

**HASIL IMPLEMENTASI METODE GAME PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA KELAS VII DI SLB CG YPPCG BINA SEJAHTERA
SURAKARTA TAHUN 2022/2023**

Mohamad Ariansah Thalib¹, Joko Sarjono², Praptiningsih³, Meti Fatimah⁴

Institut Islam Mamba'ul 'Ulum Surakarta

¹ariansahkakadupa99@gmail.com, ²Jokosarjono@iimsurakarta.ac.id

³praptiningsih@dosen.iimsurakarta.ac.id, ⁴fatimahcan@gmail.com

Abstrak: This study aims to determine the use of the game method. This research is a qualitative research. The subject of the study was SLB CG-YPPCG Bina Sejahtera Surakarta. In this study, data collection methods were used through observation, interviews, and documentation. Meanwhile, data analysis uses data reduction, data presentation, and data verification. The results show that the characteristics of students at SLB CG-YPPCG Bina Sejahtera Surakarta are experiencing slowness in doing something or difficulty in understanding and learning new things. Then the game method used in learning is that the teacher provides learning with an arrangement of simple and sequential steps made with simple and fun games. So with this model learning can improve social and motor skills for mentally retarded children at SLB CG-YPPCG Bina Sejahtera Surakarta.

Kata Kunci: Game, Metode Kualitatif, Kemampuan Bersosialisasi, Motorik

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah suatu pelajaran wajib untuk dipelajari bagi setiap masyarakat yang beragama Islam.¹ Dikarenakan pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang menggunakan metode Islami yaitu beberapa arahan dan didikan kepada siswa.² Supaya suatu saat setelah lulus dari sekolahnya, peserta didik bisa mengerti, memahami, dan melaksanakan apa yang telah diajarkan oleh guru sebagai suatu tujuan hidupnya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat.³ Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau lingkungan yang mendukung terjadinya proses belajar mengajar.⁴

Tujuan utama dari pembelajaran PAI yaitu selain landasan tersebut bisa tercapai, maka dari itu peran pengajar PAI amatlah berpengaruh untuk mengajar siswa-siswi dalam belajar agama Islam.⁵ Untuk pelaksanaan tugas mendidik, menyampaikan motivasi menjadi sangatlah penting dikarenakan menjadi penentu dan penyemangat usaha belajar peserta didik dan juga sebagai usaha yang dapat mengantarkan peserta didik ke arah pengalaman belajar

¹Siti Maesaroh, Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Kependidikan*. Vol. 1 No. 1 (2013), PP 150-168, DOI: <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>

²Hesti Yulianti. Penerapan Metode *Giving Question and Getting Answer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol. 6 No. 2 (2018) PP 199-216, DOI: <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i2.297>

³Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2011). hal 4,

⁴Rustaman, N & Rustaman A. *Keterampilan Bertanya dalam Pembelajaran. IPA. (Dalam Hand Out Bahan Pelatihan Guru-guru IPA SLTP Se Kota Bandung di PPG IPA*, (Bandung, 2001), hal 2.

⁵Ali Mustofa, Pelaksanaan Kompetensi Profesional Guru PAI dalam Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik di SMAN 3 Jombang, *Ilmunya: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1 No. 1 (2019) ,PP 40-57 DOI: <https://doi.org/10.54437/ilmuna>

memberikan bekal pengetahuan tentang ilmu-ilmu keIslamian juga menanamkan nilai-nilai Islam ke dalam diri peserta didik.⁶ Suatu kondisi belajar yang optimal dapat dicapai bila guru mampu mengatur siswa dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, agar memperoleh hasil pengajaran yang baik.⁷ Dalam proses mengajar guru harus berusaha membangkitkan motivasi untuk belajar para peserta didik agar seluruh perhatian peserta didik dapat tertuju dan terpusat kepada bahan pelajaran yang sedang diajarkan.⁸ Secara kultural, pendidikan pada umumnya berada dalam lingkup peran, fungsi dan tujuan yang tidak bebeda.⁹

Metode pembelajaran adalah cara yang terstruktur dalam pola yang tepat dan resmi berupa tahap demi tahap untuk ketepatan pelaksaan dalam pembelajaran.¹⁰ Metode pembelajaran adalah suatu bidang yang membuat ketepatan dalam pendidikan.¹¹ Pengajaran kurang lengkap bila tidak dilakukan dengan bermain, maka belajar sambil bermain merupakan pelengkap pembelajaran.¹² Banyak sekali manfaat dari belajar sambil bermain yang tidak di sadari oleh wali murid dan pengajar itu sendiri baik suatu permainan yang mudah terdapat makna hidupan nyata yang pasti dihadapi sang anak di suatu hari.¹³

