



## Penerapan Permainan Edukatif "Empat Kata Ajaib" untuk Meningkatkan Pemahaman dan Aplikasi Akhlaqul Karimah pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Awalia Qolbi Isma Fadillah<sup>1</sup>, Nendi Ergiansyah<sup>2</sup>, Rizqi Sofiana<sup>3</sup>, Tyas Endah Sulistiyannah<sup>4</sup>

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia

E-mail : [liaibun6@gmail.com](mailto:liaibun6@gmail.com)<sup>1</sup>, [nendi497@gmail.com](mailto:nendi497@gmail.com)<sup>2</sup>, [rizqi23sofiana@gmail.com](mailto:rizqi23sofiana@gmail.com)<sup>3</sup>, [tiyassulistiyannah@gmail.com](mailto:tiyassulistiyannah@gmail.com)<sup>4</sup>

Received: 09-01-2026

Revised: 15-01-2026

Accepted: 25-01-2026



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

### Implementation of the "Four Magic Words" Educational Game to Improve Understanding and Application of Akhlaqul Karimah in Elementary Madrasah Students

**Abstract.** This classroom action research aims to describe the implementation process, analyze practical findings, and measure the achievement of learning objectives in Islamic Religious Education (PAI) through the implementation of the educational game "Four Magic Words." This game is designed to strengthen students' understanding and application of simple Akhlaqul Karimah (noble character), focusing on four key expressions: thank you, sorry, please, and excuse me. The research procedure involved grouping students into teams and conducting a competitive activity to find and attach statement cards that matched the four key expressions. The results show that this game successfully stimulated students' enthusiasm and active participation. One of the main findings was the challenge of classroom management due to students' high energy levels, which was addressed through transition techniques and the application of Abraham Maslow's humanistic approach to manage distractions. Theoretically, this approach integrates Behaviorist theory (through the use of rewards), Constructivist theory (through independent contextual understanding), and Integrative Learning (by combining PAI, Indonesian Language, and Social Studies). The achievement of PAI learning objectives was found to be optimal, covering cognitive aspects (students were able to identify and

distinguish concepts), affective aspects (the emergence of collaboration and real-life transfer of learning in daily interactions), and psychomotor aspects (students' agility in the game). A major indicator of success was the spontaneous use of the four magic words by students in classroom interactions, which reflects the internalization of Akhlaqul Karimah values in a simple and practical form.

**Keywords:** Four Magic Words, Akhlaqul Karimah, Educational Game, Islamic Religious Education (PAI), Behaviorist Theory, Constructivist Theory.

**Abstrak.** Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan, menganalisis temuan praktik, dan mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui implementasi permainan edukatif "Empat Kata Ajaib". Permainan ini dirancang untuk memperkuat pemahaman dan penerapan Akhlaqul Karimah (akhlak mulia) sederhana, yang berfokus pada empat kata kunci: terima kasih, maaf, tolong, dan permisi. Prosedur penelitian melibatkan pembagian kelompok siswa dalam kompetisi mencari dan menempelkan kartu pernyataan yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ini berhasil memantik antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik. Temuan kunci mencakup tantangan dalam manajemen kelas akibat tingginya energi siswa, yang diatasi dengan teknik transisi dan pendekatan humanisme Abraham Maslow untuk mengelola distraksi. Secara teoretis, pendekatan ini mengintegrasikan teori Behaviorisme (melalui reward), Konstruktivisme (melalui pemahaman kontekstual mandiri), dan Integrative Learning (menggabungkan PAI, Bahasa Indonesia, dan IPS). Ketercapaian tujuan pembelajaran PAI terbukti optimal, mencakup aspek kognitif (siswa mampu mengidentifikasi dan membedakan konsep), afektif (adanya kolaborasi dan transfer belajar nyata dalam interaksi sehari-hari), dan psikomotorik (ketangkasan dalam permainan). Momen keberhasilan utama adalah aplikasi spontan kata-kata ajaib oleh siswa dalam interaksi di kelas, menandakan internalisasi nilai-nilai Akhlaqul Karimah sebagai bentuk sederhana.

