average rose to 81.7, achieving 100% classical mastery.*

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license.



## Pendahuluan

Pendidikan Akidah Akhlak sebagai bagian integral dari rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peranan krusial dalam membentuk fondasi keimanan, karakter, serta moral generasi muda, terutama bagi peserta didik berkebutuhan khusus pada jenjang Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) (Suryawati, 2016; Muazaroh & Ariyani, 2025). Di Indonesia, penyelenggaraan pendidikan Akidah Akhlak pada satuan pendidikan khusus tidak semata-mata bertujuan menanamkan pengetahuan teologis mengenai keimanan kepada Allah SWT, tetapi juga membina pembiasaan perilaku terpuji (*akhlakul karimah*) yang selaras dengan norma agama, sosial, dan budaya masyarakat (Ahyat, 2017; Salsabilah & Putra, 2026). Bagi siswa berkebutuhan khusus di tingkat dasar, penanaman nilai-nilai akidah dan akhlak sejak dini menjadi bekal utama dalam membangun kemandirian sosial, kemampuan mengendalikan emosi, serta kesantunan berinteraksi di lingkungan keluarga maupun sekolah (Somantri, 2006; Awalia, 2019).

Meskipun memiliki kedudukan yang sangat strategis, praktik pembelajaran Akidah Akhlak di kelas SDLB masih sering menghadapi hambatan pedagogis. Metode pengajaran konvensional yang bertumpu pada ceramah lisan, penghafalan definisi, dan pemberian tugas tertulis sering kali kurang efektif dalam menarik minat serta mempertahankan konsentrasi belajar siswa berkebutuhan khusus (Aulia & Nasucha, 2025). Peserta didik pada jenjang SDLB memiliki rentang perhatian (*attention span*) yang pendek, keterbatasan dalam pemrosesan simbol verbal abstrak, serta variasi kemampuan literasi dan numerasi dasar (Somantri, 2006; Gresilia et al., 2023). Ketika materi Akidah Akhlak—seperti mengenal ciptaan Allah, membiasakan kalimat *thayyibah*, bersikap jujur, tolong-menolong, serta santun kepada orang tua dan guru—disampaikan secara abstrak tanpa media konkret yang interaktif, siswa mudah mengalami kejenuhan, bersikap pasif, dan kesulitan mengaitkan materi pelajaran dengan tindakan nyata sehari-hari.

SLB Negeri 1 Yogyakarta, sebagai salah satu satuan pendidikan khusus rujukan di Daerah Istimewa Yogyakarta yang melayani peserta didik berkebutuhan khusus pada berbagai jenjang, turut menghadapi tantangan nyata dalam menyajikan materi Akidah Akhlak dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa SDLB. Berdasarkan observasi awal di kelas SDLB SLB Negeri 1 Yogyakarta terhadap enam orang peserta didik (Naura, Ihsan, Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa), terlihat bahwa siswa memiliki karakteristik dan kesiapan belajar yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan inklusif. Sebagian siswa seperti Naura dan Ihsan sudah mulai mengenal huruf dan angka sederhana, sementara siswa lainnya seperti Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa masih belum lancar membaca dan belum menguasai hitungan dasar 1 sampai 6 secara mandiri. Dalam pembelajaran konvensional, ketergantungan pada penjelasan verbal menyebabkan partisipasi diskusi kelas rendah dan rata-rata pemahaman materi Akidah Akhlak siswa pada kondisi awal (prasiklus) baru mencapai 54,2 atau berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75.

Menghadapi tantangan tersebut, guru profesional di abad ke-21 dituntut untuk melakukan inovasi metode dan media pembelajaran yang aktif, kreatif, serta berpusat pada kebutuhan peserta didik (Agustin, 2013; Hartini, 2017; Baroya, 2018; Lubis & Anggraeni, 2019). Kompetensi profesional dan supervisi akademik yang berkelanjutan mendorong

pendidik untuk terus merancang perangkat serta media persiapan pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi intrinsik siswa (Illahi, 2020; Nuriyati & Chanifudin, 2020; Rosilawati, 2020; Salmia & Yusri, 2021). Secara teoretis, media pembelajaran berfungsi sebagai wahana penyalur pesan yang mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman visual dan kinestetik yang konkret (Sadiman et al., 2006; Arsyad, 2011). Salah satu inovasi media yang relevan dengan dunia psikologis anak usia sekolah dasar luar biasa adalah permainan edukatif (*educational game*) berbasis petualangan bercerita (Naufal & Acetylena, 2026).

Permainan petualangan "Amir & Aisyah" dikembangkan sebagai salah satu solusi inovatif untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran Akidah Akhlak di SDLB SLB Negeri 1 Yogyakarta. Permainan ini dirancang khusus dengan menggabungkan unsur cerita petualangan dua tokoh anak muslim—Amir dan Aisyah—yang menarik dengan materi Akidah Akhlak yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Dengan pendekatan yang interaktif dan berbasis cerita, siswa diajak menelusuri pos-pos petualangan (menggunakan langkah angka 1 sampai 6), menjawab kartu tantangan bergambar tentang keimanan dan akhlak terpuji, serta mendiskusikan contoh perilaku baik bersama teman sekelompoknya. Pendekatan bermain sambil belajar (*learning through play*) dan penemuan terbimbing ini diharapkan membantu siswa memahami konsep Akidah Akhlak secara lebih menyenangkan dan bermakna sekaligus mengembangkan kemampuan sosial dan emosional mereka (Septiani & Susanti, 2021; Naufal & Acetylena, 2026).

