



**PENERAPAN MEDIA GAME SEMAI ANTI KORUPSI DALAM  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN  
AQIDAH AKHLAQ DI MI MIFTAHUL FALAH BANGKALAN**

**Mundiro Lailatul Muawaroh<sup>1</sup>, Mursidah<sup>2</sup>**

Email : [elapersia7@gmail.com](mailto:elapersia7@gmail.com)<sup>1</sup>, [aidalofily@yahoo.co.id](mailto:aidalofily@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

STIT Al-Ibrohimy Galis Bangkalan, STIT Al-Ibrohimy Galis Bangkalan

**Abstract**

*This reseach describe about the anti-corruption seedling game as a learning media in the subject of Aqeedah Akhlak. in this study the authors use. type of qualitative research. The results of this study are, first, to facilitate learning activities and collaboration between teachers and students. Students play an active role in learning activities using the game media anti-corruption seedlings. Students become disciplined by working well between groups, sharing information, reinforcing each other's arguments, and sharing ideas and ideas to get broad and accurate information. And students begin to understand the many moral values that must be possessed and must be applied in everyday life. Second, the teacher makes it easy to convey learning material for aqidah akhlaq, one of which is about instilling the moral values that students must have and the behaviors that must be instilled in students from an early age. In the anti-corruption semai media game there are 9 moral values that are learned by students and are expected to be applied in everyday life. By using the game media anti-corruption seedlings against students' understanding of the subject of aqidah akhlaq very much influence or benefit to students and make it easier for teachers to deliver learning material.*

**Keyword** : Aqidah Akhlak, Learning Media , Semai Games

**PENDAHULUAN**

Pendidikan pada hakikatnya merupakan kegiatan belajar mengajar yang bisa disebut dengan proses komunikasi (proses penyampaian pesan)

antara penyampaian pesan dan orang yang diajak untuk berkomunikasi harus diciptakan atau diwujudkan melalui proses penyampaian pengetahuan, informasi, ide, pesan keahlian, dll. Sedangkan belajar merupakan upaya mendatangkan perubahan dengan cara mendapat ilmu atau suatu proses dimana kita memperoleh darinya perubahan yang terjadi pada perilaku seseorang (Yunus, 2013). Oemar Hamalik berpandangan belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experinencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses yang dialami secara langsung atau pengalaman, belajar tidak hanya diberi tugas atau latihan, akan tetapi belajar merubah sebuah perilaku buruk menjadi baik. Belajar tidak sabatas sebuah kegiatan atau suatu hasil (Hamali, 2001). Sedangkan menurut R. Gegne, Belajar adalah berubahnya sebuah perilaku dalam sebuah organisasi karena dari sebuah pengalaman. Belajar dan mengajar adalah sebuah konsep yang terpadu dimana didalamnya ada peran guru yang berinteraksi dengan siswa dan siswa antar siswa juga melakukan interaksi. Artinya konsep belajar-mengajar merupakan satu kesatuan antara siswa dan guru yang berada di satu lingkungan yang sama (Subana, 2011). Menurut Abin syamsuddin, proses belajar juga berkaitan dengan tiga aspek, yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Dimana belajar merupakan proses untuk merubah tingkah laku siswa dengan adanya pengalaman melalui interaksi antara individu dan interkasi dengan lingkungan.

Adanya ineteraksi akan terlaksana jika melalui proses komunikasi pesan atau informasi. Dimana hal tersebut dapat di serap dan dihayati anak didik. Untuk menghindari kesesatan dalam proses komunikasi perlu menggunakan media yang dapat memperlancar proses komunikasi, sehingga tidak terjadi hambatan dalam memahami pesan-pesan yang akan di sampaikan. Karena salah satu tujuan pendidikan adalah untuk membentuk kepribadian, budi pekerti, maka keinginan untuk belajar merupakan salah satu aspek yang paling pokok. Keberhasilan dalam belajar sangat tergantung bagaiman cara proses belajar yang dialami peserta didik

terhadap lingkungan belajarnya. Melihat pendidikan bertujuan untuk membentuk serta membina aspek kepribadian, moral, budi pekerti, kesadaran sosial dan nasionalisme manusia, sebagaimana dijelaskan dalam tujuan pendidikan nasional, bahwa:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa dan martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa Kepada Tuhan yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU R1,2003).

Pendidikan Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi, hal ini dapat melalui proses belajar mengajar. Namun untuk pembelajaran yang menyenangkan membutuhkan sebuah media sehingga dapat menimbulkan rasa semangat siswa serta menimbulkan keinginan dan minat belajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, member rangsangan dalam kegiatan belajar, sehingga hadirnya media pembelajaran membawa pada suasana yang menyenangkan dan dapat memberi pengaruh semangat siswa secara psikologis. Menggunakan media pembelajaran, maka proses pembelajaran lebih akan lebih efisien atau efektif. Sehingga waktu bergara tidak akan dirasa sia-sia dengan harapan siswa mencapai tujuan pembelajaran (Rahani A, 2004). Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar pada mata pelajaran Aqidah akhlaq adalah media game semai, Media Game Semai Anti Korupsidapat di sajikan dengan papan permainan (Beberan), Kartu Putih berisi sebuah situasi, kartu Merah berisi satu pertanyaan. Pengertian game semai itu sendiri adalah mengajarkan anak-anak sembilan nilai moral yang diharapkan akan memunculkan sikap atau perilaku anti korupsi sejak dini.

