

PENGEMBANGAN GAME GERAKAN SALAT SEBAGAI SOLUSI KESULITAN BELAJAR

Imas Hena Crisye Nurfalah¹, Salsa Nabila Nurfasya², Maulita Nurul Fuadah³, Rakha Athala Ganawi⁴.

¹Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111085@student.unsil.ac.id

²Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111111@student.unsil.ac.id

³Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111080@student.unsil.ac.id

⁴Pendidikan Masyarakat, Universitas Siliwangi
email: 242103111029@student.unsil.ac.id

Abstract. *This field study aims to describe students' learning difficulties with regard to the material on prayer movements and to analyze the application of educational games as a solution for learning fiqh at MDTU Idrisiyyah Tasikmalaya. The research uses a descriptive qualitative approach with a field study method. Data was collected thru observation, interviews, documentation, and pre- and post-tests on 23 students aged 10–12 years. The research results show that the lecture and memorization methods make students less active and cause difficulty in remembering the sequence of prayer movements. The application of the educational game "Chain Message Wheel of Prayer Movements" is able to improve students' learning outcomes, activity, and cooperation. Thus, game-based learning is considered effective in improving understanding of fiqh material in non-formal education.*

Keywords: *educational games, fiqh learning, prayer movements, non-formal education*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan nonformal merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang berfungsi melengkapi, menambah, dan/atau menggantikan pendidikan formal dalam rangka memenuhi kebutuhan belajar masyarakat. Keberadaan pendidikan nonformal sangat penting, terutama dalam menanamkan nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial yang tidak selalu dapat diperoleh secara optimal melalui pendidikan formal (Sudjana, 2014). Salah satu bentuk pendidikan nonformal yang berperan besar dalam pembinaan keagamaan anak adalah Madrasah Diniyah Takmiliah (MDT). MDT hadir sebagai lembaga pendidikan Islam yang bertujuan memperdalam pemahaman keagamaan peserta didik, khususnya dalam aspek akidah, ibadah, dan akhlak.

Madrasah Diniyah Takmiliah berfungsi sebagai sarana pembelajaran agama Islam bagi anak usia sekolah dasar di luar jam sekolah

formal. Melalui pembelajaran di MDT, anak-anak tidak hanya diajarkan membaca Al-Qur'an, tetapi juga memahami tata cara ibadah, termasuk sholat wajib, serta menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Kementerian Agama RI, 2018). Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran di MDT masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama terkait metode pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan tutor di MDTU Idrisiyyah Tasikmalaya, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan. Peserta didik cenderung berperan pasif, hanya mendengarkan penjelasan tutor, mencatat materi, dan menghafal secara berulang tanpa keterlibatan aktif. Kondisi ini menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan kesulitan memahami materi secara mendalam. Salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa adalah urutan gerakan

sholat wajib. Banyak siswa masih tertukar dalam menyebutkan dan mempraktikkan gerakan sholat seperti ruku', i'tidal, dan sujud. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menekankan hafalan tanpa praktik dan pengalaman langsung kurang efektif bagi anak usia sekolah dasar.

Anak-anak pada dasarnya memiliki karakteristik belajar yang aktif, menyukai permainan, dan belajar lebih optimal melalui pengalaman langsung (Suyanto, 2016). Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik tersebut. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media permainan tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan (Arsyad, 2019).

Sebagai upaya pemecahan permasalahan tersebut, penelitian ini merancang sebuah media pembelajaran berupa permainan sederhana yang dinamakan "Roda Pesan Berantai Gerakan Sholat." Media ini dirancang untuk membantu siswa mengingat urutan gerakan sholat melalui aktivitas bermain yang melibatkan kerja sama, komunikasi, dan partisipasi aktif. Dengan pendekatan belajar sambil bermain, diharapkan siswa tidak hanya mampu menghafal urutan gerakan sholat, tetapi juga memahami dan mempraktikkannya dengan benar.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan permasalahan pembelajaran gerakan sholat di MDTU Idrisiyyah Tasikmalaya, serta menjelaskan rancangan media permainan "Roda Pesan Berantai Gerakan Sholat" sebagai alternatif inovasi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komunikasi Sosial dalam Pembelajaran

Komunikasi sosial merupakan proses pertukaran informasi, gagasan, emosi, dan makna yang terjadi antara individu atau kelompok dalam konteks sosial (Kurnia et al., 2023). Dalam dunia pendidikan, komunikasi sosial memiliki peran penting karena sangat menentukan kelancaran proses belajar

mengajar serta pencapaian tujuan pembelajaran (Ramedlon, 2021). Pembelajaran yang efektif tidak hanya menekankan pada penyampaian materi oleh pendidik, tetapi juga pada interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik maupun antarpeserta didik. Melalui komunikasi sosial yang baik, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpendapat, bertanya, dan bekerja sama dalam kelompok.