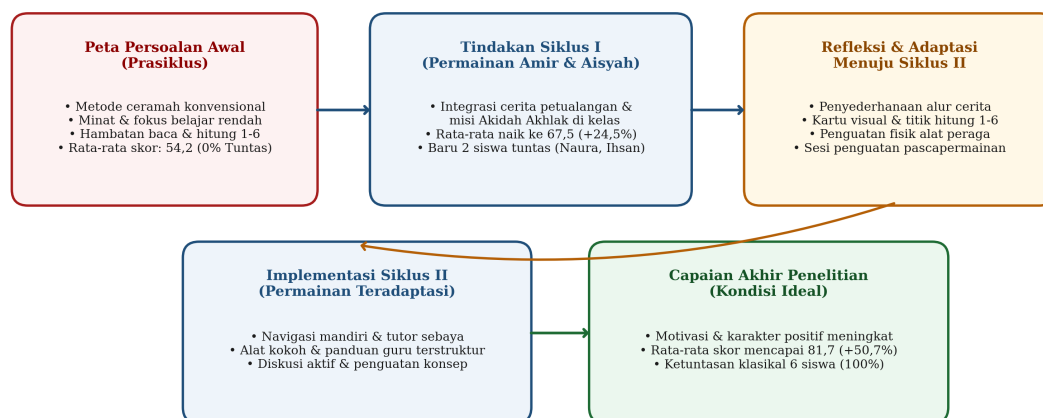
Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) dan media visual efektif meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa sehingga membantu mereka memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih baik (Suryawati, 2016; Gresilia et al., 2023; Naufal & Acetylena, 2026). Meskipun demikian, kajian yang secara spesifik mengintegrasikan permainan petualangan bercerita "Amir & Aisyah" pada pembelajaran Akidah Akhlak siswa SDLB—termasuk bagaimana mengatasi kendala aksesibilitas alat peraga dan hambatan baca-hitung dasar 1–6 selama siklus pembelajaran—masih jarang terdokumentasi secara mendalam. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas permainan petualangan "Amir & Aisyah" sebagai inovasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak bagi siswa SDLB di SLB Negeri 1 Yogyakarta, yang mencakup: (1) analisis pengaruh permainan terhadap motivasi belajar, pemahaman materi, dan perkembangan karakter siswa dari Siklus I ke Siklus II, serta (2) eksplorasi penerimaan guru dan siswa beserta adaptasi teknis permainan edukatif dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak di SDLB. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan bagi para pendidik dan pengembang kurikulum dalam menciptakan inovasi pembelajaran agama yang inklusif dan efektif.

## Metode

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas merupakan pencerminan sistematis terhadap kegiatan belajar di kelas melalui pemberian tindakan terencana guna memperbaiki kualitas pembelajaran serta memecahkan masalah nyata yang dihadapi guru dan siswa (Arikunto, 2006; Nurizzati, 2014; Susilowati, 2018). Fokus penelitian ini adalah menganalisis efektivitas permainan petualangan "Amir & Aisyah" dalam meningkatkan pemahaman Akidah Akhlak, motivasi belajar, dan perkembangan karakter siswa SDLB di SLB Negeri 1 Yogyakarta. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses interaksi, respons emosional, umpan balik guru, serta kendala teknis di lapangan, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur capaian skor pemahaman siswa terhadap Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75).

Pokok permasalahan utama yang menjadi dasar pelaksanaan penelitian ini adalah kurangnya minat, motivasi, dan pemahaman konsep siswa SDLB dalam pembelajaran Akidah Akhlak melalui metode konvensional. Siswa dengan kebutuhan khusus memerlukan

pendekatan yang lebih interaktif, konkret, dan menarik untuk membantu mereka memahami konsep Akidah Akhlak secara efektif. Konsep pemikiran dan kerangka berpikir penelitian ini bertolak dari pandangan bahwa permainan edukatif berbasis petualangan mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Sadiman et al., 2006; Naufal & Acetylena, 2026). Permainan "Amir & Aisyah" dirancang untuk mengintegrasikan materi Akidah Akhlak dengan cerita petualangan yang interaktif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan pengembangan karakter siswa secara holistik sebagaimana divisualisasikan pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Diagram Peta Persoalan, Kerangka Berpikir, dan Tahapan Siklus Permainan Petualangan "Amir & Aisyah"