Pengertian sembilan nilai antara lain: kesederhanaan adalah sikap atau perilaku yang tidak berlebihan terhadap suatu benda, lebih mementingkan tujuan dan manfaatnya. Kegigihan sikap atau perilaku

yang menunjukkan usaha untuk mencapai tujuan, dilakukan terus menerus, tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah atau tantangan. Keberanian adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan rasa percaya diri yang benar dalam menghadapi tantangan, kesulitan, dan tidak takut dengan sesuatu yang diyakini, kebenarannya, dan mau mencoba hal-hal baru. Kerja sama adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Kedisiplinan adalah sikap atau perilaku tertib, taat atau patuh pada peraturan (tata tertib yang sudah berlaku). Kejujuran adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan keterbukaan dalam mengungkapkan sesuatu sesuai kenyataan, yang dilakukan dialami dan dirasakan, bertindak sesuai dengan perkataan tidak bohong. Bertanggung jawab adalah sikap atau perilaku melaksanakan suatu tugas dari orang lain atau diri sendiri dengan sungguh-sungguh sampai selesai, dan sanggup menanggung risiko dari apa yang telah di perbuat. Keperdulian adalah sikap atau perilaku memperhatikan hal yang terjadi di sekitar, peduli terhadap orang lain, mau berbagi dan menghormati orang lain.

Peran media game semai anti korupsi semakin membangkitkan dan minat dalam proses belajar mengajar, bahkan terangsang dan termotivasi untuk semakin giat belajarnya dan banyak ingin tahu apa yang ada diluar kelas. Penerapan media game semai maka pemahaman siswa lebih meningkat dari pada tahun sebelumnya yang tidak menggunakan media game semai anti korupsi untuk mengetahui prestasi belajar siswa saat melakukan diskusi terhadap guru.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus. Objek penelitian ini adalah siswa MI Mithu Falah Bangkalan. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara dengan responden dan informan, yaitu para guru , serta data dokumentasi. Adapun analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh

mana media game semai dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlah.

## PEMBAHASAN

### **Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran atau bahan adalah perangkat lunak (software) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan, peralatan atau perangkat keras (hardware) merupakan sarana untuk mendapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (Arief S, 2002). Media berasal dari bahasa Latin *medius* secara harfiah berarti “tengah, pelantara, atau pengantar.” Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad A, 2011). Menurut Gagne, media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/ NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media pembelajaran dapat berupa audio visual, media cetak yang dapat dilihat, dibaca maupun didengar. Hal ini dikatakan sebagai bentuk-bentuk komunikasi dalam pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat, perasaan, perhatian dan materi pembelajaran dapat tersampaikan (Arief S, 2002). Menurut Zainal media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan merangsang terjadi proses belajar pada siswa (Zainal A, 2013). Berdasarkan definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang bisa membantu guru dalam menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Media pembelajaran menurut Nunuk Suryani adalah digunakan untuk menyampaikan pesan dengan mudah, terkendali untuk membuat pembelajaran dipahami dengan mudah. Oleh karena itu media pembelajaran sebagai perangsang, penyalur dan pendorong dalam proses belajar yang bertujuan sebagai pengendali (Nunuk S, dkk, 2018). Menurut Darmanto

media pembelajaran adalah merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik secara tercetak maupun audio visual beserta peralatannya (Asosiasi Pendidikan Nasional/NEA).

Media pembelajaran merupakan proses komunikasi. Komunikasi sebagai alat penyampai pesan. Adapun isi pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang sudah tersediakan dalam kurikulum. Dimana guru menjadi sumber pesan, teman (siswa), penulis buku maupun orang lain. Media pembelajaran menjadi saluran yang diterima oleh siswa. Belajar dapat dikatakan proses penyampaian pesan dari sumbernya yang dapat melalui saluran yaitu media. Maksud, penerima pesan yang dimaksud dengan komponen-komponen proses komunikasi

Dari beberapa definisi diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan secara sederhana dan mudah untuk dipahami. Media pembelajaran mampu membantu guru sebagai penyalur untuk menyampaikan materi kepada si penerima (siswa) secara tepat dan efektif. Maka dengan menggunakan media game semai anti korupsi ini diharapkan siswa mendapatkan pengetahuan yang akurat yang bisa membuat siswa lebih faham tentang materi yang akan diberikan oleh guru aqidah akhlaq, bukan hanya bermodalkan penghafalan tetapi siswa bisa mendapatkan pengalaman yang baru.

#### 1. Media Game Semai Anti Korupsi

Media game semai anti korupsi adalah mengajarkan anak-anak sembilan nilai moral yang diharapkan akan memunculkan sikap atau perilaku anti korupsi sejak dini. Media game semai anti korupsi terdiri dari: 1. Papan permainan (Beberan). 2. Kartu Putih berisi sebuah situasi. 3. Kartu Merah berisi satu pertanyaan.

