

***Strengthening Students' Character Values Through The Minipoli History Learning
Media: Mission Of Madinah Harmony In Class X AK 1 At SMK Khozinatul Ulum
Todanan Academic Year 2025/2026***

**Penguatan Nilai Karakter Siswa Melalui Media Minipoli Sejarah: Misi Madinah
Harmoni Di Kelas X AK 1 SMK Khozinatul Ulum Todanan Tahun Pelajaran 2025/2026**

Tri Wahyu Puji Astuti¹, Hany Nurpratiwi²

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri
Semarang, Jawa Tengah^{1,2}

Email: triw42914@students.unnes.ac.id¹, hanynp@mail.unnes.ac.id²

*Corresponding Author

Received : 8 May 2026, Revised : 14 May 2026, Accepted : 25 May 2026

ABSTRACT

This study aims to: (1) examine character values in history learning through the use of the Minipoli History: Madinah Harmony Mission media, (2) analyze the process of strengthening students' character values, and (3) identify supporting and inhibiting factors in learning. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of history teachers and class X AK 1 students of SMK Khozinatul Ulum Todanan who were determined through purposive sampling technique based on direct involvement in the learning process. The Minipoli History: Madinah Harmony Mission media is a game-based learning media that integrates historical material with collaborative and participatory activities so as to encourage active student involvement. The novelty of this study lies in the integration of game-based learning with a deep learning approach through Minipoli History: Madinah Harmony Mission media in history learning to strengthen the internalization of students' character values contextually and reflectively at the vocational high school level. The results of the study show that: (1) the character values that developed include cooperation, responsibility, and honesty, although the value of honesty has not developed optimally; (2) the process of strengthening character values occurs through direct learning experiences that involve interaction, discussion, and active participation of students; and (3) supporting factors include high student enthusiasm and good interaction between teachers and students, while inhibiting factors include limited infrastructure, internet access, and less than conducive classroom conditions. This research implies that the use of game-based learning media in history learning can be an innovative alternative to support the strengthening of character education and create more interactive and student-centered learning.

Keywords: Character Values, Game-Based Learning, Deep Learning, History Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengkaji nilai karakter dalam pembelajaran sejarah melalui penggunaan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni, (2) menganalisis proses penguatan nilai karakter siswa, dan (3) mengidentifikasi faktor pendukung serta penghambat dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri atas guru sejarah dan siswa kelas X AK 1 SMK Khozinatul Ulum Todanan yang ditentukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan materi sejarah dengan aktivitas kolaboratif dan partisipatif sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi *game-based learning* dengan pendekatan *deep learning* melalui media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni dalam pembelajaran sejarah untuk memperkuat internalisasi nilai karakter siswa secara kontekstual dan reflektif pada jenjang SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) nilai karakter yang berkembang meliputi kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran, meskipun nilai kejujuran belum berkembang secara optimal; (2) proses penguatan nilai karakter terjadi melalui pengalaman belajar langsung yang melibatkan interaksi, diskusi, dan partisipasi aktif siswa; dan (3) faktor

pendukung meliputi antusiasme siswa yang tinggi serta interaksi yang baik antara guru dan siswa, sedangkan faktor penghambat meliputi keterbatasan sarana prasarana, akses internet, dan kondisi kelas yang kurang kondusif. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran sejarah dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung penguatan pendidikan karakter serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Nilai Karakter, Pembelajaran Berbasis Permainan, *Deep Learning*, Pembelajaran Sejarah

1. Pendahuluan

Pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik. Tujuan pendidikan S menekankan pengembangan individu yang beriman, berakhlak mulia, dan tanggung jawab. Dengan demikian, pendidikan karakter perlu diintegrasikan secara teratur dalam proses pembelajaran. Menurut (Abdurahman et al., 2025), pendidikan karakter yaitu proses penanaman nilai moral yang tercermin dalam perilaku peserta didik. Hal ini sejalan dengan pandangan (Lickona, 1992) yang menegaskan bahwa pendidikan karakter berperan dalam membentuk kompetensi moral maupun sosial melalui pengalaman belajar yang bermakna dan terstruktur.