Subjek penelitian ini berjumlah enam orang peserta didik berkebutuhan khusus jenjang Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) di SLB Negeri 1 Yogyakarta, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, yang terdiri atas: (1) Naura, (2) Ihsan, (3) Faris, (4) Farhan, (5) Deandra, dan (6) Dafa, dengan melibatkan peneliti dan guru kelas sebagai mitra kolaborator. Tahapan metodologis penelitian dilaksanakan dalam dua siklus berdaur ulang (Siklus I dan Siklus II) yang meliputi: (1) **Tahap Perancangan**, yakni merancang dan menyempurnakan alur cerita serta konten permainan sesuai materi Akidah Akhlak yang relevan untuk siswa SDLB, (2) **Tahap Implementasi**, yakni mengujicobakan permainan di kelas dengan melibatkan keenam siswa dan guru di SLB Negeri 1 Yogyakarta, (3) **Tahap Evaluasi**, yakni mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, kuesioner umpan balik, dan tes pemahaman untuk menilai efektivitas permainan, serta (4) **Tahap Analisis dan Refleksi**, yakni menganalisis data kualitatif dengan metode analisis tematik dan data kuantitatif dengan persentase ketuntasan KKM sebagai dasar perbaikan siklus berikutnya. Rincian kegiatan pada masing-masing siklus disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tahapan Metodologis Implementasi Permainan Petualangan "Amir & Aisyah" pada Siklus I dan Siklus II

| Tahapan Metodologis             | Pelaksanaan Tindakan Siklus I                                                                                                                                           | Perbaikan dan Penguatan pada Siklus II                                                                                                                                                |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Tahap Perancangan (Planning) | Merancang alur cerita dan konten permainan petualangan "Amir & Aisyah" sesuai materi Akidah Akhlak SDLB, menyiapkan RPP, lembar observasi, dan instrumen tes pemahaman. | Menyederhanakan kalimat alur cerita, memperkuat konstruksi fisik papan dan bidak permainan agar tidak mudah patah, serta menambahkan kartu panduan visual dan titik bantu hitung 1-6. |

| Tahapan Metodologis                        | Pelaksanaan Tindakan Siklus I                                                                                                                                                 | Perbaikan dan Penguatan pada Siklus II                                                                                                                                                 |
|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. Tahap Implementasi (Acting)             | Mengujicobakan permainan petualangan "Amir & Aisyah" di kelas SDLB SLB Negeri 1 Yogyakarta secara berkelompok dengan memandu siswa mengikuti alur cerita dan misi.            | Melaksanakan permainan dengan alur cerita yang disederhanakan, memfasilitasi panduan interaktif baca-hitung 1-6, serta memberikan sesi penguatan materi segera setelah sesi permainan. |
| 3. Tahap Evaluasi (Observing & Evaluating) | Mengumpulkan data melalui observasi partisipasi siswa, wawancara umpan balik guru, serta evaluasi pemahaman materi Akidah Akhlak (skor maksimal 100, KKM = 75).               | Mengamati peningkatan aksesibilitas navigasi permainan, keaktifan diskusi kelompok, perkembangan perilaku karakter, serta melaksanakan tes evaluasi pemahaman akhir Siklus II.         |
| 4. Analisis Data & Refleksi (Reflecting)   | Menganalisis data secara tematik dan kuantitatif; mengidentifikasi kendala kemampuan baca-hitung 1-6 serta kerapuhan fisik alat peraga karena baru 2 siswa yang mencapai KKM. | Menyimpulkan efektivitas akhir permainan setelah seluruh kendala Siklus I teratasi dan memastikan ketuntasan belajar klasikal (100% siswa mencapai nilai $\geq 75$ ) telah terpenuhi.  |

Pengumpulan data dalam penelitian ini memadukan empat instrumen utama guna menjamin keabsahan dan kedalaman temuan (Mahanal, 2019; Ramdani et al., 2019). Pertama, **observasi partisipatif**, digunakan untuk mengamati ketertarikan siswa terhadap elemen cerita petualangan, keaktifan bertanya, partisipasi dalam diskusi kelompok, serta kemandirian dalam menyelesaikan misi di dalam permainan. Kedua, **tes pemahaman materi Akidah Akhlak**, digunakan untuk mengukur penguasaan konsep Akidah Akhlak siswa pada tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II menggunakan skala nilai 0-100 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Ketiga, **wawancara dan kuesioner umpan balik guru**, digunakan untuk menggali persepsi dan saran guru terkait struktur penyampaian materi serta kebutuhan panduan pengaitan elemen permainan dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak. Keempat, **analisis data tematik dan deskriptif kuantitatif**, digunakan untuk mengidentifikasi pola dan tema utama yang muncul dari catatan lapangan sekaligus menghitung persentase peningkatan rata-rata kelas.

## Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Kondisi Awal (Prasiklus) dan Struktur Misi Permainan Petualangan "Amir & Aisyah"

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada jenjang Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) di SLB Negeri 1 Yogyakarta yang berlokasi di Jalan Kapten Laut Samadikun Nomor 3, Kota Yogyakarta. Subjek penelitian berjumlah enam orang peserta didik berkebutuhan khusus, yaitu Naura, Ihsan, Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa. Berdasarkan pengamatan kondisi awal sebelum tindakan (prasiklus), pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada muatan materi Akidah Akhlak masih menggunakan metode ceramah lisan dan penugasan konvensional. Karakteristik siswa SDLB yang memiliki rentang konsentrasi pendek serta hambatan dalam memahami konsep abstrak membuat siswa cepat merasa bosan, kurang antusias, dan pasif ketika guru menjelaskan materi. Selain itu, terdapat perbedaan kemampuan literasi dan numerasi dasar di antara keenam siswa: Naura dan Ihsan sudah mulai mengenal suku kata sederhana serta hitungan angka 1 sampai 6, sedangkan Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa masih mengalami kesulitan dalam membaca kalimat secara lancar maupun menghitung mata dadu 1 sampai 6 tanpa bantuan guru.