Cara Bermain Semai:

- a. Semai dimainkan oleh 2 orang atau kelompok dan dipandu seorang ,jumlah kelompok bebas.
- b. Pada papan permainan ditiap sisinya terdapat 9 kotak bergambar. Sembilan kotak tersebut bertuliskan nilai-nilai:

Kesederhanaan, Kegigihan, Keberanian, Kerjasama, Kedisiplinan, Keadilan, Kejujuran, Bertanggung jawab, dan keperdulian.

- c. Letakkan tumpukkan Karti Putih dan Kartu Merah ditempatnya masing masing di tengah papan permainan dengan posisi logo SAMAI di atas.
- d. Jelaskan cara dan aturan permainan kepada peserta dan pastikan mereka memahaminya.
- e. Tentukan siapa yang akan memulai permainan dengan cara yang disepakati.
- f. Pemain yang dapat giliran pertama harus mengambil satu kartu putih, dan membaca dengan seksama situasi yang digambarkan disitu, lalu menentukan apakah situasi tersebut termasuk kelompok Kesederhanaan, Kegigihan, Keberanian, Kerjasama, Kedisiplinan, Keadilan, Kejujuran, Bertanggung jawab, atau keperdulian.
- g. Setelah itu, letakkan Kartu Putih tersebut pada salah satu kotak di papan permainan (Berbarisan) sesuai kelompoknya. Pemain lainnya harus memberi penilaian, apakah peletakkan Kartu Putih di dalam kelompok sudah benar atau tidak. Fasilitator memfasilitasi diskusi. Bila tidak “mengapa?” dan “apa jawaban yang benar” serta “mengapa”.
- h. Bila tidak, pemain harus mengambil Kartu Merah dan menjawab pertanyaan yang tertera disitu sebagai hukuman.
- i. Fasilitator harus memahami pertanyaan dengan baik dan mampu menjelaskan pada peserta dengan bahasa yang mudah.
- j. Fasilitator harus memastikan peserta memahami pertanyaan.
- k. Fasilitator bertugas untuk memberikan penjelasan lengkap untuk setiap jawaban yang diberikan pemain dengan merujuk pada kunci jawaban.

1. Pemenang permainan ini adalah yang terbanyak meletakkan Kartu Putih di kelompok yang benar dan palinh sedikit mengambil Kartu Merah.
2. Sembilan Nilai Anti Korupsi Bagi Anak (pesan kunci dalam bermain)
  - a. Kesederhanaan adalah sikap atau perilaku yang tidak berlebihan terhadap suatu benda, lebih mementingkan tujuan dan manfaatnya.
  - b. Kegigihan sikap atau perilaku yang menunjukkan usaha untuk mencapai tujuan, dilakukan terus menerus, tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah atau tantangan.
  - c. Keberanian adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan rasa percaya diri yang benar dalam menghadapi tantangan, kesulitan, dan tidak takut dengan sesuatu yang diyakini, kebenerannya, dan mau mencoba hal-hal baru.
  - d. Kerjasama adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
  - e. Kedisiplinan adalah sikap atau perilaku tertib, Taat atau patuh pada peraturan (tata tertib yang sudah berlaku).
  - f. Keadilan adalah sikap atau perilaku yang menunjukkn usaha bersama antara orang perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
  - g. Kejujuran adalah sikap atau perilaku yang menunjukkan keterbukaan dalam mengungkapkan sesuatu sesuai kenyataan, yang dilakukan dialami dan dirasakan, bertindak sesuai dengan perkataan tidak bohong.
  - h. Bertanggung jawab adalah sikap atau perilaku melaksanakan suatu tugas dari orang lain atau diri sendiri dengan sungguh-sungguh sampai selesai, dan sanggup menanggung risiko dari apa yang telah di perbuat.



- i. Keperdulian adalah sikap atau perilaku memperhatikan hal yang terjadi di sekitar, peduli terhadap orang lain, mau berbagi dan menghormati orang lain.
3. Nilai-nilai ajaran akhlaq yang berkaitan dengan Media Game Semai Anti Korupsidi antaranya adalah:
- a. Kejujuran  
Kejujuran adalah mengakui berkata atau memberikan suatu informasi yang sesuai dengan kenyataan dan kebenaran. Atau jujur adalah suatu karakter yang berani menyatakan keyakinan pribadi, menunjukkan siapa dirinya.
  - b. Kedisiplinan  
Kedisiplinan adalah sekumpulan tingkah laku individu maupun masyarakat yang mencerminkan rasa ketaatan, kepatuhan, yang didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas dan kewajiban dalam rangka mencapai tujuan.
  - c. Tanggung Jawab  
Tanggung jawab adalah sikap atau perilaku melaksanakan amanah yang diberikan dengan bersungguh-sungguh sampai tugas selesai. Menerima atau sanggup menanggung resiko dari awal sehingga dapat mengemban amanah dengan baik hingga selesai.
  - d. Keadilan  
Keadilan diantaranya adil bentuk menepatkan sesuatu pada tempatnya, adil yang sama, adil yang seimbang. Berbuat adil merupakan akhlaq terpuji. Keadilan hendaknya ditegakkan dimana saja dan kepada siapa saja. dan kita di perintahkan untuk berbuat adil kepada diri sendiri, kepada keluarga, kepada teman-teman dan kepada siapapun.