Metode ini adalah metode yang cukup sederhana dan bisa dilakukan orang tua di rumah juga, mengapa? karena anak dapat bermain sekaligus mengambil ilmu dari permainan tersebut secara bersamaan.¹⁴ Pembelajaran yang sangat sistematis berdampak pada peserta didik cepat bosan, materi yang bagus akan susah masuk ke dalam otak anak bila disampaikan dengan metode yang sama atau serius dan membosankan.¹⁵ Maka dari itu melalui model pembelajaran dan bermain, siswa dapat menangkap suatu materi dengan bermain, contohnya dalam mengajarkan tambah dan kurang yang sederhana menggunakan balok sederhana.¹⁶ Metode *game* ini dapat menambahkan kemampuan murid-murid dalam berfikir secara aktif dalam keterampilan, sportivitas dan kerja sama dengan sesama teman, jika

⁶Azis Rosmiati, Hakekat dan Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. Vol. 8 No.2 (2019) PP. 292-300. DOI: <https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.11302>

⁷Fatimah Kadir, Keterampilan Mengelolah Kelas dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran. *Al Ta'dib*. Vol.7 No. 2 (2014) PP 1-36

⁸Najmi Hayati, Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota, *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan (JAIP)*. Vol. 14 No. 2 (2017) PP 160-180 , DOI: <https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip>.

⁹Donasokhi Harefa, Pengaruh Tayangan Televisi terhadap Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas 5 SDN 071162 Esiwa, *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*. Vol.1, No. 1 (2016) PP 1-3

¹⁰Rahimah Redhayani, Ibrahim, Suyuti. Penggunaan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas VIII SMPLB DI SLB Negeri 1 Katingan Hilir Kab. Katingan Kalimantan Tengah, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 4 No. 2 (2022) PP 223-230

¹¹Rizki Setiawan, Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi di Tengah Pandemi Covid-19, *Edusocius*: Vol. 4 No. 1 (2020) PP 1-13

¹²Nurliyati Rahayu, Implementasi Strategi *Marketing Mix* dalam Pemasaran Jasa Pendidikan di TK Negeri 2 Yogyakarta, Vol. 2, No. 1 (2020), PP 1-24, DOI: <https://doi.org/10.36768/qurroti.v2i1.95>

¹³Khamim Zarkasih Putro, Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain, Vol. 16 No. 1 (2016), PP 19-27, DOI: <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>

¹⁴Mukti Amini, Profil Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia TK, Vol. 10 No. 1 (2015), PP 9 - 20. DOI: <https://doi.org/10.21009/JIV.1001.2>

¹⁵Nika Cahyati, Keterlibatan Orang Tua dalam Bidang Pendidikan Selama Pembelajaran dari Rumah, Vol. 6, No. 1 (2022), PP 365-377, DOI: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i1.6055>

¹⁶Dewi Mustikowati, Meningkatkan Semangat Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar dengan Permainan Kata Bersambut, Vol. 1, No. 1 (2016), PP 1-15, DOI: <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v1i1.5>

dijalankan bersama dengan anak lainnya.¹⁷ Dengan bermain secara kelompok, murid akan mengerti bahwa tidak semua anak seperti dirinya.¹⁸ Ada murid yang mempunyai kepribadian yang tidak sama. atau mungkin berbeda cara dalam meluapkan ekspresinya lewat proses ini, murid juga akan berlajar bersosialisasi.¹⁹

Suatu permainan untuk mendalami kekompakan dalam kelompok yaitu permainan bersama yang memakai tepuk tangan yang berirama, jumlah tepuk tangan bisa diatur sembaring disebut kata tertentu seperti (jenis tumbuhan, nama hewan, contohnya), setelah itu diteruskan kepada temannya.²⁰ Permainan ini sangat disukai oleh anak-anak karena seru dan menyenangkan. *Games* ini bisa ditentukan oleh guru, misalnya Senin *Games* Peran, Selasa *game* Balok Lego, Rabu *Games* Petak Umpet, Kamis *Games* Tebak Tebakan Gambar, Jumat *Games* Sembaring Merapikan Rumah, ini berlaku kepada peserta didik yang masih berusia 5 tahun.²¹ Untuk anak yang menginjak 5 tahun atau yang baru masuk SD, dalam *games* dapat diselipkan percobaan sains yang tidak terlalu susah dan tidak memberatkan anak.²² Sementara, anak-anak di bawah usia 5 tahun atau di masa belum sekolah belajar dengan cara sendiri, jangan dipaksakan untuk dapat berhitung yang terlalu susah, misalnya kesalahan yang paling sering terjadi oleh guru dan wali murid yaitu mereka sering membimbing anak sesuai dengan jalan pikir orang dewasa.²³ Apalagi jika ditambah target yang tidak realistik, ini menjadi persoalan baru, karena yang diterapkan guru dianggap terlalu susah dan rumit diterima oleh anak.²⁴