Pembelajaran sejarah memiliki kontribusi penting dalam penguatan nilai karakter karena memuat berbagai peristiwa, tokoh, serta dinamika kehidupan manusia yang mengandung nilai moral dan sosial. Pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter peserta didik melalui pemahaman nilai-nilai kehidupan. Pendidikan moral menjadi salah satu sarana penting dalam membangun karakter peserta didik melalui penanaman sosial, tanggung jawab, dan sikap toleransi dalam proses pembelajaran. (Nurpratiwi, 2021) menjelaskan bahwa pendidikan moral memiliki peran strategis dalam membentuk karakter generasi muda agar mampu berperilaku sesuai nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta, tetapi juga menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis serta internalisasi nilai yang selaras dengan Profil Pelajar Pancasila secara terintegrasi melalui pengalaman belajar yang bermakna secara terintegrasi (Fajri et al., 2023). (Wineburg, 2010) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah yang efektif mampu mengembangkan kemampuan berpikir historis sekaligus membangun kesadaran moral peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai karakter.

Namun, implementasi pembelajaran sejarah di SMK Khozinatul Ulum Todanan masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan observasi awal, guru telah berupaya menggunakan berbagai variasi metode pembelajaran, seperti pemanfaatan media digital melalui Youtube dan Google, serta kegiatan pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan dengan mengajak siswa mengamati langsung unsur kearifan lokal yang memiliki nilai sejarah. Upaya tersebut menunjukkan inovasi dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

Meskipun demikian, variasi metode yang digunakan belum sepenuhnya mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah. Sebagian siswa menunjukkan sikap kurang antusias, kurang terlibat aktif, serta menganggap pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan bagi siswa. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya keterlibatan emosional dan daya reflektif siswa dalam pembelajaran, sehingga nilai-nilai karakter yang terkandung dalam materi sejarah belum terinternalisasi secara optimal dalam perilaku sehari-hari. Selain itu, konteks pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berorientasi pada penguatan kompetensi kejuruan turut mempengaruhi posisi mata pelajaran sejarah. Mata pelajaran sejarah seringkali tidak menjadi fokus utama dibandingkan dengan mata pelajaran produktif. Di sisi lain, guru juga menghadapi tantangan dalam mengembangkan pembelajaran sejarah yang inovatif dan bermakna, terutama dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa serta menumbuhkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah dapat berdampak pada lemahnya internalisasi nilai karakter. Pembelajaran sejarah yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru cenderung membuat siswa pasif serta kurang memiliki keterikatan emosional terhadap materi yang dipelajari. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran sejarah lebih menekankan aspek hafalan dibandingkan pemaknaan nilai dan refleksi sosial. Selain itu, peserta didik di era digital membutuhkan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman agar mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman secara mendalam terhadap materi pembelajaran (Morris, 2020; Plass et al., 2015).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa tantangan dalam pembelajaran sejarah tidak hanya terletak pada penggunaan metode, tetapi juga pada efektivitas strategi pembelajaran dalam membangun keterlibatan, pemahaman mendalam, serta internalisasi nilai karakter siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif, interaksi sosial, serta refleksi nilai secara mendalam.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. *Game-based learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar siswa. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas yang interaktif, kolaboratif, dan menantang sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Menurut (Plass et al., 2015) pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa melalui pengalaman belajar aktif. Selain itu (Tokac et al., 2019) menjelaskan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa, kemampuan pemecahan masalah, serta interaksi sosial dalam kelas. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, pembelajaran berbasis permainan juga berkontribusi dalam pembentukan kebiasaan positif dan penguatan karakter melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna (Jakaria & Apriani, 2025; Jasmin et al., 2025).

Penggunaan media pembelajaran sejarah yang interaktif juga memiliki pengaruh terhadap *student engagement* atau keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Fredricks, 2023), keterlibatan siswa mencakup aspek perilaku, emosional, dan kognitif yang berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sejarah media yang interaktif dapat membantu siswa lebih aktif dalam memahami peristiwa sejarah, meningkatkan rasa ingin tahu, serta mendorong partisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang interaktif, kolaboratif, dan partisipatif (Bezen & Tanriöver, 2026). Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan serta mendorong partisipasi siswa (Apreasta et al., 2023). Secara internasional, (Deterding et al., 2011) menjelaskan bahwa elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi tersendiri bagi siswa. Namun, peningkatan tersebut perlu diimbangi dengan proses pembelajaran yang mendorong pemahaman mendalam dan refleksi nilai.