### **Media Game Semai Anti Korupsi Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan juga membutuhkan kekratifan guru dalam pengelolaan

kelas. Seorang guru membutuhkan metode, strategi, teknik, model, dan lain-lain. Seorang dalam memilih sebuah metode masih minim, guru-guru masih membutuhkan metode konvensional misalnya metode ceramah, diskusi, dan lainlain, belum sanggup menggunakan metode-metode konterporer yang juga menggunakan media pembelajaran untuk membantu mudahnya proses pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas seorang guru ketika pembelajaran, kepala sekolah MI Miftahul Falah memberikan peluang atau memberikan kebebasan kepada guru-guru nya untuk mencari informasi ataupun diikuti sertakan pelatihan-pelatihan tentang kualitas pembelajaran, seperti pelatihan dalam mengembangkan metode ataupun media pembelajarn.

Proses pembelajaran di MI Miftahul Falah masih menggunakan metode konvensional atau tradisional, karena disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi yang ada. Saya sangat berharap guru-guru bisa lebih kreatif dan inovatis dalam pemilihan metode ataupun media, meskipun dengan kondisi sekolah yang masih minim karena ada di pelosok desa, namun hal tersebut tidak jadi penghalang bagi guru-guru untuk terus berkreasi. Saat ini sekolah sangat bangga karena sudah ada salah satu guru yang memberikan inovasi baru dalam pembelajaran, ia menampilkan atau mengenalkan sebuah media yang sangat di senangi oleh siswa, semai tersebut adalah media media game semai anti korupsi. Media ini dikenal oleh guru setelah mengikuti pelatihan mendapatkan informasi tentang media game semai anti korupsi dalam peningkatkan kapasitas guru dalam pengembangan metode dan media kurikulum K-13, serta saling berdiskusi dan berbagai informasi dengan guru-guru yang ada disekolah lain. Hal ini sangat menmberikan nilai positif dalam pembelajaran dan memberikan informasi kepada guru-guru yang lain (Wawancara, Abd. Azis,2019).

Pembelajaran di MI Miftahul Falah masih menggunakan metode konvensional atau tradisional. Misalnya masih monoton dengan menggunakan metode ceramah ataupun diskusi-diskusi kecil. Dalam hal ini sangat di perlukan inovasi-inovasi dan kreasi dari guru-guru. Dalam

hal ini kepala sekolah memberikan ruang terbuka bagi guruguru yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran atau memberikan inovasi inovasi terbaru untuk MI Miftahul Falah. Sehingga ada salah satu guru yang menemukan media baru untuk memudahkan proses pembelajaran, yaitu media game semai anti korupsi. Media game semai anti korupsi adalah alat permainan yang mengenalkan siswa akan nilai-nilai moral yang terkandung dalam 9 Nilai yang diharapkan dapat menumbuhkan sikap perilaku anti korupsi sejak dini. Dengan diterapkannya media game semai anti korupsi ini sangat memberikan nilai positif terhadap siswa dan dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran game semai anti korupsi ini juga dapat digunakan oleh guru-guru yang lain dalam materi pembelajaran lainnya. Dalam proses pembelajaran tidak sedikit guru menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah, dalam penggunaan metode ini siswa banyak yang tidak fokus ketika proses belajar mengajar berlangsung, siswa mulai bosan dengan pembelajaran yang monoton seperti ini. Sehingga guru terus berusaha mencari cara dan informasi untuk menjadikan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Untuk menjadikan siswa lebih aktif dan antusias di kelas diperlukan inovasi-inovasi dan kreasi baru yang harus ditampilkan dan dilakukan oleh seorang guru. Salah satunya dengan menggunakan sebuah media sebagai media alat bantu dalam proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran akidah akhlak sebagai mata pelajaran menggunakan media game semai anti korupsi yaitu salah satu permainan untuk mengenalkan siswa tentang moral dan perilaku yang baik bagi siswa yang harus dimiliki sejak dini. Media ini ternyata sangat dinikmati siswa dan menjadikan siswa senang. Saya mengetahui media game semai anti korupsi ini dari mengikuti pelatihan peningkatan kapasitas pendidik dalam meningkatkan metode dan media pembelajaran. Dari sinilah saya sering berdiskusi dan saling berbagi informasi tentang media game semai anti korupsi ini dengan guru-guru di MI Miftahul Falah dan guru-guru di sekolah lain (Wawancara, Muaayanah,2019).

Jelas bahwasanya pembelajaran yang efektif harus dilaksanakan oleh guru ketika proses belajar mengajar. Untuk mengaktifkan pembelajaran maka guru diharuskan untuk memilih dan menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Guru dituntut untuk berkreasi dan berinovasi untuk menjadikan pembelajaran yang efektif, efisien dan menyenangkan. Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan media dalam pembelajaran, yang sesuai dengan materi dan kebutuhan dan ketersediaan disekolah itu sendiri. Salah satu media pembelajaran yang menjadi inovasi adalah media game semai anti korupsi merupakan alat permainan yang digunakan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang moral dan kepribadian.