Jika guru memberikan tujuan yang tidak masuk akal, anak akan mudah lelah dikarenakan otaknya belum mampu memahami semua. Alih-alih anak bahagia dalam belajar, anak malah bisa jadi stres, guru juga sering lalai bahwasanya dulu dia adalah anak-anak yang membuat sudut pandang orang dewasa kepada anak-anak mereka.²⁵ Oleh karena itu, seorang pengajar harus mengerti cara tumbuh kembang anak supaya bisa memberikan materi yang sesuai dengan perkembangan anak di usianya.²⁶ Dikarenakan banyak sekali kendala dalam kegiatan belajar mengajar untuk anak SLB, apalagi metode seorang pengajar kurang tepat

¹⁷ Wahyu Wulandari, Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional “Gempurran”, Vol. 4, No. 2 (2022), PP 56-63, DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.924>

¹⁸ M. Hery Yuli Setiawan, Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional, Vol. 4, No. 1 (2016), PP 1-8 DOI: 10.24269/dpp.v4i1.52

¹⁹ A Wahib A Wahib, Konsep Orang Tua dalam Membangun Kepribadian Anak, Vol. 1 No. 1 (2014), PP 1-12

²⁰ Uswatun Hasanah, Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 1 (2016), PP 717-733 DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

²¹ Aini Loita, Karakteristik Pola Gambar Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1 (2017), PP 1-14, DOI: <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.52>

²² Dian Dwi Lestari, Pendampingan Guru dalam Proses Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus di Taman Kanak-Kanak Al-Madani Pontianak Tenggara, Vol. 4, No. 1 (2016), PP 1-74, DOI: <http://dx.doi.org/10.29406/jepaud.v3i1.291>

²³ Miya Rahmawati, Mendidik Anak Usia Dini dengan Berlandaskan Pemikiran Tokoh Islam Al-Ghazali, Vol. 2, No. 2 (2019), PP 274-285 DOI: <http://dx.doi.org/10.29300/alfitrah.v2i2.2271>

²⁴ Ganda Febri Kurniawan, Problematika Pembelajaran Sejarah dengan Sistem Daring, Vol. 20 No. 2 (2020), PP 76-87, DOI: <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/148>

²⁵ Alfiah, Pemberdayaan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Secara Realistik Sebuah Upaya Peningkatan Mutu Kinerja Guru, Vol. 1, No. 2 (2019), PP 75-84, DOI: <https://doi.org/10.26877/jisabda.v1i2.4745>

²⁶ Eko Suhendro, Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19, Vol. 5 No. 3 (2020), PP 133-140, DOI: <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>

dalam menyampaikan pembelajaran.²⁷ Maka dengan penelitian ini diharapkan dengan menggunakan metode *game* bisa memudahkan guru dalam mengajar dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami, tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya yang dialami oleh subjek penelitian.²⁸ Subjek penelitian adalah SLB CG-YPPCG Bina Sejahtera Surakarta, dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.²⁹

Observasi dilakukan untuk menjelaskan, memberikan dan merinci gejala yang terjadi.³⁰ Menurut Devito bahwa “wawancara adalah bentuk khusus komunikasi antarpribadi”.³¹ Menurut Sugiyono dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.³² Menurut Sugiyono “Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya, pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.”³³ Menurut Rasyad “Penyajian data dilakukan untuk menganalisis masalah agar mudah dicari pemecahannya”. Penyajian data juga dilakukan untuk mempermudah ilmiah.³⁴

PEMBAHASAN

Melihat gambaran di lapangan secara tertulis. Penyajian data dapat dilakukan ke dalam beberapa bentuk.³⁵ Pengertian verifikasi data adalah pembentukan kebenaran suatu teori, atau fakta atas data yang dikumpulkan. Pada verifikasi data biasanya data yang dikumpulkan akan

²⁷Desni Humaira, Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Anak Tunagrahita Ringan, Vol. 1, No. 3 (2012), PP 95-109, DOI: <https://doi.org/10.24036/jupe7660.64>

²⁸Farida Nugrahani, Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa, (Surakarta: UNS Press, 2014), PP 14-15

²⁹Purnamasari, Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren, Vol. 1, No.2(2021) PP 10-16 DOI: <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1257>

³⁰Jalaluddin Rahma. Metode Penelitian Komunikasi (Bandung:1984) h.84

³¹Oseph A Devito. *Komunikasi Antar Manusia*, Ahli Bahasa Agus Maulana (Jakarta: Profesional Book 1997) h.84

³²Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018) h. 476

³³Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Bandung: CV Alfabeta) h. 247-249

³⁴Lukman Sunardi. Sistem Informasi dan Verifikasi Pengolahan Data Guru Sertifikasi pada Dinas Pendidikan Kabupaten Musirawas. Vol. 10 No. 03 (2019), PP 150-169. DOI: <https://doi.org/10.36050/betrik.v10i03.58>

³⁵Rasdiyan Rasyad. *Metode Statistik Deskriptif untuk Umum*. (Jakarta: Grasindo, 2002) h.15

diolah dan kemudian dianalisis agar dapat diuji secara hipotesis. Hipotesis kemudian diuji menggunakan fakta empirik agar mendapatkan jawaban yang benar.