2.2. Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial anak berkaitan erat dengan kemampuan anak dalam berinteraksi dan menjalin hubungan dengan lingkungan sekitarnya. Kemampuan sosial mencakup berbagai aspek, seperti rasa kasih sayang, kepedulian terhadap orang lain, kemampuan berbagi, bekerja sama, mematuhi aturan, bertanggung jawab, serta menunjukkan simpati dan empati (Windira, n.d.). Kegiatan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dan interaksi aktif sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, karena dapat melatih keterampilan sosial sekaligus membentuk sikap positif dalam kehidupan bermasyarakat.

2.3. Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran

Game edukasi merupakan metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur pendidikan ke dalam aktivitas permainan. Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Putri et al., 2025). Selain meningkatkan motivasi belajar, game edukasi juga dapat mendorong partisipasi aktif, komunikasi sosial, serta kerja sama antarsiswa.

III. METODE PENELITIAN

Kajian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam bentuk studi lapangan. metode deskriptif kualitatif merupakan suatu metode yang melukiskan, mendeskripsikan, serta memaparkan apa adanya kejadian objek yang diteliti berdasarkan situasi dan kondisi ketika

penelitian itu dilakukan (Sugiyono, 2017 dalam Septiani et al., 2022: 132). Tujuan metode ini dipilih yaitu untuk menggambarkan secara nyata proses komunikasi sosial dan pembelajaran fiqih berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung untuk mendapatkan pemahaman mengenai interaksi antara guru dan siswa serta tantangan belajar yang dihadapi siswa.

Studi lapangan ini dilakukan di Madrasah Diniyah Takmiliah Ula (MDTU) Idrisiyyah Tasikmalaya. Subjek penelitian terdiri dari seorang guru fiqih dan 23 siswa kelas 3, 4, dan 5 dengan rentang usia 10-12 tahun dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Penentuan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran yang diamati.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, dokumentasi, dan observasi langsung. Observasi digunakan untuk menganalisis komunikasi sosial, interaksi pembelajaran, dan respons siswa. Wawancara dilakukan dengan guru untuk mendapatkan informasi mengenai metode pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dokumentasi digunakan sebagai pendukung data berupa foto kegiatan.

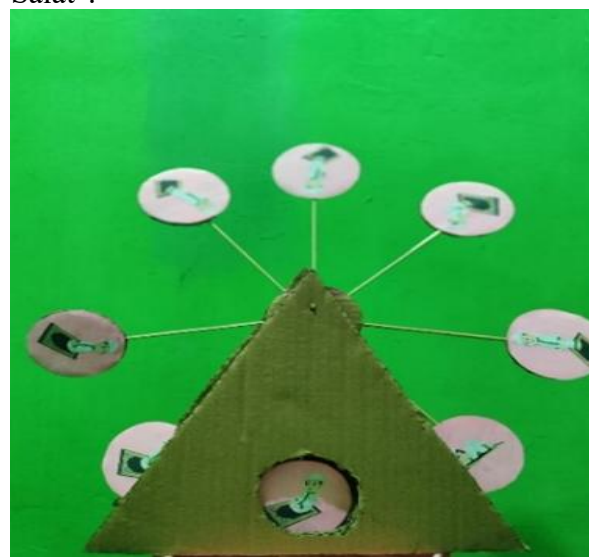
Analisis data dilakukan secara kualitatif, yang meliputi reduksi data, analisis data, dan analisis kesimpulan. Keaslian data diperoleh melalui teknik triangulasi, yang melibatkan perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan kondisi lapangan.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilaksanakan di MDTU Idrisiyyah, metode pembelajaran fiqih yang diberikan oleh guru masih menggunakan metode ceramah dan hafalan, salah satunya pada materi salat. Dengan menggunakan metode tersebut, menyebabkan siswa pasif dan kurang aktif dalam proses belajarnya. Beberapa siswa menunjukkan tanda-tanda kebosanan seperti berbicara dengan teman, kurang fokus, dan kesulitan menjawab pertanyaan yang relevan mengenai urutan gerakan salat.