Pembelajaran menggunakan media game semai anti korupsi dalam belum begitu bagus dan efektif, dikarenakan masih minimnya media yang dimiliki sekolah. Sehingga guru belum bisa melaksanakan atau menciptakan suasana pembelajaran yang kontekstual yang sesuai dengan materi atau pada topik pembelajaran yang sedang berlangsung. Pihak sekolah akan berusaha terus memenuhi perlengkapan pada sumber belajar dengan alat-alat canggih yang sesuai dengan zaman. Khususnya peralatan yang berkaitan dengan media game semai anti korupsi sebagai media pembelajaran. Karena media ini sangat bagus dan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran (Wawancara, Abd.Azis,2019). Akan tetapi media semai anti korupsi masih minim. Media game semai anti korupsi sangat bagus dan banyak memberikan nilai positif terhadap siswa serta memberikan kemudahan saja oleh pihak sekolah. Sekolah akan berusaha memberikan dan melengkapi fasilitas media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru disekolah.

Dalam proses pembelajaran diperlukan perangkat pembelajaran, misalnya penggunaan metode, media, teknek, maupun strategi pembelajaran. Seorang guru harus dapat menggunakan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi sekolah tersebut. salah satunya dalam penggunaan media, guru harus dapat menggunakan media dengan maksimal yang disesuaikan dengan metode pembelajaran yang

digunakan. Penggunaan media game semai anti korupsi sangat memberikan nilai positif terhadap keaktifan siswa. Dalam penggunaan media game semai anti korupsi guru menggunakan metode yang sesuai dengan media yang digunakan. Metode diskusi kelompok adalah metode yang cocok digunakan dengan media game semai anti korupsi. Dengan menggunakan metode kelompok dalam pembelajaran yang juga menggunakan media game semai anti korupsi akan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami, dan lebih memudahkan guru ketika mengajar dan menjelaskan materi pembelajaran. Diskusi kelompok akan membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan inovatif, serta akan menambahkan pengetahuan yang di peroleh dari saling berbagi informasi sesama temannya. Sehingga, sekolah sangat antusias dengan adanya penggunaan media game semai anti korupsi dalam pembelajaran siswa, karena memberikan manfaat dan memudahkan guru ketika pembelajaran.

### **Penerapan Media Game Semai Anti Korupsi Terhadap Pemahaman Aqidah Akhlaq Siswa**

Media pembelajaran game semai anti korupsi merupakan sebuah Media pembelajaran dalam bentuk media visual untuk mengajarkan anak-anak tentang 9 nilai moral yang diharapkan dapat memunculkan sikap atau perilaku anti korupsi sejak ini. Dalam pembelajaran menggunakan media game semai anti korupsi dapat memberikan pemahaman terhadap siswa tentang nilai-nilai atau perilaku yang harus dimiliki oleh siswa dan harus ditanamkan dalam diri siswa sejak dini. Dalam penerapan media game semai anti korupsi ini guru membentuk beberapa kelompok kecil untuk lebih memudahkan dalam permainan game ini.

Dalam melaksanakan menggunakan media game semai, seorang guru memberikan penyampaian tentang penggunaan media Game Semai, memberikan pemahaman tata cara penggunaannya yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Dalam penerapannya, guru membagi kelompok kecil yang terdiri dari 4 atau 5 siswa. kemudian guru memberikan media yang akan digunakan dan memberikan pemahaman dalam

menggunakannya. Siswa berkelompok bermain dengan saling bergiliran dengan satu kartu warna putih. Kartu berwarna putih berisi tentang sebuah situasi, kemudian ada sebuah pernyataan yang harus dicocokkan dengan papan permainan yang sudah ada. Dipapan permainan tersebut ada pilihan 9 nilai moral yang harus dipilih salah satu yang sesuai dengan kartu yang dengan kartu yang diambilnya. Namun jika siswa salah dalam mencocokkan kartu tersebut, maka akan mendapatkan kartu merah (kartu sanksi), salah satu contoh sanksinya adalah menyanyikan salah satu lagu Nasional. dalam permainan ini siswa saling bergiliran untuk memainkannya sampai kartu habis. Kemudian setelah selesai guru memberikan kesimpulan dari permainan game semai tersebut. Dalam permainan ini banyak nilai-nilai positif yang dapat diambil siswa, salah satunya dengan menambah wawasan pengetahuan tentang keindonesiaan atau kebangsaan (Wawancara, Muayyanah,2019).

Dalam penggunaan media game semai anti korupsi dalam pembelajaran terdapat banyak hal yang nilai positif yang dapat membantu guru dan siswa ketika proses belajar mengajar. Ketika menggunakan media game semai anti korupsi pembelajarannya dengan diskusi kelompok yang menjadikan siswa aktif, saling bekerja sama dan menambah ide serta wawasan tentang materi yang ada dipertandingan tersebut, serta tidak lepas dari kontrol seorang guru. Guru selalu memberikan arahan kepada siswa tentang apa yang didiskusikan dalam materi di pertandingan media game semai anti korupsi tersebut.