Karakteristik Murid SLB CG-YPPCG Bina Sejahtera Surakarta

Anak Luar Biasa adalah istilah lain dari kata “Anak Berkebutuhan Khusus”, ialah istilah untuk anak yang mempunyai adanya kelainan khusus.³⁶ Anak Berkebutuhan Khusus juga memiliki karakteristik yang tentu berbeda dengan anak lain pada umumnya.³⁷ Karakteristik dan kekurangan yang dimiliki anak berkebutuhan khusus memerlukan penanganan sendiri terutama dalam bidang pendidikan yang juga harus diberikan pendidikan khusus yang sesuai dengan kemampuan dan potensi siswa³⁸. Selain mempunyai karakteristik yang berbeda, anak berkebutuhan khusus juga mempunyai kelainan lain pada fisik, mental, intelektual, emosional, dan sosial, baik dalam keterbatasan maupun kelebihan.³⁹

Karakteristik percaya diri yang dimiliki anak berkebutuhan khusus merupakan sumber kekuatan untuk dapat digunakan dalam mengaktualisasikan dirinya secara efektif.⁴⁰ Dengan memiliki kepercayaan diri, maka seseorang akan mampu berfikir bahwa dirinya adalah manusia yang berkualitas dalam berbagai bidang kehidupan, kekeluargaan, pekerjaan dan kemasyarakatan, sehingga seseorang yang percaya diri selalu merasakan bahwa dirinya merupakan sosok yang berguna dan juga mampu untuk bersosialisasi dan bekerja sama dengan masyarakat lainnya.⁴¹ Kepercayaan diri yang mereka miliki dapat menciptakan prestasi dalam kehidupan mereka nantinya, dan juga keberhasilan dalam bersosialisasi.⁴²

Selain itu, dapat diketahui bahwa seseorang yang mempunyai kepercayaan diri yang besar maka ia termasuk pribadi yang bertanggung jawab.⁴³ Kepercayaan diri adalah keyakinan seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya dan kenyakinan tersebut membuatnya merasa mampu untuk bisa mencapai berbagai tujuan di dalam hidupnya, orang yang memiliki kepercayaan diri yang positif adalah orang yang mempunyai karakteristik keyakinan diri, bertanggung jawab, objektif, optimis, rasional, dan realistik.⁴⁴

³⁶Oki Dermawan, Strategi Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB, Vol. 6, No. 2 (2013), PP 886-897, DOI: <https://doi.org/10.15575/psy.v6i2.2206>

³⁷Khairun Nisa, Karakteristik dan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus, Vol. 2 No. 1 (2018), PP 1-15, DOI: <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1632>

³⁸Muhammad Awwad, Urgensi Layanan Bimbingan dan Konseling bagi Anak Berkebutuhan Khusus, Vol. 4 No. 1 (2015), PP 46-64, DOI: <https://doi.org/10.20414/altazkiah.v4i1.76>

³⁹Oki Dermawan,Strategi Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB, (2013), PP 63-67.DOI [Https://Doi.Org/10.15575/Psy.V6i2.2206](https://doi.org/10.15575/psy.v6i2.2206)

⁴⁰Denis Hartati, Implementasi Berpikir Positif dalam Buku “Terapi Berpikir Positif Karya Dr. Ibrahim Elfiky” dalam Bimbingan Konseling Berkebutuhan Khusus, Vol. 1, No. 2 (2018), PP 13-24, DOI: <https://doi.org/10.15575/alisyraq.v1i2.14>

⁴¹Dewi Marwan, Hubungan Percaya Diri Siswa dengan Hasil Belajar Geografi, Vol. 1, No. 01 (2013), PP 46-56

⁴²Erika Widya Rohmatismaysi,Strategi Guru dalam Mengembangkan Karakter Percaya Diri dan Tanggung Jawab Siswa di SLB Cendekia Kabuh-Jombang, Vol. 5 No. 01(2013), PP6-8

⁴³Asrullah Syam, Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Kaderisasi IMM Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Vol. 5 No. 1 (2017), PP 87-102, DOI: <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3448>