**Kata kunci :** Empat Kata Ajaib, Akhlaqul Karimah, Permainan Edukatif, PAI, Teori Behaviorisme, Teori Konstruktivisme.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan menanamkan Akhlaqul Karimah (akhlak mulia) kepada peserta didik. Namun, praktik pembelajaran akhlak di kelas masih sering didominasi metode ceramah satu arah sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Akibatnya, pencapaian tujuan afektif dan psikomotorik belum optimal, terutama pada siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan yang sangat responsif terhadap aktivitas fisik, pengalaman langsung, dan permainan edukatif.

Permasalahan akhlak pada anak usia sekolah dasar hingga remaja saat ini menjadi isu yang semakin krusial. Krisis akhlak tidak hanya ditunjukkan oleh kenakalan remaja seperti perkelahian atau penyalahgunaan narkoba, tetapi juga tampak pada degradasi nilai dasar seperti menurunnya rasa hormat, lemahnya empati, perilaku agresif, dan meningkatnya individualisme. Indikasi tersebut meliputi penggunaan bahasa kasar kepada orang tua atau guru, meningkatnya kasus bullying, serta kecenderungan mengikuti budaya hedonisme yang bersifat konsumtif.<sup>1</sup>

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa faktor internal dan eksternal sama-sama memengaruhi akhlak peserta didik, namun faktor eksternal memiliki pengaruh yang lebih dominan. Kemudahan akses terhadap media sosial, misalnya, menjadi pedang bermata dua. Paparan konten digital yang tidak sesuai usia dan masuknya budaya asing yang tidak tersaring berkontribusi pada perubahan perilaku. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial memiliki hubungan sedang terhadap akhlak peserta didik, berkisar antara 32% hingga 32,4%, serta menyebabkan pemborosan waktu, penundaan tugas, dan berkurangnya kepedulian sosial.<sup>2</sup>

Di sisi lain, keluarga sebagai lingkungan utama juga memberikan pengaruh signifikan. Kurangnya perhatian orang tua berpengaruh positif tetapi rendah terhadap akhlak remaja, yaitu sekitar 13%. Dampak perceraian orang tua pun terlihat nyata, dengan 56,6% anak berada pada kategori akhlak "cukup" serta meningkatnya kegelisahan dan perilaku kasar. Pola asuh yang tidak konsisten antara rumah dan sekolah—misalnya tidak membiasakan berdoa atau membuang sampah pada tempatnya—menjadi hambatan bagi guru dalam menanamkan pembiasaan akhlak.<sup>3</sup>

Faktor religiusitas dan lingkungan pergaulan turut memengaruhi perkembangan moral peserta didik. Religiusitas tercatat sebagai faktor dengan pengaruh kuat, mencapai 53%, meskipun beberapa penelitian menunjukkan bahwa tingkat akhlakul karimah siswa masih berada pada kategori sedang. Temuan lain pada tingkat SMP menunjukkan bahwa 76% siswa lebih dominan bersikap individualistis dan 79% menunjukkan kecenderungan mengikuti budaya hedonisme.<sup>4</sup>

Data-data tersebut menegaskan bahwa permasalahan akhlak merupakan krisis karakter yang memerlukan solusi terstruktur dan melibatkan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat. Upaya pembentukan akhlak perlu dilakukan sejak

---

<sup>1</sup> Khoiroh, U, *Pengaruh Religiusitas Dan Antusiasme Berorganisasi Terhadap Pendidikan Karakter Anggota IPPNU Kecamatan Talun Kabupaten Pekalongan*, ((Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri KH Abdurrahman Wahid Pekalongan)), n.d.

<sup>2</sup> HERAWATI, S, "STRATEGI KOMUNIKASI USTADZ DALAM MEMBINA AKHLAKUL KARIMAH SANTRI DI PONDOK PESANTREN LANGIT BUMI KOTAAGUNG BARAT KAB. TANGGAMUS," 2023 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG)), n.d.

<sup>3</sup> Sari, A. M., Hidayah, O. N., Khotimah, S., Prayitno, H. J., Kholisatul'Ulya, N., & Nugroho, S., "Penerapan Pembelajaran Berbasis Agama Untuk Membentuk Karakter Religius Anak Sejak Dini Di TPA," *Buletin KKN Pendidikan* 4 (1) (n.d.): 36-48.