Banyak pelajaran-pelajaran atau materi yang didapat oleh siswa, salah satunya tentang perilaku dan nilai-nilai moral yang ada didalamnya. Bawasannya dalam pembelajaran ataupun proses belajar mengajar pasti terdapat kendala dan kekurangan, yang seyogyanya seorang guru harus pintar-pintar memilih dan menggunakan strategi yang efektif dalam pembelajaran, salah satunya pemilihan media pembelajaran. Setiap permainan yang ada di Game Semai sangat banyak manfaatnya bagi siswa dikarenakan banyak nilai-nilai moral dan perilaku yang mencerminkan menjadi pribadi yang baik. Dalam kartu-kartu yang ada di

media game semai anti korupsi mencerminkan tentang perilaku atau situasi sehari-hari. Sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami pernyataan yang ada di kartu game semai anti korupsi tersebut (Wawancara, Muayyanah,2019).

Media game semai anti korupsi menunjukkan bahwa dalam permainan game semai terdapat banyak nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya. Didalam kartu-kartu yang ada terdapat perilaku yang baik yang harus dimiliki dan ditanamkan dalam diri siswa. Dan juga media game semai anti korupsi terdapat banyak nilai-nilai positif, nilai-nilai moral didalamnya. Game semai anti korupsi menampilkan nuansa baru bagi pembelajaran dalam memberikan pemahaman siswa tentang perilaku yang baik. Dalam kartu-kartu yang ada di game semai anti korupsi terdapat 9 nilai moral anti korupsi bagi anak yaitu: kesederhanaan, kegigihan, keberanian, kerjasama, kedisiplinan, keadilan, kejujuran, bertanggung jawab, keperdulian. Nilainilai tersebut harus ditanamkan terhadap anak-anak sejak dini, karena akan menjadi motivasi bagi anak ketika dewasa nanti (Wawancara, Abd. Azis,2019).

Media game semai anti korupsi dalam pembelajaran menjadikan dengan menggunakan game semai atau permainan menjadikan siswa lebih senang dalam belajar, penggunaan media game semai anti korupsi merupakan pembelajaran dengan membagi kelompok kecil pada siswa. sehingga siswa dapat belajar bersama, bermain bersama, dan saling berdiskusi bersama kelompoknya. Dalam hal ini diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan serta dapat memberikan nilai-nilai positif terhadap siswa.

Dalam penerapan media game semai anti korupsi, perlu adanya kerja sama antara guru dan siswa untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam penerapan tersebut, siswa dituntut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media game semai. Hal ini siswa saling bekerja sama antar kelompok, saling berbagi informasi, dan saling menguatkan argumen, serta saling berbagi ide maupun gagasan untuk mendapatkan informasi yang luas dan tepat. Para siswa juga akan

memahami banyak nilai-nilai moral yang harus dimiliki dan harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dilakukan sendiri maupun orang lain dilingkungan sekitar. Media game semai anti korupsi merupakan media yang banyak memberikan manfaat bagi guru ketika pembelajaran. Dengan adanya Media game semai anti korupsi ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran aqidah akhlaq. Dalam pembelajaran aqidah akhlaq yang menjelaskan tentang perilaku yang harus dimiliki siswa dan perilaku yang harus ditanamkan terhadap siswa sejak dini dengan menggunakan media game semai anti korupsi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq sangat banyak memberikan pengaruh atau manfaat terhadap siswa dan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penggunaan media game semai anti korupsi dalam pembelajaran sangat memberikan manfaat bagi siswa maupun guru. Siswa samangat dan termotivasi dengan menggunakan media pembelajaran permainan game semai, karena model permainan tersebut sangat menyenangkan dalam penyampaiannya dan juga cara bermainannya secara berkelompok, sehingga siswa tidak mudah bosan saat pelajaran berlangsung, dan siswa lebih fokus menggunakan media Game Semai, karena didalamnya terdapat 9 nilai moral. Hal tersebut membuat siswa sangat antusias dan akan menambah pengetahuannya, meningkatkan keaktifannya, serta tingkahlaku sosialnya dan juga nilai moralnya (Wawancara, Muayyanah,2019).

Menurut penyampaian guru mata pelajaran aqidah akhlaq, bawasannya, pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan media game semai anti korupsi sangat banyak manfaatnya, baik bagi siswa maupun guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media permainan Game Semai sangat diminati siswa, karena membuat siswa senang dan antusias dengan permainan tersebut. Dalam penyampaian materi menggunakan Media Game Semai Anti Korupsi guru memberikan arahan kepada siswa agar tetap focus terdapat permainan Game Semai tersebut yang sesuai



dengan materi pembelajaran yang membuat siswa tidak merasa bosan, karena permainannya berkelompok dan saling bekerja sama dan saling berbagai informasi tentang pengetahuan. Pembelajaran menggunakan media game semai anti korupsi membuat siswa lebih aktif, saling berinteraksi sesama teman kelompoknya, sehingga akan membuat siswa menambah pengetahuan yang luas, meningkatkan perilaku atau tingkah laku yang baik dalam bersosial dan meningkatkan moral menjadi anak yang cerdas dan sesuai dengan tujuan bersama.