⁴⁴Nazla Thafa, Fitria Nila,Pengembangan Kepercayaan Diri Melalui Metode *Show and Tell* Pada Anak, *Jurnal AUDHI*, Vol.3 No.1(2020).PP 32-34, DOI <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.590>

Pembelajaran tersebut dirancang secara khusus melalui pemahaman kemampuan diri peserta didik yang berdasarkan pada kurikulum berbasis kompetensi.⁴⁵ Maka dari itu, pengembangan karakteristik percaya diri dan tangung jawab pada anak berkebutuhan khusus sangat diperlukan dalam membentuk sikap mandiri yang bertujuan guna mengembangkan diri sehingga anak berkebutuhan khusus bisa menjalankan peranannya dalam lingkungan sosial.⁴⁶ Tanpa adanya kepercayaan diri dan tangung jawab pada diri anak berkebutuhan khusus, maka kemandirian yang diharapkan oleh mereka tidak pernah ada.⁴⁷ Maka kedua karakter tersebut sangat berperan untuk membentuk dalam diri mereka agar mudah bersosialisasi di lingkungan baik di sekolah maupun di masyarakat.⁴⁸ Setiap anak memiliki kemampuan yang unik bagi dirinya. Semua anak memiliki hak dan kewajiban yang sama untuk hidup dan berkembang sesuai dengan potensi yang dimilikinya.⁴⁹ Anak berkebutuhan khusus merupakan anak yang mengalami hambatan dalam perkembangan perilakunya.⁵⁰

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan, menurut Ibu Anis Nugraheni, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SLB CG-YPPCG Bina Sejahtera Surakarta bahwa karakteristik murid penyandang tunagrahita mengalami lambat dalam mengerjakan sesuatu yang baru, atau kesulitan dalam memahami dan mempelajari hal baru. Kemampuan berbicara yang sangat kurang, serta mengalami cacat fisik dan perkembangan gerak. Perilaku anak-anak ini terdiri dari okupasi dan wicara, tidak berkembang seperti anak pada umumnya. Anak berkebutuhan khusus biasa disebut anak tunagrahita. Anak tunagrahita adalah anak yang mengalami keterbatasan dalam perkembangan mental dan intelektual sehingga berdampak pada perkembangan kognitif dan perilaku adaptifnya, seperti tidak mampu memusatkan pikiran, suka menyendiri, emosional tidak stabil dan pendiam, peka terhadap cahaya dan lain-lain. pada saat ini penanganan anak tunagrahita kurang dipahami secara mendalam oleh orang tua dan lembaga atau sekolah khusus anak tunagrahita.⁵¹

Faktor Minat Siswa terhadap Pelaksanaan Metode Games

Pembentukan karakter siswa sudah merupakan tugas sekolah, pembentukan karakter siswa dapat dilaksanakan melalui berbagai kegiatan yang dilakukan oleh sekolah.⁵² Pendapat di atas, menegaskan bahwa pembentukan karakter di sekolah sudah seharusnya dilakukan melalui semua kegiatan yang direncanakan oleh sekolah. pembentukan karakter sebaiknya diawali dulu dengan memahami karakteristik siswa, kebutuhan dan permasalahan

⁴⁵ Didi Sudrajat, Portofolio: Sebuah Model Penilaian dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, Vol. 1 No. 2 (2016), PP 1-15

⁴⁶ Dermawan Oki, Strategi Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB, *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 6 No.2 (2013), PP 887-890, DOI <https://doi.org/10.15575/psy.v6i2.2206>

⁴⁷ Saihu, Komunikasi Pendidik terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Khusus Asy-Syifa Larangan, Vol. 1, No. 3 (2019), PP 418-436, DOI: <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i3.66>

⁴⁸ Erika Widya Rohmatismaysi, Strategi Guru dalam Mengembangkan Karakter Percaya Diri dan Tanggung Jawab Siswa di SLB Cendekia Kabuh-Jombang, Vol. 5 No. 01(2017),PP 2-6

⁴⁹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak.

⁵⁰ Khairunisa Rani, Keterlibatan Orangtua dalam Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus, Vol. 2 No. 1 (2018), PP 55-64, DOI: <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1636>

⁵¹ Yosiani Novita, Relasi Karakteristik Anak Tuna Grahita dengan Pola Tata Ruang Belajar di Sekolah Luar Biasa, *E-Journal Graduate Unpar*, Vol.1 No.2(2014),PP 113-120

⁵² Yudha Pradana, Pengembangan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah, Vol. 1, No. 1 (2016), PP 55-67, DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/ucej.v1i1.1330>

pembentukan karakter.⁵³ Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kepala sekolah dalam mengembangkan karakternya melalui pengelolaan lingkungan sosial budaya sekolah menggunakan metode Implementasi Metode *game* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas VII di SLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta, pembentukan karakter siswa dapat dilaksanakan dengan kegiatan yang ada di sekolah, namun sebaiknya dalam melaksanakan karakter diawali oleh personil sekolah dan menyamakan persepsi dalam berpandangan, berperasaan dan bertindak di antara personil sekolah untuk membentuk karakter siswa.