Hasil evaluasi awal (prasiklus) terhadap pemahaman materi Akidah Akhlak keenam siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas baru mencapai 54,2 dari skor maksimal 100 dan belum ada satu pun siswa (0%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75).

Secara berurutan, perolehan skor prasiklus keenam siswa adalah Naura sebesar 68 (*Belum Tuntas*), Ihsan sebesar 65 (*Belum Tuntas*), Faris sebesar 55 (*Belum Tuntas*), Farhan sebesar 50 (*Belum Tuntas*), Deandra sebesar 45 (*Belum Tuntas*), dan Dafa sebesar 42 (*Belum Tuntas*). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti merancang dan menerapkan media permainan petualangan "Amir & Aisyah" yang mengemas materi Akidah Akhlak SDLB ke dalam enam pos misi kebaikan sesuai angka langkah 1 sampai 6, yaitu: (1) Pos Kalimat *Thayyibah* (membiasakan ucapan *Basmalah* dan *Hamdalah*), (2) Pos Mengenal Ciptaan Allah SWT di lingkungan sekitar, (3) Pos Perilaku Jujur dalam perkataan dan perbuatan, (4) Pos Adab Hormat dan Patuh kepada orang tua serta guru, (5) Pos Sikap Tolong-Menolong dan berbagi dengan teman, serta (6) Pos Kasih Sayang terhadap sesama makhluk ciptaan Tuhan.

### 3.2. Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus I

Pada **Siklus I**, permainan petualangan "Amir & Aisyah" diimplementasikan di kelas dengan melibatkan keenam siswa SDLB dan guru di SLB Negeri 1 Yogyakarta. Tujuan dari Siklus I ini adalah mengukur efektivitas awal permainan dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi Akidah Akhlak siswa. Siswa diajak mengikuti alur petualangan tokoh Amir dan Aisyah, melangkahkan bidak sesuai hitungan angka 1 sampai 6, serta menjawab tantangan materi Akidah Akhlak di setiap pos misi. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi selama Siklus I, diperoleh lima temuan pokok mengenai pelaksanaan tindakan:

Pertama, dari aspek **observasi dan partisipasi siswa**, keenam siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap permainan, terutama pada elemen cerita petualangan tokoh Amir dan Aisyah yang interaktif dan bergambar. Partisipasi siswa dalam diskusi kelompok meningkat nyata dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Kedua, dari aspek **motivasi belajar**, motivasi belajar siswa meningkat signifikan yang terlihat dari antusiasme mereka saat mengikuti jalannya permainan hingga selesai; siswa menjadi lebih aktif bertanya dan bersemangat terlibat dalam penyelesaian misi di dalam permainan. Ketiga, dari aspek **hasil pemahaman materi Akidah Akhlak**, berdasarkan hasil evaluasi Siklus I terdapat peningkatan rata-rata pemahaman konsep Akidah Akhlak sebesar 24,5% (sekitar 25%) dibandingkan sebelum menggunakan permainan, yakni naik dari rata-rata 54,2 menjadi 67,5. Namun demikian, dari total enam peserta, baru **2 siswa (33,3%)** yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75), yaitu **Naura** (skor 85, *Tuntas*) dan **Ihsan** (skor 80, *Tuntas*), sedangkan empat siswa lainnya—Faris (68), Farhan (62), Deandra (55), dan Dafa (55)—belum mencapai KKM karena masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan alur cerita dengan konsep Akidah Akhlak yang diajarkan. Rincian capaian skor pemahaman siswa pada Siklus I disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil Evaluasi Pemahaman Materi Akidah Akhlak Siswa SDLB pada Siklus I

| No               | Nama Siswa                                | Skor Maksimal | Skor Prasiklus          | Skor Perolehan Siklus I | Ketuntasan (KKM = 75)         |
|------------------|-------------------------------------------|---------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------------|
| 1                | Naura                                     | 100           | 68                      | 85                      | Tuntas                        |
| 2                | Ihsan                                     | 100           | 65                      | 80                      | Tuntas                        |
| 3                | Faris                                     | 100           | 55                      | 68                      | Belum Tuntas                  |
| 4                | Farhan                                    | 100           | 50                      | 62                      | Belum Tuntas                  |
| 5                | Deandra                                   | 100           | 45                      | 55                      | Belum Tuntas                  |
| 6                | Dafa                                      | 100           | 42                      | 55                      | Belum Tuntas                  |
| <b>Rata-rata</b> | <b>Nilai Rata-rata / Ketuntasan Kelas</b> | <b>100</b>    | <b>54,2 (0% Tuntas)</b> | <b>67,5 (+24,5%)</b>    | <b>2 Siswa Tuntas (33,3%)</b> |