Hasil wawancara dengan guru fiqih menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam mengingat nama-nama dan urutan gerakan salat. Siswa sering kali tertukar dalam menyebutkan urutan gerakan salat seperti *ruku'*, *i'tidal*, dan sujud. Kurangnya media pembelajaran interaktif dan visual serta minimnya praktik langsung adalah faktor yang memperburuk masalah ini.

Sebagai upaya untuk memecahkan masalah ini, diterapkanlah permainan edukatif yang disebut "Roda Pesan Berantai Gerakan Salat".



Gambar 1. Roda Pesan Berantai Gerakan Salat.



Gambar 2. Game Roda Pesan Berantai Gerakan Salat.

Permainan ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui kerja sama kelompok, komunikasi nonverbal, dan gerakan tubuh. Setiap siswa harus mampu

menyampaikan jawaban gerakan salat melalui *game* pesan berantai, hingga siswa terakhir menebak dan menyebutkan nama gerakannya.

Selama permainan dilaksanakan, suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Siswa tampak antusias, berani memperagakan gerakan salat, dan saling membantu satu sama lain dengan teman-teman kelompoknya. Permainan edukatif ini tidak hanya melatih daya ingat, tetapi juga dapat menumbuhkan aspek sosial seperti kerja sama tim, tanggung jawab, dan sportivitas.

Untuk mengetahui dampak dari permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa, dilakukan pre-test dan post-test menggunakan soal yang sama.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Siswa MDTU Idrisiyyah

Nama	Pre test	Post test
Afifa NR	40	80
Ahsan	30	80
Ai Nayya	70	100
Akika	40	90
Azka	60	90
Fahri	40	70
Fathwa	70	100
Ghaitsa	50	80
Keisya	60	100
Kenzie	50	80
Khanza RF	60	100
Mahira	60	100
Muhammad Nizam	80	100
Naila	50	70
Naura	60	90
Nayara	40	70
Noval	50	80
Rangga	70	100
Raya	80	100
Siti Afifah	70	100
Syabila	70	100
Sri Suci	60	90
Tania	50	90

Sumber: Hasil Observasi di MDTU Idrisiyyah (2025)

Tabel 2. Rentang Nilai Pre-test dan Post-test Siswa MDTU Idrisiyyah

Rentang Nilai	Pre-test	Post-test
40-59	9 siswa	0 siswa
60-79	10 siswa	6 siswa
80-100	14 siswa	17 siswa

Sumber: Hasil Penelitian (2025)

Menurut temuan studi, peningkatan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif. Keterlibatan aktif siswa dalam memperagakan gerakan sholat secara langsung sejalan dengan teori Bruner. Pada model pembelajaran ini Jerome Bruner menekankan bahwa belajar itu harus sambil melakukan atau *learning by doing* (Zafirah et al., n.d.).

Dalam metode pembelajaran tersebut, teori kognitif juga digunakan. Jean Piaget merupakan salah satu tokoh yang mengemukakan teori perkembangan kognitif anak. Dalam teorinya, tahap ketiga dari teori perkembangan mentalnya adalah tahap operasi konkret (*concrete operational stage*) (Ruseffendi, 2006 dalam Rizqiyati & Wardani, 2023: 635). Tahap tersebut ditujukan untuk anak yang berada pada usia 7-12 tahun, ketika tahap transisi dimulai yang dimana anak sudah dapat diajarkan untuk berfikir dengan menggunakan logika, tetapi masih dengan bantuan benda-benda konkret (Rizqiyati & Wardani, 2023).

Selain aspek kognitif, hasil studi lapangan menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat berdampak pada aspek sosial dan afektif siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri, tampil di depan teman-temannya, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Selama permainan edukatif berlangsung, nilai-nilai kebersamaan dan gotong royong terlihat berkembang.

Dengan demikian, studi lapangan ini menunjukkan bahwa permainan edukasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan tetapi juga sebagai metode pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiqih dalam pendidikan nonformal. Oleh karena itu, hasil dari studi lapangan ini menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, serta pelaksanaan kegiatan pembelajaran melalui permainan Pesan Berantai Gerakan Salat di MDTU Idrisiyyah

Tasikmalaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan edukatif dalam pembelajaran fiqih memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Media permainan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi gerakan salat sekaligus menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar. Siswa terlihat lebih aktif, fokus, dan terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional.