<sup>4</sup> Pamungkas, N. F., "ANALISIS YURIDIS PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP TINDAK PIDANA KORBAN BULLYING DI SEKOLAH," (*Doctoral Dissertation, UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG*), 2024.

dini dengan pendekatan yang relevan dengan dunia anak, yaitu melalui pembiasaan, keteladanan, dan metode pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta aplikatif.

Salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar adalah permainan edukatif. Permainan menyediakan suasana belajar yang aman, menarik, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan dan mengimplementasikan permainan "Empat Kata Ajaib", yaitu terima kasih, maaf, tolong, dan permisi. Permainan ini dirancang untuk memperkuat pemahaman sekaligus pembiasaan penggunaan ekspresi etika sosial tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Fokus utama penelitian adalah menilai efektivitas permainan ini dalam memfasilitasi transfer of learning, sehingga siswa tidak hanya mengetahui maknanya, tetapi juga mampu menggunakannya secara spontan dalam interaksi sosial di lingkungan kelas.<sup>5</sup>

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana deskripsi pelaksanaan permainan edukatif "Empat Kata Ajaib" dalam pembelajaran PAI di kelas?
2. Apa saja temuan dan tantangan yang dihadapi selama praktik implementasi permainan "Empat Kata Ajaib" berlangsung, dan bagaimana solusi yang diterapkan?
3. Bagaimana analisis keterkaitan implementasi permainan "Empat Kata Ajaib" dengan teori-teori pembelajaran yang relevan (Behaviorisme, Konstruktivisme, dan Integrative Learning)?
4. Sejauh mana permainan "Empat Kata Ajaib" mampu mencapai tujuan pembelajaran PAI yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan secara rinci prosedur dan pelaksanaan permainan edukatif "Empat Kata Ajaib" dalam pembelajaran PAI.
2. Mengidentifikasi temuan kunci, tantangan manajerial kelas, dan solusi praktis yang diterapkan selama praktik berlangsung.
3. Menganalisis dan mengelaborasi keterkaitan implementasi permainan dengan teori Behaviorisme, Konstruktivisme, dan Integrative Learning.
4. Mengukur dan mendokumentasikan ketercapaian tujuan pembelajaran PAI pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

### **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis:

---

<sup>5</sup> Masykurah, K, "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN AKHLAK DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS DAN KEDISIPLINAN SISWA MADRASAH TSANAWIYAH RAUDATUT THOLIBIN TAYU PATI," *Doctoral Dessertation, UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG*, 2024.

#### Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penting bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam ranah metodologi pembelajaran PAI yang inovatif. Temuan penelitian ini tidak hanya menambah khazanah literatur mengenai model pembelajaran berbasis permainan, tetapi juga menghadirkan bukti empiris mengenai efektivitas penggabungan teori Behaviorisme dan Konstruktivisme dalam satu desain permainan edukatif. Integrasi kedua pendekatan ini dapat memperkaya pemahaman teoretis tentang bagaimana pembiasaan (habit formation) dan konstruksi pengetahuan dapat berlangsung secara simultan dalam pembelajaran akhlak pada siswa sekolah dasar.

#### Manfaat Praktis:

##### a. Bagi Guru/Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan inspirasi sekaligus rekomendasi praktis bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran PAI yang lebih interaktif dan bermakna. Melalui permainan "Empat Kata Ajaib", guru memperoleh alternatif strategi pembelajaran yang kreatif, mudah diimplementasikan, dan terbukti efektif dalam menanamkan perilaku etika dasar sehari-hari. Guru juga dapat memanfaatkan permainan ini sebagai sarana pembiasaan positif yang berkelanjutan, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup pembentukan karakter siswa secara langsung.