Dalam konteks pembelajaran sejarah peradaban islam, terdapat potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai karakter, seperti toleransi, persatuan, dan harmoni sosial. Kehidupan masyarakat Madinah pada awal masa islam menunjukkan praktik sosial yang menjunjung tinggi nilai toleransi, keadilan, dan kehidupan harmonis dalam keberagaman. Nilai-nilai tersebut sangat relevan untuk ditanamkan kepada peserta didik sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat yang majemuk.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu mendorong pemahaman secara mendalam serta memperkuat internalisasi nilai pada siswa. Pendekatan *deep learning* menjadi salah satu solusi yang relevan karena menekankan pemahaman konseptual, kemampuan berpikir kritis, serta keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan nyata (Haq & Prasetyo, 2025). Selain itu, pendekatan ini juga

mendorong terjadinya *meaningful learning* dan *reflective thinking*, sehingga peserta didik tidak hanya mengetahui, tetapi juga memahami dan menghayati nilai yang perlu dipelajari (Meirina et al., 2025; Qaiser et al., 2026). Teori konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam pandangan konstruktivisme, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi membangun pemahaman melalui proses eksplorasi, diskusi, dan refleksi. Menurut (Vygotsky & Cole, 1978), interaksi sosial memiliki peran penting dalam perkembangan pengetahuan dan pembentukan makna belajar. Pendekatan ini relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan karena siswa terlibat secara langsung dalam proses belajar melalui kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pembelajaran abad ke-21, integrasi antara media pembelajaran dengan pendekatan yang tepat menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni adalah bentuk inovasi pembelajaran yang mengadaptasi permainan monopoli dengan muatan sejarah dan nilai karakter. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mendorong diskusi, pemecahan masalah, dan refleksi nilai dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian mengenai *game-based learning* dalam pendidikan telah banyak dilakukan dan umumnya menunjukkan bahwa media permainan mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis permainan juga dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif sehingga mendukung pembelajaran abad ke-21 (Plass et al., 2015; Tokac et al., 2019). Di sisi lain, pendidikan karakter menekankan pentingnya pengalaman belajar yang kontekstual dan reflektif dalam proses internalisasi nilai pada peserta didik (Johnson et al., 2022). Namun demikian, penelitian yang mengintegrasikan *game-based learning* dengan pendekatan *deep learning* dalam penguatan nilai karakter pada pembelajaran sejarah, khususnya sejarah peradaban islam di jenjang SMK, masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih terfokus pada peningkatan motivasi dan hasil belajar kognitif dibandingkan proses internalisasi nilai karakter secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui penggunaan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni sebagai inovasi pembelajaran sejarah yang menekankan keterlibatan aktif, refleksi nilai, dan pengalaman belajar bermakna dalam proses penguatan karakter siswa secara kontekstual.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa sekaligus memperkuat internalisasi nilai karakter siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan nilai karakter yang muncul, (2) menganalisis proses penguatan nilai karakter, dan (3) mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran sejarah melalui media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni di kelas X AK 1 SMK Khozinatul Ulum Todanan Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan tersebut digunakan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses penguatan nilai karakter siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penggunaan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni. Selain itu, penelitian ini juga didukung oleh studi dokumen yang digunakan untuk menganalisis perangkat pembelajaran, hasil refleksi siswa, serta dokumen pendukung lainnya yang relevan dengan penelitian. Penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami fenomena secara holistik berdasarkan perspektif partisipan dalam konteks alami (Sidiq et al., 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Khozinatul Ulum Todanan pada kelas X AK 1 yang terlibat dalam proses pembelajaran. Penentuan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Subjek penelitian terdiri atas guru sejarah dan

siswa kelas X AK 1 SMK Khozinatul Ulum Todanan yang dipilih karena terlibat langsung dalam penggunaan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni selama proses pembelajaran. Pemilihan subjek tersebut bertujuan agar peneliti memperoleh data yang relevan dan mendalam terkait proses penguatan nilai karakter siswa dalam pembelajaran sejarah.

Prosedur penelitian dilakukan dalam tiga tahapan, diantaranya tahap persiapan, tahap pelaksanaan, serta tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal guna mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang telah memanfaatkan berbagai sumber belajar, seperti media digital (Youtube dan Google) serta pembelajaran kontekstual berbasis lingkungan melalui pengenalan kearifan lokal. Selain itu, peneliti menyusun perangkat pembelajaran berupa media Minipoli Sejarah dan menyiapkan instrumen penelitian.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran sejarah diimplementasikan dengan mengintegrasikan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni ke dalam proses pembelajaran yang telah berlangsung. Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu: (1) apersepsi dan penguatan materi awal, (2) penjelasan aturan penggunaan media, (3) pelaksanaan permainan secara berkelompok, (4) diskusi kelompok untuk mengidentifikasi materi dan nilai karakter yang muncul, serta (5) pengisian lembar refleksi oleh siswa. Selama proses pembelajaran peneliti melakukan observasi untuk mengamati keterlibatan siswa dan kemunculan nilai karakter pada siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas siswa, interaksi antarkelompok, serta munculnya nilai karakter selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru dan siswa guna memperoleh data yang lebih mendalam mengenai pengalaman belajar, persepsi terhadap media pembelajaran, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dokumentasi dan studi dokumen dimanfaatkan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, hasil refleksi siswa, serta perangkat pembelajaran yang digunakan guru.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Lembar observasi disusun berdasarkan indikator nilai karakter, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran sehingga memudahkan peneliti dalam mencatat data secara sistematis. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara terarah dari informan, sedangkan dokumentasi dimanfaatkan sebagai bukti pendukung dalam penelitian.