Keempat, dari aspek **umpan balik guru**, guru menyatakan bahwa permainan petualangan "Amir & Aisyah" sangat efektif dalam menarik minat belajar siswa SDLB, namun masih diperlukan penyesuaian dalam penyampaian materi agar lebih terstruktur. Selain itu, guru mengusulkan perlunya tambahan panduan praktis bagi pendidik dalam mengaitkan setiap elemen permainan dengan tujuan pembelajaran Akidah Akhlak. Kelima, dari aspek **kendala dan tantangan**, refleksi Siklus I mengidentifikasi tiga hambatan utama: (1) empat siswa yang belum tuntas (Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa) mengalami kesulitan memahami materi melalui alur cerita yang cukup panjang sehingga memerlukan metode penguatan, (2) beberapa siswa mengalami kesulitan teknis dalam permainan karena **belum mampu berhitung angka 1-6 dan membaca dengan lancar** sehingga membutuhkan bantuan guru secara intensif pada setiap giliran langkah, serta (3) terdapat keterbatasan pada perangkat alat peraga yang digunakan, di mana bahan perangkat kurang kuat sehingga mudah patah saat dimainkan. Oleh karena itu, disusun empat rekomendasi perbaikan untuk Siklus II: (1) menyederhanakan alur cerita agar lebih mudah dipahami oleh siswa SDLB, (2) menambahkan panduan interaktif bergambar dan titik bantu hitung 1-6 untuk membantu siswa menghubungkan alur cerita dengan konsep Akidah Akhlak, (3) memperkuat ketahanan fisik dan aksesibilitas perangkat permainan agar mudah dinavigasi oleh siswa berkebutuhan khusus, serta (4) memberikan sesi penguatan materi segera setelah sesi permainan selesai.

### 3.3. Pelaksanaan dan Hasil Tindakan Siklus II

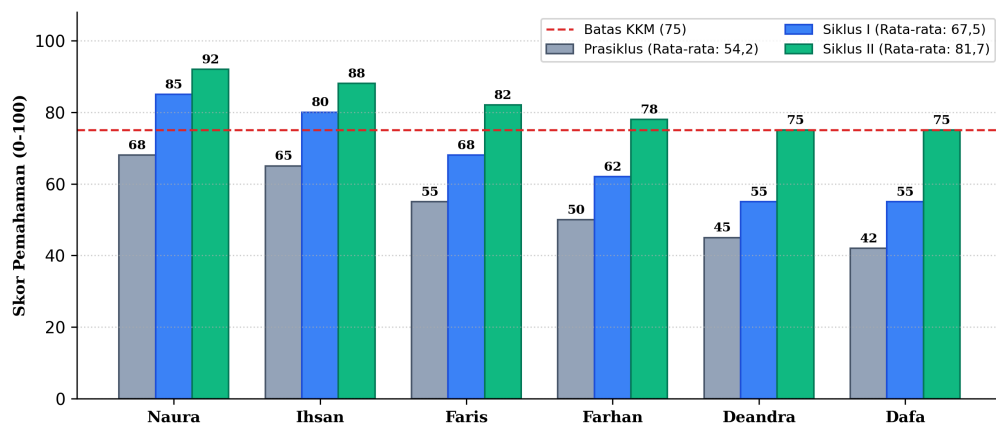
Berdasarkan hasil refleksi dan rekomendasi Siklus I, peneliti bersama guru melaksanakan tindakan perbaikan pada **Siklus II** terhadap keenam siswa SDLB di SLB Negeri 1 Yogyakarta. Pada Siklus II ini, perangkat papan dan bidak permainan "Amir & Aisyah" diperbarui menggunakan material tebal berlaminasi yang kokoh sehingga tidak mudah patah. Selain itu, alur cerita disederhanakan menjadi kalimat-kalimat pendek yang lugas, dilengkapi ilustrasi visual perilaku akhlak terpuji serta simbol titik hitung (*dot-counting* 1 sampai 6) pada dadu dan petak lintasan. Strategi ini dirancang khusus untuk memfasilitasi siswa yang belum lancar membaca dan berhitung 1-6 agar dapat bernavigasi secara lebih mandiri. Guru juga dilengkapi kartu panduan pengaitan materi dan memberikan sesi penguatan konsep (*debriefing*) pada setiap akhir putaran permainan.

Implementasi perbaikan pada Siklus II menghasilkan perubahan positif pada masing-masing individu siswa. Faris dan Farhan yang pada Siklus I masih sering terhenti saat harus membaca teks misi dan menghitung langkah dadu 1-6, kini mampu mencocokkan jumlah titik pada dadu dengan petak lintasan serta memahami pesan moral melalui gambar ilustrasi pada kartu misi. Demikian pula Deandra dan Dafa yang sebelumnya sangat bergantung pada tuntunan penuh dari guru, pada Siklus II mulai berani menggerakkan bidak tokoh Amir dan Aisyah secara mandiri serta menjawab pertanyaan lisan mengenai contoh perilaku baik dengan percaya diri. Naura dan Ihsan yang telah tuntas lebih awal turut dilibatkan sebagai rekan belajar sebaya yang membantu teman sekelompoknya menghitung langkah dan mendiskusikan contoh perbuatan terpuji dalam cerita Amir dan Aisyah—seperti mengucapkan kalimat *thayyibah*, berkata jujur, menghormati guru dan orang tua, serta menolong teman yang kesulitan. Sesi penguatan materi pascapermainan juga terbukti efektif mengunci pemahaman siswa terhadap pesan inti Akidah Akhlak yang baru saja mereka mainkan.