##### b. Bagi Siswa

Bagi siswa, permainan ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar serta menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Melalui aktivitas permainan yang menuntut keterlibatan fisik, sosial, dan emosional, siswa dapat memahami makna dan konteks penggunaan empat ekspresi etika dasar—terima kasih, maaf, tolong, dan permisi—secara lebih mendalam. Dengan demikian, nilai-nilai Akhlaqul Karimah tidak hanya dipelajari secara teori, tetapi juga terinternalisasi melalui kebiasaan yang terbentuk secara alami saat berinteraksi di kelas.

##### c. Bagi Institusi Pendidikan

Bagi lembaga atau institusi pendidikan, penelitian ini memberikan masukan berharga dalam upaya pengembangan kurikulum dan strategi pengajaran yang berorientasi pada pembentukan karakter siswa secara utuh. Model permainan edukatif yang dikaji dalam penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam merancang program pembelajaran yang menekankan keterpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu, institusi dapat memanfaatkannya sebagai dasar penguatan budaya sekolah yang menjunjung tinggi etika, sopan santun, dan nilai-nilai moral dalam setiap aktivitas pembelajaran.

## METODE

### Lokasi dan Waktu

Riset dilakukan dalam dua tahap pada tanggal 14 November 2025 dan 21 November 2025 di MI Ma'arif NU Kebasen. Pelaksanaan dalam dua tahap diperlukan

untuk beberapa alasan, yang pertama adalah untuk memastikan bahwa prosedur permainan berjalan dengan baik, yang kedua memberikan kesempatan bagi pengamat untuk menilai konsistensi perilaku siswa di antara sesi, dan yang ketiga memungkinkan guru untuk melakukan refleksi singkat di antara siklus untuk memperbaiki pelaksanaan. Metode ini mengikuti praktik penelitian lapangan yang menekankan pentingnya pengamatan berulang untuk meminimalisir bias dalam pengukuran.<sup>6</sup>

### Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik yang terlibat secara langsung dalam kegiatan intervensi melalui Permainan Edukatif "Empat Kata Ajaib". Adapun siswa yang menjadi peserta penelitian berasal dari kelas IV dan V Madrasah Ibtidaiyah. Pemilihan subjek dari dua tingkat kelas tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek perkembangan siswa.

Pertama, siswa pada jenjang kelas IV dan V berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis permainan dinilai lebih sesuai untuk membantu proses pemahaman mereka secara optimal. Kedua, pada fase ini siswa sedang mengalami perkembangan sosial dan moral yang signifikan, sehingga penguatan nilai-nilai akhlaqul karimah sederhana menjadi penting sebagai dasar pembentukan karakter yang lebih kokoh dalam kehidupan sehari-hari.<sup>7</sup>

### Desain Kegiatan

Kegiatan penelitian dirancang dalam bentuk permainan edukatif yang bertujuan untuk mengintegrasikan elemen permainan dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak. Pendekatan ini dipilih karena efektif dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis, menyenangkan, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembentukan karakter.

#### a. Judul Kegiatan

Permainan Edukatif "Empat Kata Ajaib"

#### b. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan penerapan nilai Akhlaqul Karimah sederhana, khususnya dalam penggunaan empat ungkapan utama dalam kehidupan sehari-hari, yaitu terima kasih, maaf, tolong, dan permisi, sebagai bentuk pembiasaan sikap santun dalam berkomunikasi.<sup>8</sup>

#### c. Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu:

---

<sup>6</sup> Ainis Lisa, A., & Muthohar, S, "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa," 2024 Vol.13 No.001 (Desember 2024).

<sup>7</sup> Aslihatul Rahmawati, N., Karmawan, & Setiawan, A. A, "Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research.," 2024 Vol. 4(2) (n.d.): 135-42.

<sup>8</sup> Hasyim Hasanah., "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).," 2016, n.d.

1. Guru memberikan penjelasan awal mengenai makna dan pentingnya empat kata ajaib dalam kehidupan sehari-hari.
2. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok secara merata.
3. Setiap kelompok mengikuti kegiatan lomba mencari kartu pernyataan yang berisi contoh penggunaan empat kata ajaib.
4. Siswa menempelkan kartu pernyataan pada papan tempel sesuai dengan kategori kata yang tepat.
5. Guru dan siswa melakukan pembahasan hasil kegiatan secara bersama-sama.
6. Kegiatan diakhiri dengan refleksi terkait penerapan nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa agar mereka tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu menerapkan nilai akhlak dalam kehidupan nyata.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga cara, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang saling melengkapi agar hasil penelitian lebih akurat.