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi yang diterapkan meliputi triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan hasil data yang diperoleh dari guru dan siswa, sedangkan triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi. Penggunaan teknik triangulasi bertujuan untuk meningkatkan validitas data melalui perbandingan berbagai sumber serta teknik pengumpulan data (Yuliani, 2018). Hal tersebut sejalan dengan pandangan (Denzin, 2012) yang menekankan pentingnya triangulasi dalam meningkatkan kredibilitas penelitian kualitatif.

Selain triangulasi, peneliti juga melakukan member checking dengan mengkonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan guna memastikan kesesuaian data dengan informasi yang disampaikan. Teknik tersebut dilakukan untuk meningkatkan kredibilitas dan keakuratan data penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang mencakup tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model tersebut mengacu pada pendapat (Miles et al., 2014) yang menyatakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus hingga data mencapai titik kejenuhan. Tahap reduksi data dilakukan dengan memilih, menyederhanakan, serta memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Pada tahap reduksi data, peneliti juga melakukan proses coding dengan memberikan kode pada data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi berdasarkan tema-tema tertentu. kemudian, data dikategorikan

ke dalam beberapa aspek, seperti nilai kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, keterlibatan siswa, serta faktor pendukung dan penghambat pembelajaran. Proses kategorisasi dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam menemukan pola dan hubungan antar data sehingga interpretasi data dapat dilakukan secara lebih sistematis. Selanjutnya, penyajian data disusun dalam bentuk deskripsi naratif yang sistematis agar informasi lebih mudah dipahami. Adapun penarikan kesimpulan dilakukan melalui proses interpretasi data untuk memperoleh gambaran mengenai penguatan nilai karakter siswa melalui penggunaan media pembelajaran Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni. Proses analisis tersebut dilakukan secara berulang hingga diperoleh data yang kredibel, konsisten dan mampu menggambarkan proses penguatan nilai karakter siswa secara mendalam.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta dianalisis menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, ditemukan bahwa penggunaan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni memberikan kontribusi terhadap penguatan nilai karakter siswa secara kontekstual. Temuan ini mencakup tiga aspek utama, yaitu nilai karakter yang muncul, proses penguatan nilai karakter, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran.

Nilai Karakter yang Muncul

Berdasarkan hasil penelitian, nilai karakter yang muncul dalam pembelajaran menggunakan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni meliputi kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran. Nilai-nilai tersebut tampak melalui aktivitas siswa selama proses pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan interaksi, diskusi, dan partisipasi aktif. Temuan ini juga didukung oleh dokumentasi aktivitas siswa selama pembelajaran menunjukkan adanya interaksi dan kerja sama dalam kelompok. Siswa terlibat aktif dalam permainan serta saling berdiskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.



Gambar 1. Aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media Minipoli Sejarah
Sumber: dokumentasi penelitian, 2026

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa siswa berpartisipasi aktif dalam kelompok, saling berkomunikasi, serta menunjukkan sikap kerja sama dalam menyelesaikan permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam pembelajaran.

Nilai **kerja sama** terlihat dari aktivitas siswa yang saling berdiskusi dan berkolaborasi dalam kelompok selama permainan berlangsung. Siswa menunjukkan kecenderungan lebih aktif ketika kelompok dibentuk berdasarkan pilihan sendiri. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh siswa:

“lebih enak kerja sama kalau kelompoknya milih sendiri” (Lilis Aprilia)

Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas kerja sama tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran, tetapi juga oleh faktor sosial dan psikologis siswa, terutama rasa nyaman dan kedekatan antaranggota kelompok. Kondisi ini sejalan dengan (Do et al., 2025) yang menegaskan bahwa interaksi sosial memiliki peran penting dalam pembelajaran berbasis pengalaman. Selain itu, (Wibowo, 2017) menyatakan bahwa karakter kerja sama terbentuk melalui pembiasaan dalam aktivitas nyata, bukan sekedar melalui penyampaian konsep secara teoritis. Dalam perspektif *experiential learning*, kerja sama yang muncul selama permainan menunjukkan bahwa siswa belajar melalui pengalaman sosial secara langsung. Proses diskusi, interaksi, dan pengambilan keputusan bersama memungkinkan siswa membangun pemahaman sekaligus mengembangkan keterlibatan sosial secara kontekstual. Menurut (Morris, 2020), pengalaman konkret dan refleksi menjadi bagian penting dalam pembentukan makna belajar. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung internalisasi nilai karakter melalui pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Minipoli Sejarah mampu menumbuhkan sikap kerja sama dan tanggung jawab. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Nurpratiwi, 2021) yang menyatakan bahwa pendidikan moral dalam pembelajaran dapat menjadi sarana pembentukan karakter melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar peserta didik.

Nilai **tanggung jawab** tampak dari keterlibatan siswa dalam menjalankan peran masing-masing selama permainan. Setiap siswa berupaya menyelesaikan tugas sesuai dengan perannya, sehingga menunjukkan adanya kesadaran terhadap tanggung jawab individu dalam kelompok. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru:

“siswa lebih ikut terlibat kalau pembelajaran dibuat seperti permainan karena mereka lebih menyukai praktek ketimbang teori yang terkesan membosankan” (Fa’aidhun Afif, S.Pd.)

Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran mendorong terbentuknya tanggung jawab siswa. Hal ini sejalan dengan (Ariyati et al., 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *deep learning* mendorong siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan yang bermakna. Temuan tersebut juga memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan situasi belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran. Dalam teori *character education*, pembentukan karakter tidak hanya dilakukan melalui penyampaian nilai secara verbal, tetapi melalui praktik nyata yang dilakukan secara berulang dalam aktivitas pembelajaran (Lickona, 1992). Dengan demikian, keterlibatan siswa dalam menjalankan peran selama permainan berkontribusi terhadap pembentukan tanggung jawab secara kontekstual dan aplikatif.

Sementara itu, nilai **kejujuran** belum berkembang secara optimal. Masih ditemukan perilaku kurang jujur, seperti saat mengerjakan soal. Hal ini diungkapkan oleh siswa:

“masih ada yang mencontek saat mengerjakan soal” (Rasti Kamilasari)

Temuan ini menunjukkan bahwa internalisasi nilai kejujuran memerlukan proses yang berkelanjutan dan tidak dapat dicapai secara instan melalui satu metode pembelajaran. Penguatan nilai ini memerlukan pembiasaan, keteladanan guru, serta dukungan budaya kelas yang konsisten. Dalam konteks pembelajaran sejarah, nilai kejujuran dapat diinternalisasikan melalui keteladanan Nabi Muhammad SAW sebagai *ash-shiddiq*, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga meneladani nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Belum optimalnya perkembangan nilai kejujuran menunjukkan bahwa internalisasi karakter memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda pada setiap nilai. Nilai kerja sama dan tanggung jawab cenderung mudah muncul melalui aktivitas kelompok, sedangkan kejujuran berkaitan dengan

kesadaran personal dan kontrol diri yang memerlukan proses pembiasaan lebih panjang. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan belum sepenuhnya mampu membentuk seluruh aspek karakter secara instan. Oleh karena itu, penguatan nilai kejujuran memerlukan dukungan budaya sekolah, keteladanan guru, serta evaluasi pembelajaran yang berkelanjutan agar nilai tersebut dapat terinternalisasi secara lebih mendalam dalam perilaku siswa.