Hasil evaluasi pemahaman materi Akidah Akhlak pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan kondisi prasiklus maupun Siklus I. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 67,5 pada Siklus I menjadi **81,7** pada Siklus II (atau meningkat sebesar 50,7% dibandingkan rata-rata prasiklus 54,2). Seluruh peserta didik yang berjumlah **6 siswa (100%)** berhasil mencapai dan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 75), dengan rincian skor akhir: Naura meraih 92 (*Tuntas*), Ihsan meraih 88 (*Tuntas*), Faris meraih 82 (*Tuntas*), Farhan meraih 78 (*Tuntas*), Deandra meraih 75 (*Tuntas*), dan Dafa meraih 75 (*Tuntas*). Rekapitulasi perbandingan skor pemahaman keenam siswa dari Prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II disajikan pada Tabel 3 dan divisualisasikan pada Gambar 2.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Peningkatan Skor Pemahaman Materi Akidah Akhlak Siswa SDLB pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

| No                | Nama Siswa                         | Skor Prasiklus      | Skor Siklus I          | Skor Siklus II        | Peningkatan Skor    | Ketuntasan Akhir         |
|-------------------|------------------------------------|---------------------|------------------------|-----------------------|---------------------|--------------------------|
| 1                 | Naura                              | 68 (Belum Tuntas)   | 85 (Tuntas)            | 92                    | +24 Poin            | Tuntas                   |
| 2                 | Ihsan                              | 65 (Belum Tuntas)   | 80 (Tuntas)            | 88                    | +23 Poin            | Tuntas                   |
| 3                 | Faris                              | 55 (Belum Tuntas)   | 68 (Belum Tuntas)      | 82                    | +27 Poin            | Tuntas                   |
| 4                 | Farhan                             | 50 (Belum Tuntas)   | 62 (Belum Tuntas)      | 78                    | +28 Poin            | Tuntas                   |
| 5                 | Deandra                            | 45 (Belum Tuntas)   | 55 (Belum Tuntas)      | 75                    | +30 Poin            | Tuntas                   |
| 6                 | Dafa                               | 42 (Belum Tuntas)   | 55 (Belum Tuntas)      | 75                    | +33 Poin            | Tuntas                   |
| <b>Rata-rata</b>  | <b>Nilai Rata-rata Kelas</b>       | <b>54,2</b>         | <b>67,5 (+24,5%)</b>   | <b>81,7 (+50,7%)</b>  | <b>+27,5 Poin</b>   | <b>Tuntas Klasikal</b>   |
| <b>Ketuntasan</b> | <b>Jumlah &amp; % Siswa Tuntas</b> | <b>0 Siswa (0%)</b> | <b>2 Siswa (33,3%)</b> | <b>6 Siswa (100%)</b> | <b>+100% Tuntas</b> | <b>100% Mencapai KKM</b> |



**Gambar 2.** Grafik Perbandingan Skor Pemahaman Materi Akidah Akhlak Siswa SDLB pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Sebagaimana tampak pada Tabel 3 dan Gambar 2, ketuntasan belajar klasikal telah mencapai 100% pada akhir Siklus II. Di samping capaian kognitif tersebut, observasi selama Siklus II juga menunjukkan perkembangan karakter positif siswa—meliputi kesabaran menunggu giliran, kejujuran dalam melangkahkan bidak 1–6, serta kebiasaan saling membantu dan mengucapkan kalimat *thayyibah*—serta tingginya penerimaan guru karena perangkat permainan kini lebih kuat dan dilengkapi panduan pengaitan materi yang sistematis. Dengan tercapainya seluruh indikator keberhasilan penelitian, pelaksanaan tindakan dihentikan pada Siklus II.

### 3.4. Pembahasan: Efektivitas dan Adaptasi Permainan Edukatif bagi Siswa SDLB

Hasil penelitian tindakan kelas di SLB Negeri 1 Yogyakarta ini membuktikan bahwa penerapan permainan petualangan "Amir & Aisyah" merupakan inovasi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep Akidah Akhlak, dan pembiasaan karakter siswa SDLB. Analisis perbandingan antara Siklus I dan Siklus II memberikan temuan ilmiah yang sangat

penting mengenai penerapan *game-based learning* pada pendidikan khusus. Pada Siklus I, kehadiran unsur cerita petualangan terbukti langsung mendongkrak minat belajar dan partisipasi diskusi siswa serta menaikkan rata-rata skor kelas sebesar 24,5% (dari 54,2 menjadi 67,5). Akan tetapi, capaian ketuntasan pada Siklus I baru menyentuh 33,3% (hanya Naura dan Ihsan yang tuntas), sedangkan Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa masih terkendala oleh panjangnya alur cerita, keterbatasan kemampuan membaca dan berhitung angka 1–6, serta kerapuhan fisik alat permainan. Temuan ini mengonfirmasi teori psikologi anak berkebutuhan khusus (Somantri, 2006; Awalia, 2019; Aulia & Nasucha, 2025) bahwa antusiasme emosional siswa SDLB harus ditopang oleh penyederhanaan beban kognitif dan bantuan visual-kinestetik agar informasi dapat terinternalisasi secara utuh.