#### **1. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas siswa selama pelaksanaan Permainan Edukatif "Empat Kata Ajaib". Pengamatan difokuskan pada keterlibatan siswa, cara mereka bekerja sama dalam kelompok, serta bagaimana siswa menggunakan dan memahami empat kata ajaib dalam situasi permainan. Hasil observasi dicatat dalam lembar pengamatan yang telah disiapkan sebelumnya.<sup>9</sup>

#### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada beberapa siswa dan guru untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap pelaksanaan permainan serta pemahaman siswa tentang nilai akhlaqul karimah setelah kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan secara sederhana dengan pertanyaan terbuka agar informan dapat menyampaikan pendapatnya dengan bebas dan jujur.<sup>10</sup>

#### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari observasi dan wawancara. Dokumentasi berupa foto, video, serta catatan kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Data dokumentasi ini digunakan sebagai bukti pendukung pelaksanaan kegiatan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Pelaksanaan Permainan**

Pelaksanaan praktik pembelajaran dilakukan melalui permainan edukatif yang dinamakan "Empat Kata Ajaib". Permainan ini bertujuan untuk memperkuat

---

<sup>9</sup> Miftahuddin, M., Azyan, R., Bilqisth, T., Syu'batul Alam, R. I., & Nazib, F. M., "Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di SD.," 2025 1(4) (February 2025): 416–27.

<sup>10</sup> Dewi., "Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi," 2022 Vol.2 No. 3 (n.d.).

pemahaman dan penerapan *Akhlaqul Karimah* sederhana pada siswa. Prosedur diawali dengan pembagian siswa menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok kemudian berlomba selama satu menit untuk mencari kartu pernyataan yang relevan dengan empat kata kunci: terima kasih, maaf, tolong, dan permissi, lalu menempelkannya pada papan yang telah disediakan. Alat dan bahan utama yang digunakan meliputi kartu-kartu pernyataan, kotak kartu (*box* kartu), papan tempel, dan pin kertas. Permainan ini berhasil memantik antusiasme dan semangat kompetisi yang sehat di antara peserta didik, dengan sebagian besar siswa menunjukkan partisipasi aktif, bahkan siswa yang cenderung pendiam pun tetap mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan tertib.

### Temuan Selama Praktik

Selama praktik berlangsung, ditemukan bahwa peserta didik memiliki tingkat antusiasme dan energi yang sangat tinggi, yang terkadang membuat mahasiswa kewalahan dalam mengendalikan kondisi kelas (*kondusifitas*). Solusi yang diterapkan untuk memusatkan perhatian siswa adalah dengan menggunakan teknik tepuk tangan atau sapaan (*halo*) sebagai isyarat transisi. Selain itu, fokus siswa juga mudah teralihkan oleh lingkungan eksternal, seperti ketika melihat pesawat di luar jendela. Pendekatan yang dilakukan untuk mengatasi distraksi ini didasarkan pada Teori Hierarki Kebutuhan Abraham Maslow yang mana merupakan salah satu konsep paling terkenal dalam psikologi humanistik, yang menjelaskan motivasi manusia berdasarkan tingkatan kebutuhan.<sup>11</sup> Aktualisasi diri berada di puncak hierarki ini, yang baru dapat dicapai setelah kebutuhan-kebutuhan di tingkat yang lebih rendah terpenuhi, setidaknya sebagian besar. Disini berfokus untuk memenuhi kebutuhan rasa aman dan perhatian siswa terlebih dahulu. Mahasiswa tidak langsung melarang, melainkan merespons distraksi tersebut dengan melibatkan siswa ("*Oh ada pesawat ya, kalian sudah pernah naik?*") sebelum mengarahkan fokus kembali ke materi ("*Syaratnya belajar yang pintar dulu, yuk kita lanjut*").