Hal tersebut sebagai upaya untuk menciptakan keadaan sekolah yang kondusif dalam membentuk karakter siswa. Kondisi sekolah akan lebih kondusif apabila pembentukan karakter dilakukan juga melalui kegiatan ekstrakurikuler.⁵⁴ Berdasarkan uraian di atas, peneliti berusaha untuk mengungkap data dan menganalisis bagaimana pembentukan karakter siswa yang dilakukan oleh SLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta melalui kegiatan pemebeajaran dengan metode *game* dan pola perilaku siswa. Suasana kehidupan sekolah yang harus diciptakan untuk siswa adalah interaksi antara budaya, teknologi dan organisasi sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat H.A.R. Tilaar bahwa: "...suatu organisasi haruslah bersifat dinamis, fleksibel, sehingga dapat menyerap perubahan-perubahan yang cepat antara lain karena perkembangan ilmu dan teknologi, perubahan masyarakat menuju kepada masyarakat yang semakin demokratis dan menghormati hak-hak manusia".⁵⁵

Kegiatan sekolah akan mempengaruhi suasana interaksi masyarakat sekolah yang sekaligus akan mempengaruhi cara berinteraksi siswa, karakter siswa dan dapat berperan sebagai pembentuk karakter siswa dari generasi ke generasi berikutnya, serta sebagai pengembang cara hidup siswa.⁵⁶ Personil sekolah dan siswa memiliki perbedaan karena dilatarbelakangi cara hidup, pembentukan karakter dan sosial budaya yang berbeda.⁵⁷ Kondisi tersebut ikut mempengaruhi keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sekolah kegiatan yang dilakukan oleh sekolah merupakan hasil cipta, karsa, dan rasa personil sekolah.⁵⁸ Hasil-hasil tersebut dapat digolongkan atas: gagasan, kegiatan, dan benda hasil karya.⁵⁹ Hasan "mengemukakan bahwa upaya pendidikan selalu berorientasi kepada suatu wawasan yang mengacu pada suatu system nilai antara lain yang diangkat dari agama, filsafat, ajaran tentang kebijakan dan kebijakan dan sebagainya."⁶⁰ Keberhasilan

⁵³Mulya, H. A., & Indrawati, E. S. Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dengan Stres Akademik pada Mahasiswa Tingkat Pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang, Vol. .5, No. 2,(2016).PP296-302. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/download/15224/147> 20

⁵⁴Diyan Nurvika Kusuma Wardani, Implementasi Program Adiwita dalam Membangun Karakter Peduli Lingkungan, Vol. 1 No. 1 (2020) PP 1-73 DOI: <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.6>

⁵⁵Tilaar, H.A.R. Multikulturalisme: Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional.(Jakarta: Grasindo, 2004), Hal 4

⁵⁶Kingking Mutaqien & Ayi Najmul Hidayat, Pelaksanaan Konsep Pembentukan Karakter Siswa Ekstrakurikuler di SLB Wartawan Kota Bandung, Vol.3, No.2 (2017) PP 1-15 DOI: <https://doi.org/10.30999/jse.v3i2.146>

⁵⁷Ali Miftakhu Rosyad, *The Implementation of Multiculturalism Values Through Learning Of Islamic Religion Education*, Vol. 5 No. 1 (2019), PP 1-18, DOI: https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v5i1.90

⁵⁸Yudha Pradana, Pengembangan Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah, Vol. 1, No. 1 (2016), PP 55-67, DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/ucej.v1i1.1330>

⁵⁹Koentjaraningrat,. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. (Jakarta: PT Gramedia , 1985).hal 2

⁶⁰Alwi, Hasan. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia, Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka 1998)..hal 4

pembentukan karakter dapat dilihat dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai yang dikembangkan sekolah.⁶¹ Pembentukan karakter yang dilakukan sekolah akan ditentukan oleh karakter personil sekolah dan siswa, struktur sekolah, proses kegiatan dan pola-pola dalam berinteraksi.⁶²