Adapun Pengaruhnya saat menggunakan media game semai dalam pembelajaran mata pelajaran aqidah akhlaq sangat signifikan, hal tersebut terbukti dapat meningkatkan aktivitas siswa dan keefektifan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu metode pembelajaran dengan menggunakan media game semai anti korupsi dapat membantu dalam penyampaian materi di kelas. Dan nilai rata-rata di kelas mengalami peningkatan signifikan yaitu sebesar 20%. Dan nilai rata-rata sebelum dilakukan treatment / perlakuan adalah 50%, tetapi setelah menggunakan media game semai dapat meningkat menjadi 80% dalam aktivitas belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih suka dan senang ketika pembelajaran menggunakan media game semai. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan menggunakan media game semai anti korupsi dalam pembelajaran sangat signifikan, hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa dan aktifitas siswa dan aktifitas siswa ketika menggunakan media game semai anti korupsi dalam proses belajar mengajar, peningkatan keaktifan siswa ini sangat dirasakan juga oleh guru, karena lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi yang hal itu lebih memudahkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam mata pelajaran Akidah Akhlak menjelaskan tentang etika, perilaku, moral yang harus dimiliki dan dilakukan oleh siswa. Di dalam media game semai menjelaskan tentang 9 moral yang harus dimiliki dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari. Media game semai anti korupsi sangat memberikan banyak manfaat terhadap pembentukan karakter siswa, kepribadian, perilaku, maupun

tingkah laku. Dalam hal ini, guru harus lebih kreatif dalam mengelola kelas atau pembelajaran yang membuat siswa senang dan paham dengan materi pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media game semai anti korupsi sangat efektif bagi siswa, karena siswa lebih aktif ketika mengikuti proses belajar mengajar dengan menggunakan diskusi kelompok, siswa dapat memecahkan permasalahan dengan musyawarah bersama saling berbagi informasi dan menemukan ide-ide baru dalam pembelajaran.

#### 1. Interaktif siswa

Setiap proses pembelajaran bertujuan untuk menjadikan siswanya lebih aktif dan interaktif ketika pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media game semai, menjadikan siswa lebih interaktif. Siswa lebih banyak berdiskusi dan berbagi informasi serta saling bertukar pikiran, ide-ide, gagasan untuk sama-sama memecahkan suatu permasalahan, sehingga tanpa disadari mereka sudah bisa berinteraksi satu sama lain. Untuk menjadikan siswa dapat berinteraksi dengan baik sesama teman ataupun kepada guru, diperlukan pendekatan yang harus dilakukan, karena setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda dan memerlukan pendekatan yang berbeda pula. Proses interaksi antar siswa memiliki cara tersendiri dan dapat menjadikan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran diperlukan ketepatan pemilihan metode maupun media yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pembelajaran menggunakan media game semai anti korupsi menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan interaktif. Siswa diharapkan mampu menganalisa dan mampu mengambil pemahaman dan pengalaman tentang materi yang disampaikan dan dapat merangsang rasa ingin tahu dalam belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran ini dengan menjadikan beberapa bentuk kelompok. Kelompok diskusi tersebut diharapkan mampu menjadikan siswa lebih mudah memahami materi. Media game semai anti korupsi siswa lebih dapat meningkatkan

pemahaman dan menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif dan dapat menambah pengetahuan siswa tentang nilai-nilai moral yang harus dimiliki dan diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Keaktifan siswa

Menggunakan media game semai anti korupsi dalam proses belajar mengajar siswa, menjadikan siswa lebih aktif dan berinteraksi baik dengan sesama teman maupun dengan sesama kelompoknya, sehingga menjadikan kelas tidak fakum atau pasif. Adanya media game semai anti korupsi ini, proses belajar dengan diskusi kelompok, bermusyawarah untuk saling berbagi informasi, ide, gagasan maupun pengalaman lebih aktif. Menggunakan media game semai anti korupsi siswa akan banyak mengetahui tentang moral, etika, perilaku yang harus dimiliki dan dilakukan oleh siswa, hal tersebut bertujuan untuk diterapkan siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain dilingkungan sekitar.

Proses belajar dengan game semai, siswa tidak lagi hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru. Kehadiran guru disini sebagai fasilitator, dimana guru memfasilitasi kebutuhan siswa saat proses belajar. Guru membantu menjelaskan apa yang tidak dipahami oleh siswa. Guru mengarahkan jawaban siswa saat jawaban itu salah. Pada proses belajar disini siswa lebih aktif berfikir, menganalisa, mengamati, karena siswa merasa senang dan gembira ketika belajar menggunakan media game. Pada media game dengan menggunakan pertanyaan yang ada dalam kartu, siswa berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut. Melalui pancingan pertanyaan, menghasilkan siswa lebih memahami pelajaran. Membuat siswa aktif berfikir dan aktif dalam belajar.

Keaktifan siswa dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami dan dikembangkan setiap guru dalam proses pembelajaran. Sehingga keaktifan siswa perlu digali dari potensi potensinya, yang mereka Belajar aktif ditunjukkan

dengan adanya ketertarikan intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar. Menggunakan media game semai, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengemukakan idenya, melakukan eksplorasi terhadap materi yang sedang dipelajari serta menafsirkan hasilnya secara bersama-sama didalam kelompok. Guru harus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk membuat siswa lebih aktif. Sehingga mencapai keaktifan siswa tidak hanya sebatas dalam belajar di kelas, akan tetapi juga aktif dilingkungan sekitar. Setidaknya pemahaman siswa terhadap pelajaran yang dikenalkan melalui game semai, siswa dapat memahami dan berperilaku yang baik sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan yaitu Aqidah Akhlak.