Selain meningkatkan pemahaman materi, permainan Pesan Berantai Gerakan Salat juga berkontribusi dalam melatih konsentrasi, koordinasi gerak, serta daya ingat siswa terhadap urutan gerakan salat. Melalui aktivitas bermain yang melibatkan pesan berantai dan gerakan tubuh, siswa tidak hanya menghafal secara verbal, tetapi juga memahami materi melalui pengalaman langsung. Hal ini membantu siswa mengaitkan antara teori dan praktik ibadah secara lebih bermakna.

Lebih lanjut, penerapan permainan edukatif ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan emosional siswa. Kegiatan yang dilakukan secara berkelompok mendorong siswa untuk bekerja sama, saling berkomunikasi, menunggu giliran, serta menghargai teman. Interaksi sosial yang terbangun selama permainan membantu siswa mengembangkan sikap tanggung jawab, kebersamaan, dan rasa percaya diri. Dengan demikian, pembelajaran fiqih tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan sikap dan nilai-nilai sosial yang sejalan dengan tujuan pendidikan Islam.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, penerapan metode permainan seperti Pesan Berantai Gerakan Salat disarankan untuk dilakukan secara rutin agar pembelajaran fiqih menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Selain itu, metode permainan perlu diintegrasikan dengan praktik langsung ibadah agar pemahaman siswa semakin kuat dan aplikatif. Pengembangan media pembelajaran juga perlu dilakukan, baik dari segi variasi permainan maupun penggunaan alat bantu yang lebih menarik dan sesuai

dengan karakteristik peserta didik. Di samping itu, pelatihan tutor dan peningkatan kolaborasi antarpendidik menjadi penting agar metode pembelajaran inovatif dapat diterapkan secara optimal. Ke depan, media permainan ini juga berpotensi untuk diterapkan di lembaga pendidikan nonformal lainnya sebagai alternatif pembelajaran fiqih yang efektif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisya, R., & Wardana, D. (n.d.). Implementasi Program Literasi Membaca 15 Menit Sebelum Belajar Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Minat Membaca. In AGUSTUS: Vol. V (Issue 2).
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Azmi, N. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR LITERASI DIGITAL BERBASIS GAME EDUKASI DALAM MENINGKATKAN MINAT BACA KELAS 2 SD.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2018). Pedoman penyelenggaraan Madrasah Diniyah Takmiliyah. Jakarta: Direktorat Pendidikan Diniyah dan Pondok Pesantren.
- Kurnia, A., Pratama, R., & Sari, D. (2023). Komunikasi sosial dalam konteks pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 123–132.
- Kurnia, E., Subagio, S., Bahfiarti, T., & Fatimah, J. M. (2023). KOMUNIKASI SOSIAL “KAWAN INSPIRASI KENDARI” DI SULAWESI TENGGARA. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Sosial Dan Informasi*, 8(4), 725–732. <https://doi.org/10.52423/jikuho.v8i4.93>
- Putri, N. S., Fadlilah, D., & Putriana, R. (2025). Studi Literatur: Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Permainan Edukatif di Kelas Rendah SD. *Paedagogie*, 20(2), 99–106. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v20i2.14752>

- Putri, R. A., Hidayat, S., & Lestari, N. (2025). Pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–54.
- Ramedlon. (2021). Komunikasi sebagai pembentuk nilai dalam dunia pendidikan perspektif Islam. *Dawuh: Da'wah and Communication Islamic Journal*, 2(2), 49–60.
- Rizqiyati, I., & Wardani, A. (2023). Penelitian Teori Perkembangan Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Usia 11-12 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Volume. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 634–638. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Sudjana, D. (2014). Pendidikan nonformal: Wawasan, sejarah perkembangan, filsafat, teori pendukung, asas. Bandung: Falah Production.
- Suyanto, S. (2016). Pembelajaran untuk anak usia dini. Jakarta: Kencana.
- Windira, N. (n.d.). CENDIKIA PENDIDIKAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (PROJECT BASED LEARNING) TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI RA AISYIYAH CENGKEH TURI. 17(6). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Zafirah, D., Haliza Putri, D., Putri Audelia, M., & Fatimah, M. N. (n.d.). CENDIKIA PENDIDIKAN IMPLEMENTASI DISCOVERY LEARNING UNTUK MENGETAHUI RASA INGIN TAHU SISWA KELAS VI SD CIPAGERAN MANDIRI 3. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>