Kegiatan pembelajaran di sekolah dapat dikatakan juga sebagai sarana sekolah untuk membantu personil sekolah dalam membentuk karakter siswa, oleh karena itu sekolah harus berupaya untuk membantu setiap personil sekolah dalam melaksanakan tugas sekolah, sehingga setiap personil sekolah dapat berperan sebagai contoh bagi siswa, melestarikan nilai-nilai yang dikembangkan oleh sekolah, menginternalisasikan nilai-nilai, membimbing dalam menentukan dan melaksanakan kegiatan sekolah, memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa, melakukan upaya secara terus menerus dalam membentuk karakter dan merealisasikan potensi siswa.⁶³ Apabila tugas dan peran guru selalu dilaksanakan dengan maksimal, siswa merasa diperhatikan, semangatnya akan semakin meningkat, dan berusaha melakukan kegiatan sekolah dengan antusias.⁶⁴ Kondisi seperti itu akan memfasilitasi guru dalam membentuk karakter siswa.⁶⁵ Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep pembentukan karakter melalui kegiatan pembelajaran telah dilakukan oleh peneliti di SLB, kegiatan pembelajaran yang diutamakannya yaitu pendidikan agama Islam.

METODE GAME

Metode *game* yaitu bagian dari bermain juga bagian dari permainan, keduanya ini saling keterkaitan permainan adalah kegiatan yang lengkap didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya.⁶⁶ Sebuah permainan ialah suatu sistem dimana pemain terlibat dalam permasalahan buatan, di sini pemain bersosialisasi dengan cara permasalahan dalam permainan ialah tipuan atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan agar membatasi perilaku pemain dan juga menentukan permainan.⁶⁷

Game berasal dari bahasa Inggris yang artinya dasar permainan.⁶⁸ Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual yang juga dapat diartikan sebagai arena keputusan dan juga aksi permainnya.⁶⁹ Dalam, *game* ada tujuan yang ingin dicapai

⁶¹Mujtahidin, Analisis Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PKN, Vol. 3, No. 1 (2015), PP 43-61, DOI: <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v3i1.1682>

⁶²Ayi Najmul Hidayat, Pelaksanaan Konsep Pembentukan Karakter Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di SLB Wartawan Kota Bandung, Vol. 3, No. 2 (2017), PP 141-148, DOI: <https://doi.org/10.30999/jse.v3i2.146>

⁶³Rian Nuriza & Abdul Rahim Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakteristik Siswa Melalui Budaya Sekolah, Vol. 7, No. 1 (2020). PP 1-15, DOI: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.478>

⁶⁴Nafisah Nor Saumi, Peran Guru dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi COVID-19, Vol. 7 No. 1 (2021), PP 149-155, DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>

⁶⁵Nella Agustin, Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa ,(Surabaya: Balai Pustaka,2021) Hal 179

⁶⁶Ade Bastian, Treasure Hunter Game Buah Maja Menggunakan Scirra Construct 2, Vol.5 No. 2 (2019) PP 67-74. DOI: <https://doi.org/10.21067/smartics.v5i2.3683>

⁶⁷Herman & Irawan, Perancanaan Aplikasi Game Cinta Tanah Air Berbasis Android, Vol.2 No. 2 (2020) PP 1-15 DOI: <<http://ejurnal.stikom-db.ac.id/index.php/jimti/article/view/845>>.

⁶⁸Aji Permana & Rio Andriya Krisdiawan. Pembuatan Game Runaway From Culik dengan Algoritma Fuzzy Mamdani, Vol. 6 No. 1(2020) PP 1-15 DOI: <https://doi.org/10.25134/ buffer.v6i1.2623>

⁶⁹Beni Pane, Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. Vol. 12,No. 1 (2017) PP 1-9. DOI: <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17793>

pemainnya, berdasarkan cara bermainnya, permainan dapat dijalankan pada perangkat yang tidak terhubung ke internet (*offline*) dan harus terhubung ke internet (*online*) untuk dapat mengakses suatu server yang terpusat.⁷⁰ Oleh karena itu, pengguna tidak dapat bermain *game* online apabila perangkatnya tidak terhubung ke internet.

1. Kategori Dalam *Game*

Dalam *game*, terdapat tiga kategori yaitu: *Skill*, *Action* dan *Strategy*.

a. *Skill* dan *Action* terbagi beberapa subkategori yaitu:

1) *Combat games* (permainan perang)

Permainan berada di suatu konfrontasi secara langsung dengan musuh, pertempuran. Pemain ditantang untuk terus menghindari serangan musuh dan menghancurkan lawan sebanyak-banyaknya.⁷¹

2) *Puzzle* (permainan teka-teki)

Game ini disebut juga *game* teka-teki. *Puzzle game* lebih cenderung mencari jalan keluar melalui jalan-jalan yang berliku-liku dan membingungkan.⁷²

3) *Sport games* (permainan olahraga)

Game yang ada dikategori ini memiliki keuntungan bahwa pemain sudah memiliki gambaran dari olahraga yang akan dimainkan. Yang diharapkan pemain dari *game* kategori ini adalah kualitas grafik yang sangat tinggi dan gerakan yang mendekati kenyataan.⁷³