Keberhasilan tindakan perbaikan pada Siklus II yang mengantarkan seluruh enam siswa (Naura, Ihsan, Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa) mencapai KKM dengan rata-rata 81,7 menegaskan tiga prinsip utama perancangan media permainan edukatif bagi siswa SDLB. Pertama, **prinsip penyederhanaan naratif dan penopang literasi-numerasi visual**. Penambahan simbol titik hitung (*dot-counting* 1–6) dan ilustrasi gambar pada kartu misi memungkinkan siswa yang belum lancar membaca dan berhitung tetap dapat mengikuti aturan permainan tanpa merasa frustrasi (Sadiman et al., 2006; Arsyad, 2011; Gresilia et al., 2023). Kedua, **prinsip ketahanan fisik dan aksesibilitas perangkat**. Siswa berkebutuhan khusus di tingkat SDLB sering kali memiliki koordinasi motorik halus yang masih berkembang, sehingga alat peraga edukatif harus dirancang dengan bahan yang kuat, tidak mudah patah, dan mudah dinavigasi. Ketiga, **prinsip penguatan terstruktur pascapermainan**. Sebagaimana tercermin dari umpan balik guru, penyediaan panduan pengaitan materi dan sesi penguatan (*reinforcement*) setelah bermain sangat krusial untuk membantu siswa menarik benang merah antara petualangan tokoh Amir dan Aisyah dengan nilai-nilai Akidah Akhlak yang harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selain meningkatkan pemahaman kognitif dan motivasi belajar, permainan petualangan "Amir & Aisyah" juga berfungsi sebagai laboratorium sosial mini di dalam kelas SDLB untuk melatih kecerdasan sosial-emosional dan akhlak mulia siswa. Selama bermain bersama, Naura, Ihsan, Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa berlatih mengendalikan impulsivitas saat mengantre giliran, menghargai teman yang membutuhkan waktu lebih lama untuk menghitung langkah 1 sampai 6, serta mempraktikkan langsung ucapan santun dan sikap tolong-menolong. Proses interaksi sebaya ini membuktikan bahwa permainan edukatif berbasis cerita bukan sekadar alat bantu penyampaian materi, melainkan media internalisasi nilai-nilai karakter yang kontekstual bagi anak berkebutuhan khusus.

Temuan penelitian ini selaras dan memperluas hasil-hasil penelitian sebelumnya terkait inovasi metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era modern. Peningkatan keaktifan bertanya, kerja sama kelompok, dan pemahaman materi siswa melalui permainan "Amir & Aisyah" sejalan dengan hasil penelitian Agustin (2013), Hartini (2017), Baroya (2018), serta Septiani dan Susanti (2021) yang menegaskan bahwa model pembelajaran aktif berbasis pemecahan misi dan penyelidikan terbimbing mampu meningkatkan aktivitas serta hasil belajar siswa sekolah dasar. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam dan Akidah Akhlak, hasil penelitian ini mendukung simpulan Suryawati (2016), Ahyat (2017), serta Naufal dan Acetylena (2026) bahwa penggunaan permainan edukatif mampu menjembatani pemahaman nilai-nilai keimanan dan akhlak secara menyenangkan. Lebih jauh, temuan ini juga memperkuat kajian Muazaroh dan Ariyani (2025) serta Salsabilah dan Putra (2026) bahwa inovasi media pembelajaran PAI bagi anak berkebutuhan khusus di SLB menuntut kreativitas dan kepekaan profesional guru (Lubis & Anggraeni, 2019; Illahi, 2020; Nuriyati & Chanifudin, 2020; Rosilawati, 2020; Salmia & Yusri, 2021) dalam mengadaptasi tingkat kesulitan media agar inklusif bagi seluruh peserta didik.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa permainan petualangan "Amir & Aisyah" terbukti efektif sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi Akidah Akhlak, dan perkembangan karakter siswa SDLB di SLB Negeri 1 Yogyakarta. Penerapan permainan edukatif berbasis cerita petualangan ini mampu mengubah proses pembelajaran yang semula pasif menjadi interaktif dan menyenangkan. Secara kuantitatif, rata-rata nilai pemahaman materi Akidah Akhlak keenam siswa SDLB (Naura, Ihsan, Faris, Farhan, Deandra, dan Dafa) meningkat dari 54,2 pada kondisi awal (prasiklus, ketuntasan 0%) menjadi 67,5 pada Siklus I (meningkat 24,5% dengan 2 siswa atau 33,3% mencapai KKM, yaitu Naura [85] dan Ihsan [80]). Setelah dilakukan adaptasi pada Siklus II—meliputi penyederhanaan alur cerita, penambahan panduan interaktif baca-hitung 1–6, penguatan fisik perangkat permainan agar tidak mudah patah, serta pemberian sesi penguatan materi pascapermainan—nilai rata-rata kelas meningkat tajam menjadi 81,7 dengan ketuntasan belajar klasikal mencapai 100%.