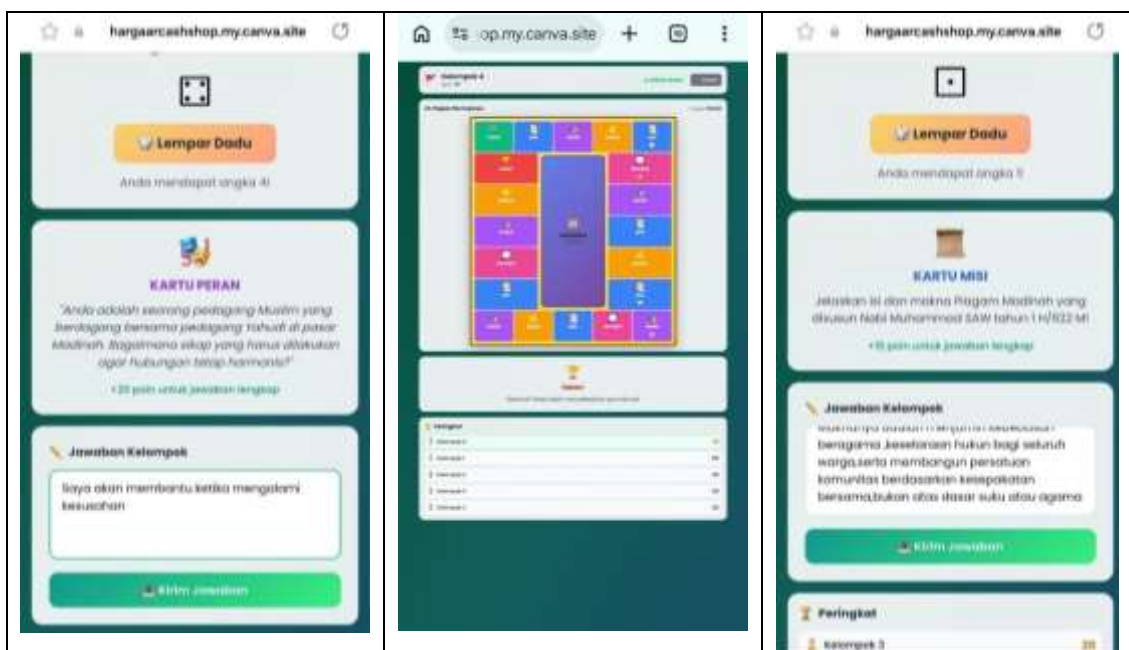
Proses Penguatan Nilai Karakter

Proses penguatan nilai karakter dalam penelitian ini terjadi melalui keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran berbasis permainan. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, pembagian peran, serta pengambilan keputusan bersama selama penggunaan media Minipoli Sejarah berlangsung. Aktivitas ini juga terlihat dalam dokumentasi pembelajaran yang menunjukkan dinamika interaksi siswa selama permainan berlangsung. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru yang menyatakan:

“pembelajaran apapun yang menggunakan model permainan membuat siswa lebih aktif dan tidak hanya mendengarkan saja terutama saat pembelajaran sejarah” (Fa’aidhun Afif, S. Pd.)

Hal tersebut diperkuat oleh pengalaman siswa:

“belajar jadi tidak membosankan karena ada aktivitasnya” (Lilis Aprilia)



Gambar 2. Aktivitas siswa dalam penggunaan media Minipoli Sejarah

Sumber: dokumentasi penelitian, 2026

Temuan ini menunjukkan bahwa penguatan nilai karakter terjadi melalui pengalaman belajar langsung (*experiential learning*), di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mengalaminya secara nyata dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini mencakup aspek kognitif, emosional, dan sosial yang terintegrasi dalam aktivitas permainan. Temuan ini memperkuat teori *experiential learning* yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui pengalaman langsung yang melibatkan refleksi dan interaksi aktif siswa dalam pembelajaran (Morris, 2020). Dalam konteks penelitian ini, media Minipoli Sejarah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses belajar secara nyata melalui permainan, diskusi, dan pengambilan keputusan bersama. Proses tersebut memungkinkan siswa tidak hanya

memahami materi sejarah secara kognitif, tetapi juga menghayati nilai karakter yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

Dalam perspektif pembelajaran mendalam (*deep learning*), proses ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami secara materi kognitif, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat (Fullan et al., 2017) yang menegaskan bahwa pembelajaran mendalam berorientasi pada pengalaman kontekstual serta pengembangan kompetensi secara menyeluruh. Selain itu, (Ambarita et al., 2025) menyatakan bahwa pendekatan ini relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 karena mendorong keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan juga menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran aktif. Hal ini memperkuat pandangan (Anitah, 2009) bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas interaksi dalam proses belajar. Temuan ini juga didukung oleh (Plass et al., 2015) yang menyatakan bahwa *game-based learning* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, proses penguatan nilai karakter dalam penelitian ini tidak hanya terjadi melalui penyampaian materi, tetapi melalui pengalaman belajar yang bermakna, yang memungkinkan siswa menginternalisasi nilai secara kontekstual.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Keberhasilan implementasi media Minipoli Sejarah dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung mencakup terjalinnya interaksi yang baik antara guru dan siswa serta tingginya antusiasme siswa terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut. Guru menyampaikan bahwa:

“medianya sangat membantu menarik perhatian siswa” (Fa’aidhun Afif, S.Pd.)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Prasetyo et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat yang mempengaruhi optimalisasi pembelajaran. Kendala utama meliputi keterbatasan sarana dan prasarana, seperti tidak tersedianya proyektor di setiap kelas serta keterbatasan akses internet di lingkungan sekolah. Guru menyatakan:

“jumlah proyektor yang terbatas sehingga di setiap kelas belum disediakan dan keterbatasan sinyal menjadi kendala dimana tidak hanya wifi perkelas namun akses sinyal pada ponsel pribadi di lingkup sekolah mengalami kesulitan sehingga hal tersebut menjadi kendala dalam proses pembelajaran” (Fa’aidhun Afif, S.Pd.)