Namun, sebagai catatan evaluasi, permainan yang mengandalkan kecepatan gerak ini mungkin kurang cocok untuk siswa dengan penyakit bawaan, seperti asma, karena berpotensi menyebabkan sesak napas. Oleh karena itu, *cross-check* kesediaan dan kondisi kesehatan siswa dianjurkan sebelum praktik serupa di masa depan. Momen keberhasilan utama permainan ini terlihat ketika siswa secara spontan mengaplikasikan Empat Kata Ajaib dalam interaksi sehari-hari mereka di kelas, seperti mengucapkan *maaf* saat bersenggolan, *permissi* ketika menghalangi teman, dan *terima kasih* setelah mahasiswa membagikan MBG yang menunjukkan bahwa mereka telah memahami kata-kata tersebut sebagai bentuk sederhana dari *Akhlaqul Karimah*.

---

<sup>11</sup> Mavatih Fauzul 'Adziima., "Psikologi Humanistik Abraham Maslow," 2021, Jurnal Tana Mana, 2(2), 2 (2) (n.d.), <https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/>.

## Analisis Teori Terkait

Permainan "Empat Kata Ajaib" diintegrasikan dengan beberapa teori pembelajaran utama. seperti teori belajar behaviorisme yakni, teori yang berorientasi pada keberhasilan yang dapat diukur, diamati, dianalisis, dan diuji secara obyektif. Pengulangan dan pelatihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behaviorisme adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Perilaku yang diinginkan mendapat penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negatif. Evaluasi atau penilaian didasarkan pada perilaku yang tampak dalam pembelajaran peserta didik.<sup>12</sup>

Teori Behaviorisme diterapkan melalui pemberian *reward* kepada kelompok pemenang, yang berfungsi sebagai motivasi ekstrinsik agar siswa termotivasi untuk berusaha semaksimal mungkin bagi timnya. Sementara itu, teori Konstruktivisme diimplementasikan dengan mengajak siswa tidak hanya berfokus pada hasil, tetapi juga menapaki proses, di mana mereka diajak memahami makna dan konteks pengaplikasian maaf, tolong, permisi, dan terima kasih secara mandiri, bukan sekadar menerima definisi. Teori Konstruktivisme sendiri menurut tokoh utama: Lev Vygotsky) Menekankan bahwa pengetahuan dikonstruksi secara sosial melalui interaksi, kolaborasi, dan bahasa. Konsep kunci di sini adalah Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) dan *scaffolding* (dukungan sementara)<sup>13</sup>. Selain itu, strategi Integratif Learning digunakan dengan menggabungkan materi utama PAI (*Akhlaqul Karimah*) dengan aspek pelajaran lain, yakni Bahasa Indonesia (kemampuan mengidentifikasi kalimat dan literasi yang baik), serta Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mengajarkan tentang interaksi sosial dan kerja sama kelompok yang baik. Pendekatan ini memastikan pembelajaran menjadi holistik dan kontekstual.<sup>14</sup>

## Ketercapaian Tujuan Pembelajaran PAI

Ketercapaian tujuan pembelajaran PAI diukur melalui tiga aspek. Aspek Kognitif tercapai karena siswa mampu mengetahui apa itu *Akhlaqul Karimah* dan contoh-contohnya, serta membedakannya dengan *Akhlaqul Mahmudah*. Selain itu, mereka berhasil mengidentifikasi dan menentukan kapan harus menggunakan empat kata ajaib tersebut. Bukti ketercapaian kognitif ini ditunjukkan oleh kemampuan siswa menjawab pertanyaan lisan saat sesi tanya jawab dan perolehan skor tinggi

---

<sup>12</sup> Shahbana, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. (2020)., "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran.," *JURNAL SERUNAI ADMINISTRASI PENDIDIKAN (MARET 2020)* *JURNAL SERUNAI ADMINISTRASI PENDIDIKAN (MARET 2020)* 9(1) (n.d.), <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>.

<sup>13</sup> Suparlan, "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran," *ISLAMIKA Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 9(1) (n.d.), <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/208>.