Penelitian ini memberikan kontribusi dan implikasi praktis bagi para pendidik serta pengembang kurikulum Pendidikan Luar Biasa bahwa pengembangan permainan edukatif untuk siswa SDLB harus memadukan alur cerita yang sederhana, ketahanan fisik alat peraga yang kokoh, dukungan visual bagi siswa yang belum lancar membaca dan berhitung, serta buku panduan pengaitan materi bagi guru. Sebagai prospek pengembangan dan penerapan berikutnya, media permainan petualangan "Amir & Aisyah" ini dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk media papan magnetik berlaminasi penuh maupun aplikasi permainan interaktif berbasis audio-visual bersuara, sehingga dapat menjangkau ragam hambatan belajar siswa berkebutuhan khusus secara lebih luas di era digital.

## Daftar Pustaka

- Agustin, V. N. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model problem based learning (PBL). *Journal of Elementary Education*, 2(1), 36–44. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/2079>
- Ahyat, N. (2017). Metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24–31. [https://www.researchgate.net/publication/323996548\\_Metode\\_Pembelajaran\\_Pendidikan\\_Agama\\_Islam](https://www.researchgate.net/publication/323996548_Metode_Pembelajaran_Pendidikan_Agama_Islam)
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Aulia, N., & Nasucha, J. A. (2025). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam anak berkebutuhan khusus dalam konsentrasi belajar di SLB Smart School Pacet. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 1–10. <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/3537>
- Awalia, H. R. (2019). Studi deskriptif kemampuan interaksi sosial anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 9(1), 1–16. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/18492>
- Baroya, E. H. (2018). Strategi pembelajaran abad 21. *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101–115. <https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/assalam/article/view/67>
- Gresilia, T., Junaidi, J., Arifmiboy, A., & Kamal, M. (2023). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran PAI pada anak berkebutuhan khusus (anak tunagrahita). *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1), 159–178. <https://jurnaluniv45sby.ac.id/index.php/Dewantara/article/view/704>

- Hartini, A. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 6–16. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/1038>
- Illahi, N. (2020). Peranan guru profesional dalam peningkatan prestasi siswa dan mutu pendidikan di era milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1–20. <https://jurnal.asy-syukriyyah.ac.id/Asy-Syukriyyah/article/view/94>
- Lubis, Z., & Anggraeni, D. (2019). Paradigma Pendidikan Agama Islam di era globalisasi menuju pendidik profesional. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 15(1), 133–153. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jsq/article/view/9983>
- Mahanal, S. (2019). Asesmen keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 3(2), 51–73. <https://journal-center.litpam.com/index.php/e-Saintika/article/view/128>
- Muazaroh, R., & Ariyani, D. (2025). Strategi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti pada Kurikulum Merdeka bagi anak tunagrahita di SLB C-C1 Yakut Purwokerto. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 1–12. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/IHSANIKA/article/view/2611>
- Naufal, M. A., & Acetylena, S. (2026). Pemanfaatan permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam perspektif Al Ghazali. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(7), 1–12. <https://jurnal.mediaakademik.com/index.php/jma/article/view/7750>
- Nuriyati, T., & Chanifudin, C. (2020). Pendidik millennial di era globalisasi. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 361–372. <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/asatiza/article/view/118>
- Nurizzati, Y. (2014). Ketertolakan laporan hasil Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Edueksos*, 3(1), 135–152. <https://journal1.uinssc.ac.id/index.php/edueksos/article/view/317/273>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Hadisaputra, S., & Zulkifli, L. (2019). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran IPA yang mendukung keterampilan abad 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1), 98–108. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/221>
- Rosilawati, T. (2020). Supervisi akademik dalam upaya peningkatan motivasi guru menyusun perangkat persiapan pembelajaran. *Jurnal Penelitian Tindakan Sekolah dan Kepengawasan*, 2(2), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/15091>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Salmia, S., & Yusri, A. M. (2021). Peran guru dalam pembelajaran abad 21 di masa pandemik Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 82–92. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/30106>
- Salsabilah, A., & Putra, R. (2026). Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada anak berkebutuhan khusus tunagrahita di SLB Perwari Padang. *Journal of Educational Research (JER)*, 6(4), 1–10. <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/1950>
- Septiani, D., & Susanti, S. (2021). Urgensi pembelajaran inkuiri di abad ke 21: Kajian literatur. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(1), 40–52. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/9724>
- Somantri, T. S. (2006). *Psikologi anak luar biasa*. Refika Aditama.
- Suryawati, D. P. (2016). Implementasi pembelajaran Akidah Akhlak terhadap pembentukan karakter siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(2), 309–322. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/IPM/article/view/1218>

Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01), 36-46. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/175>