Selain itu, kondisi ruang kelas yang kurang kondusif juga mempengaruhi kenyamanan belajar siswa. Hal ini diungkapkan siswa:

“kelas terasa sempit dan sirkulasi udara yang keluar masuk tidak terkondisikan sehingga ruangan terasa engap yang membuat kurang nyaman untuk mengikuti pembelajaran didalam kelas” (Rasti Kamilasari)



Gambar 3. Kondisi ruang kelas saat pembelajaran berlangsung di kelas X AK 1 SMK Khozinatul Ulum Todanan

Sumber: dokumentasi penelitian, 2026

Temuan ini diperkuat oleh dokumentasi kondisi ruang kelas selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan inovasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh metode atau media yang digunakan, tetapi juga dipengaruhi oleh kesiapan lingkungan belajar yang mendukung. Secara konseptual, efektivitas implementasi media pembelajaran interaktif tidak hanya dipengaruhi oleh desain media, tetapi juga oleh kesiapan lingkungan belajar dan dukungan fasilitas pendidikan. Keterbatasan sarana prasarana, akses internet, serta kondisi fisik kelas dapat mempengaruhi kualitas interaksi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis permainan memerlukan dukungan ekosistem pembelajaran yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Hal ini sejalan dengan (Sugiyono, 2013) yang menegaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, konteks lapangan menjadi faktor penting dalam memahami fenomena secara menyeluruh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penguatan nilai karakter tidak terbentuk hanya melalui penyampaian teori, melainkan melalui pengalaman belajar yang memberikan makna bagi siswa. Pembelajaran sejarah berbasis permainan dalam kerangka *deep learning* terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus membentuk nilai kerja sama dan tanggung jawab secara kontekstual. Namun demikian, nilai kejujuran masih memerlukan penguatan lebih lanjut melalui pembiasaan dan keteladanan. Temuan penelitian ini juga memperkuat hasil penelitian internasional terkait *game-based learning* yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan *student engagement*, pengalaman belajar bermakna, serta pembentukan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran abad ke-21. Penggunaan media Minipoli Sejarah menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang dikemas secara interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan partisipatif sehingga mendukung proses internalisasi nilai karakter siswa. Dengan demikian, penggunaan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni tidak hanya efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan karakter siswa yang relevan dengan kehidupan nyata.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni dalam pembelajaran

sejarah mampu memberikan kontribusi terhadap penguatan nilai karakter siswa secara kontekstual. Nilai karakter yang muncul meliputi kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran. Nilai kerja sama dan tanggung jawab berkembang melalui keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas permainan dan kerja kelompok. Sedangkan nilai kejujuran belum terbentuk secara optimal dan masih memerlukan penguatan melalui pembiasaan serta keteladanan.

Proses penguatan nilai karakter terjadi melalui pengalaman belajar langsung (*experiential learning*) yang melibatkan interaksi, diskusi, dan partisipasi aktif siswa. Pembelajaran berbasis permainan dalam kerangka *deep learning* mendorong siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga membangun makna. Keberhasilan implementasi media pembelajaran ini didukung oleh tingginya antusiasme siswa dan interaksi yang baik antara guru dan siswa. Akan tetapi, terdapat beberapa hambatan yang mempengaruhi optimalisasi proses pembelajaran, seperti terbatasnya sarana dan prasarana, akses internet yang kurang memadai, serta kondisi lingkungan kelas yang belum sepenuhnya kondusif.