Tingkat keaktifan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Game Semai sangat terlihat dan berhasil. Hal tersebut dapat dilihat dari keaktifan siswa ketika mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media game semai anti korupsi dan diskusi kelompok ketika materi pembelajaran berlangsung. Siswa lebih fokus ketika menerima materi dan lebih dipahami oleh siswa, karena dengan menggunakan media game semai anti korupsi siswa banyak mendapatkan pengetahuan dan ide – ide baru, erta dapat menambah wawasan. Keaktifan siswa dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.

Maka disini nampak atau menemukan cara untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar yaitu dengan menggunakan media yang disukai oleh anak-anak seusianya. Sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Melihat siswa tidak lagi malas belajar seperti biasa dengan mengerjakan soal-soal atau hanya sebatas mendengarkan ceramah dari guru. Namun dengan menggunakan media pembelajaran siswa tidak lagi bosan dan jenuh dan lebih memahami pelajaran sesuai kemampuan. Artinya, keberhasilan proses pembelajaran adalah belajar siswa yang tidak monoton dan jenuh.

### 3. Spesifikasi Materi

Dalam mata pelajaran apapun, seorang guru harus memiliki strategi dan metode yang harus dilaksanakannya, dalam materi pelajaran menggunakan strategi yang berbeda pula yang disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan di ajarkan. Salah satunya menggunakan media game semai. Media pembelajaran game semai sangat efektif pada mata pelajaran apapun, sesuai dengan kebutuhan dimateri yang akan disampaikan. Salah satunya pada pelajaran akidah ahlak. Pada pelajaran akidah ahlak terdapat banyak materi yang disampaikan dan menggunakan strategi, model, metode, media yang berbeda pula sesuai dengan kebutuhan pada penyampaian Materi tersebut. Salah satunya pada materi tentang kejujuran, nilai- nilai moral harus dimiliki oleh setiap orang. Pada materi ini terdapat beberapa pembahasan yang menarik untuk dibahas yaitu tentang bagaimana siswa memiliki dan menerapkan nilai- nilai moral dalam kehidupan sehari- hari. Dengan menariknya materi yang diberikan kepada siswa, sangat mendukung keefektifan siswa ketika menggunakan media game semai.

Dalam membahas tentang mata pelajaran akidah ahlak materi tentang nilai- nilai moral, kejujuran, dengan mendiskusikan beberapa sub materi. Dari materi- materi tersebut didiskusikan yang dibagi menjadi beberapa kelompok. Dari beberapa kelompok tersebut dirancang sesuai kebutuhan dikelas guna menjadikan kelas efektif dan efisien. Menerapkannya menggunakan media game semai anti korupsi yang menjadikan beberapa kelompok untuk didiskusikan dan memusyawarahkan materi yang akan dibahas. Hal tersebut sangat bernilai positif, karena dapat menjadikan siswa lebih aktif, interaktif, dan mendapatkan ide- ide, gagasan, pengetahuan, dan wawasan yang luas tentang materi- materi yang dibahas. Penggunaan media game semai anti korupsi sangat mendukung terhadap proses pembelajaran siswa.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan peneliti dan pembahasan hasil penelitian tentang penerapan media game semai anti korupsi terhadap pemahaman pada mata pelajaran akidah akhlak siswa MI Miftahul Falah Tonggor Sadah Galis Bangkalan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: yaitu adanya kerja sama antara guru dan siswa untuk mempermudah kegiatan pembelajaran. Dalam penerapan tersebut, siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media game semai anti korupsi. Siswa juga saling bekerja sama antar kelompok, saling berbagi informasi, dan saling menguatkan argumen, serta saling berbagi ide maupun gagasan untuk mendapatkan informasi yang luas dan tepat. Serta siswa akan memahami banyak nilai-nilai moral yang harus dimiliki dan harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dilakukan sendiri maupun orang lain dilingkungan sekitar. Bagi guru memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran akidah akhlak. Dalam pembelajaran akidah akhlak yang menjelaskan tentang perilaku yang harus dimiliki siswa dan perilaku yang harus ditanamkan terhadap siswa sejak dini. Didalam permainan media game semai anti korupsi ada 9 Nilai Moral yang dipelajari oleh siswa dan diharapkan bisa di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media game semai anti korupsi terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran akidah akhlak sangat banyak memberikan pengaruh atau manfaat terhadap siswa dan lebih memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Abd Aziz, Wawancara, 12 Maret 2019

Arief, S. (2002). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Muayyanah, Wawancara, 12 Maret 2019

- Nunuk, S. dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar, H. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Rohani, A. (2004) *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. PT. Rineka Cipta.
- Subana, M.& Sudrajat, (2011) *Dasar - Dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung:Pustaka Setia.
- Sri Sakhamo, “ Game Semai” [https // Acch.kpk, go.Id.](https://acch.kpk.go.id) tanggal 15 november 2018, pukul 80:42.
- Sri Sakhamo, “ Game Semai” [https// acch.kpk, go.id.](https://acch.kpk.go.id) tanggal 15 november 2018, pukul 80:42.
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional*, Bandung: Citra Umbara,2003.
- Yunus,A (2013) *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Zainal, A. (2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.