<sup>14</sup> Arifin, S., Huda, M., & Mufida, N. H., "Developing Akhlak Karimah Values through Integrative Learning Model in Madrasah," 2023 *Jurnal Pendidikan Islam* 9(1) (n.d.), <https://doi.org/10.15575/jpi.voio.24443>.

dalam permainan kartu. Aspek Afektif juga tercapai, terbukti dari usaha siswa untuk berkolaborasi dan bekerja sama sebagai tim yang solid selama permainan<sup>15</sup>.

Lebih penting lagi, bukti autentik tampak pada transfer belajar yang berhasil, di mana siswa secara nyata mengaplikasikan keempat kata ajaib tersebut dalam interaksi sehari-hari dengan mahasiswa dan teman-teman mereka di dalam kelas, menandakan adanya internalisasi nilai-nilai *Akhlaqul Karimah* sebagai bentuk sederhana. Terakhir, Aspek Psikomotorik siswa teruji baik, terbukti dari kemampuan mereka untuk secara cepat dan tepat mengidentifikasi dan menempelkan kalimat yang sesuai dengan empat kata ajaib di papan dalam batas waktu yang ditentukan, menunjukkan koordinasi mata dan tangan, serta kecepatan pengambilan keputusan yang baik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Dari penelitian atau observasi ini, temuan utamanya yaitu bahwa permainan "Empat Kata Ajaib" dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak terkhusus pada materi *akhlakul karimah*. Permainan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman serta praktik langsung siswa dalam ber-akhlakul karimah di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Dengan memberikan pernyataan-pernyataan pada permainan ini, siswa mampu menerapkan "Empat Kata Ajaib" (tolong, maaf, terimakasih, permisi) dengan baik. Permainan ini juga efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan analitis. Selain mengoptimalkan siswa dalam ber-akhlakul karimah, permainan edukatif yang digunakan efektif dalam mendorong siswa untuk menerapkan jiwa sosial terhadap siswa lain.

Efektivitas permainan ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Permainan edukatif "Empat Kata Ajaib" ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga mereka lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga membuat siswa dapat memahmi perbedaan *akhlakul karimah* dan *akhlakul mahmudah* yang dapat diterapkan pada kehidupan mereka. Selain membedakan *akhlakul karimah* dan *akhlakul mahmudah*, permainan ini juga dapat meningkatkan pemahaman serta penerapan 4 kata ajaib berupa tolong, maaf, terimakasih, dan permisi yang menjadi acuan adab dalam kehidupan sehari-hari. Permainan ini juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka dengan baik. Secara keseluruhan, permainan edukatif "Empat Kata Ajaib" ini dapat membuat pembelajaran lebih aktif, menarik, menyenangkan dan lebih mudah dipahami.

Implikasi dari observasi ini untuk pembelajaran PAI adalah bahwa guru dapat menggunakan permainan ini sebagai salah satu media dan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan permainan edukatif ini untuk

---

<sup>15</sup>Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., Fitria, N., & Harahap, N. D., "Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar.," *ALGEBRA: JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN SAINS*, 3(1), n.d., <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.

meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dan analitis, serta meningkatkan kemampuan komunikasi mereka dengan baik. Sekolah dapat mengembangkan kurikulum PAI yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui permainan edukatif ini. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengembangkan permainan edukatif lain sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa.

## Saran

### Saran Bagi Guru

Guru dapat membuat dan menggunakan permainan edukatif ini sebagai media dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk meningkatkan pemahaman serta penerapan siswa dalam pembelajaran *akhlaqul karimah*. Guru dapat menjadikan permainan ini sebagai contoh nyata dalam penggunaan media ajar yang menyenangkan. Selain itu, pastikan permainan edukatif yang akan dibuat selanjutnya disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa. Serta pastikan permainan edukatif yang digunakan relevan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

### Saran Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengembangkan kurikulum PAI yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan permainan edukatif ini. Sediakan sumber daya dan fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran. Sekolah juga dapat mendorong guru untuk menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dan memberikan pelatihan yang diperlukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan permainan edukatif. Dengan demikian, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran.