Secara teoritis, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi *game-based learning* dengan pembelajaran sejarah mampu mendukung proses penguatan karakter melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Temuan ini memperkuat teori *experiential learning* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembentukan pemahaman dan nilai pada peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis permainan dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang mendukung keterlibatan siswa (*student engagement*) sekaligus internalisasi nilai karakter dalam konteks pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, penggunaan media Minipoli Sejarah: Misi Madinah Harmoni tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga berperan dalam membentuk nilai karakter siswa secara kontekstual. Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu kelas di SMK Khozinatul Ulum Todanan sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Selain itu, penelitian ini lebih berfokus pada pengamatan proses penguatan karakter dalam jangka pendek sehingga belum dapat mengukur perubahan karakter siswa secara mendalam dan berkelanjutan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis permainan perlu diarahkan pada integrasi teknologi digital, pengembangan variasi materi sejarah, serta penyusunan aktivitas reflektif yang lebih terstruktur untuk memperkuat internalisasi nilai karakter, khususnya nilai kejujuran. Penelitian selanjutnya juga disarankan melibatkan subjek yang lebih luas dan jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam penguatan karakter siswa.

References

- Abdurahman, A., Habibi, D. D., Muslim, B., Firdaus, P., & Rahmawati, D. (2025). *Pendidikan karakter*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ambarita, J., Purnamasari, U., & Siahaya, A. (2025). Deep learning as a pathway to pedagogical transformation in Indonesia. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 18(1).
- Anitah, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta. *Panitia Sertifikasi Guru Rayon*, 13.
- Apreasta, L., Susilawati, W. O., & Nopiyanti, R. (2023). Pengembangan media MONOSA (Monopoli Bahasa) pembelajaran bahasa Indonesia materi lihat sekitar kelas IV sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 59–69.
- Ariyati, S. D., Wardatussa'idah, I., & Sumantri, M. S. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter dengan Pendekatan Deep Learning. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 213–224.
- Bezen, S., & Tanriöver, S. (2026). Gifted Physics Students Engage with the Sustainable Development Goals Through Game-Based Learning. *Sage Open*, 16(1), 21582440261423756. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/21582440261423756>
- Denzin, N. K. (2012). Triangulation 2.0. *Journal of Mixed Methods Research*, 6(2), 80–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1558689812437186>

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15.
- Do, A. T. P. N., Rahawarin, B., Zulaikha, S., & Takdir, M. (2025). Potensi Penerapan Deep Learning dalam Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila: Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 472–485.
- Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 387–397.
- Fredricks, J. A. (2023). Getting Students Engaged in Learning. *State Education Standard*, 23(3), 6–12.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2017). *Deep learning: Engage the world change the world*. Corwin Press.
- Haq, M. D., & Prasetyo, N. T. (2025). Deep learning sebagai pendekatan transformasional dalam pendidikan: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1826–1842.
- Jakaria, P., & Apriani, D. (2025). STRATEGI GAME-BASED LEARNING UNTUK MENUMBUHKAN KEBIASAAN POSITIF MENGELOLA DIRI DAN SUMBER DAYA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 604–609.
- Jasmin, F., Salsabila, L., & Tjandra, W. (2025). Simulation and game-based learning sebagai strategi pembentukan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 24(2), 507–513.
- Johnson, K., McGrath, R. E., Bier, M., Brown, M., & Berkowitz, M. W. (2022). A meta-analysis of the what works in character education research. *Journal of Character Education*, 18(1), 87–112.
- Lickona, T. (1992). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Bantam.
- Meirina, R., Sartini, J., Nurwahidiansyah, D., Meirissa, L. V., Rokhaniah, I., Kartikasari, A., & Abdurrahmansyah, A. (2025). Implementasi pendekatan pembelajaran mendalam (deep learning) dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1621–1632.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*. sage.
- Morris, T. H. (2020). Experiential learning—a systematic review and revision of Kolb’s model. *Interactive Learning Environments*, 28(8), 1064–1077. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1570279>
- Nurpratiwi, H. (2021). Membangun karakter mahasiswa Indonesia melalui pendidikan moral. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(1), 29–43.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Prasetyo, A., Santosa, M. D., Nurhayati, S., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa. *Journal Central Publisher*, 1(11), 1257–1264.
- Qaiser, A., Ali Khan, R. S., Karim, R. M., Park, H., & Tufail, M. (2026). The Design of a Board Game-Based Experiential Learning Intervention to Enhance Climate Change Knowledge Retention Among High School Students. *Journal of Experiential Education*, 10538259261442438. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/10538259261442438>
- Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–228.
- Sugiyono, S. (2013). Metode penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta. *Google Scholar Alfabeta*.
- Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students’ mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 35(3), 407–420. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jcal.12347>
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard university press.

Wibowo, A. (2017). *Manajemen pendidikan karakter di sekolah*.

Wineburg, S. (2010). Historical thinking and other unnatural acts. *Phi Delta Kappan*, 92(4), 81–94.

Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91.