### Bagi Penelitian Lanjutan

Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan untuk mengembangkan permainan edukatif yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk pembelajaran PAI. Serta untuk mengevaluasi dampak jangka panjang dari penggunaan permainan edukatif. Lakukan penelitian lanjutan tentang efektifitas permainan edukatif ini dalam pembelajaran PAI pada tingkat pendidikan yang berbeda. Pahami suasana dan keadaan kelas yang akan diterapkan dalam permainan ini untuk meminimalisir adanya kondisi kelas yang tidak kondusif saat permainan. Dengan demikian, diharapkan dari permainan edukatif ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan membuat siswa lebih aktif, dan antusias dalam proses pembelajaran.

## REFERENSI

- Ainis Lisa, A., & Muthohar, S. "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C+S Siswa." 2024 Vol.13 No.001 (Desember 2024).
- Arifin, S., Huda, M., & Mufida, N. H. "Developing Akhlak Karimah Values through Integrative Learning Model in Madrasah." 2023 Jurnal Pendidikan Islam 9(1) (n.d.). <https://doi.org/10.15575/jpi.voio.24443>.
- Aslihatul Rahmawati, N., Karmawan, & Setiawan, A. A. "Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research." 2024 Vol. 4(2) (n.d.): 135-42.
- Dewi. "Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi." 2022 Vol.2 No. 3 (n.d.).
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., Fitria, N., & Harahap, N. D. "Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar." *ALGEBRA: JURNAL PENDIDIKAN, SOSIAL DAN SAINS*, 3(1), n.d. <https://doi.org/10.58432/algebra.v3i1.741>.
- Hasyim Hasanah. "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." 2016, n.d.
- HERAWATI, S. "STRATEGI KOMUNIKASI USTADZ DALAM MEMBINA AKHLAKUL KARIMAH SANTRI DI PONDOK PESANTREN LANGIT BUMI KOTAAGUNG BARAT KAB. TANGGAMUS." 2023 (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG), n.d.
- Khoiroh, U. *Pengaruh Religiusitas Dan Antusiasme Berorganisasi Terhadap Pendidikan Karakter Anggota IPPNU Kecamatan Talun Kabupaten Pekalongan.* ((Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri KH Abdurrahman Wahid Pekalongan)), n.d.
- Masykurah, K. "IMPLEMENTASI PENDIDIKAN AKHLAK DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS DAN KEDISIPLINAN SISWA MADRASAH TSANAWIYAH RAUDATUT THOLIBIN TAYU PATI." *Doctoral Dessertasion, UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG*, 2024.
- Mavatih Fauzul 'Adziima. "Psikologi Humanistik Abraham Maslow." 2021, Jurnal Tana Mana, 2(2), 2 (2) (n.d.). <https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/>.
- Miftahuddin, M., Azyan, R., Bilqisth, T., Syu'batul Alam, R. I., & Nazib, F. M. "Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di SD." 2025 1(4) (February 2025): 416-27.
- Pamungkas, N. F. "ANALISIS YURIDIS PENEGAKAN HUKUM PIDANA TERHADAP TINDAK PIDANA KORBAN BULLYING DI SEKOLAH." (*Doctoral Dissertation, UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG*), 2024.
- Sari, A. M., Hidayah, O. N., Khotimah, S., Prayitno, H. J., Kholisatul'Ulya, N., & Nugroho, S. "Penerapan Pembelajaran Berbasis Agama Untuk Membentuk Karakter Religius Anak Sejak Dini Di TPA." *Buletin KKN Pendidikan* 4 (1) (n.d.): 36-48.
- Shahbana, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. (2020). "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran." *JURNAL SERUNAI ADMINISTRASI*

**Awalia Qolbi Isma Fadillah, Nendi Ergiansyah, Rizqi Sofiana, Tyas Endah Sulistiyanah**  
Penerapan Permainan Edukatif "Empat Kata Ajaib" untuk Meningkatkan Pemahaman dan Aplikasi Akhlaqul Karimah pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah

*PENDIDIKAN (MARET 2020)JURNAL SERUNAI ADMINISTRASI PENDIDIKAN (MARET 2020) 9(1) (n.d.).* <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>.

Suparlan. "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *ISLAMIKA Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 9(1) (n.d.). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/208>.