4) *Paddle games* (permainan pantulan)

Cara memainkan *game* ini adalah dengan menggerakkan satu benda untuk mengenai benda yang lain. Cara kerjanya mirip permainan hoki.⁷⁴

b. Strategi terbagi dua subkategori yaitu:

1) *Adventures* (permainan petualangan)

Game petualangan adalah *game* yang tidak kalah popular dengan *game-game* kategori *skill* dan *action*. *Game* ini merupakan salah satu *game* yang kompleks dari segi cerita dan cara bermainnya. Pemain akan melalui banyak rintangan, misteri, teka-teki. Untuk itu *game* ini membutuhkan banyak waktu.⁷⁵

2) *Real Time Strategy* (Permainan RTS)

Game ini adalah *game* yang paling komplek dari pada *game* kategori manapun juga. Peraturan-peraturan di dalam permainannya setebal undang-

⁷⁰Darius Andana Haris & Hendaryie. Pembuatan Game Android Tower Defense “MYTH OF JAWA”. Vol. 8 No. 2 (2020) PP 329-333, DOI: <https://doi.org/10.24912/jiksi.v8i2.11528>

⁷¹Taufik Naizami & Yudha Arif Fahrizal. Model Game Sejarah Perang Banjar Menggunakan Unreal Engine 4. Vol. 9. No. 3 (2020) PP 1-15 DOI: [10.35889/jutisi.v9i3.545](https://doi.org/10.35889/jutisi.v9i3.545)

⁷²Wahyudi Imam & Siti Rofiqoh. (2021) Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Mufradat di Kelas X IPA MA Irsyadyn Nasyi'in. Vol 1 No. 1 PP 13-18 DOI: <https://doi.org/10.1234/an-nuqtah.v1i1.590>

⁷³Fadillah Kurniawan. *E-Sport* dalam Fenomena Olaraga Kekinian. Vol. 15, No. 2 (2019) PP 61-66, DOI: <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>

⁷⁴Danang Ari Santoso & Gatut Rubiono. *The Effect of Wood Type on the Reflection of a Table Tennis Ball*. Vol. 4 No. 2 (2921) PP 210-223, DOI: <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v4i2.1175>

⁷⁵Toni Ardyanto & Anton Respati Pamungkas. Pembuatan Game 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. Vol. 23, No. 2 (2017) PP 14-17 DOI: <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>

undangan pemerintahan dan menyita waku paling sedikit tiga jam untuk memainkannya dari nol.⁷⁶

Dalam kamus bahasa Indonesia “*game*” adalah permainan.⁷⁷ Permainan adalah bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya ini saling berhubungan.⁷⁸ Permainan merupakan kegiatan kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya.⁷⁹ Sebuah permainan ialah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, di sini pemain berinteraksi dengan sistem konflik dalam permainan ialah rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan juga menentukan permainan.⁸⁰

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan penelitian di SLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta, Menyimpulkan bahwa karakteristik siswa di SLB CG-YPPCG Bina Sejahtera Surakarta adalah mengalami kelambat dalam mengerjakan sesuatu atau kesulitan dalam memahami dan mempelajari hal baru. Kemudian metode *game* yang digunakan dalam pembelajaran yaitu guru memberikan pembelajaran dengan susunan langkah-langkah sederhana serta berurutan dibuat dengan permainan yang sederhana dan menyenangkan. Sehingga dengan model tersebut pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan motorik bagi anak Tunagrahita di SLB CG-YPPCG Bina Sejahtera Surakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Nella, *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa*, (Surabaya: Balai Pustaka, 2021).
- Alfiah, (2019) Pemberdayaan Guru dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Secara Realistik Sebuah Upaya Peningkatan Mutu Kinerja Guru, Vol. 1, No. 2, PP 75-84, DOI: <https://doi.org/10.26877/jisabda.v1i2.4745>
- Alwi, Hasan. *Tata Bahasa Baku bahasa Indonesia Edisi Ketiga* (Jakarta: Balai Pustaka 1998).
- Amini Mukti, (2015) Profil Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia TK, Vol. 10, No. 1, PP 9 - 20. DOI: <https://doi.org/10.21009/JIV.1001.2>
- Andana Haris Darius & Hendaryie. (2020), Pembuatan Game Android *Tower Defense “MYTH OF JAWA”*. Vol. 8 No. 2 PP 329-333, DOI: <https://doi.org/10.24912/jiksi.v8i2.11528>

⁷⁶Dihin Muriyatmoko. Suppiy *Chain Management* untuk Agen Game RTS Menggunakan *Hierarchical Finite State Machine*. Vol. 2, No. 1 (2016) PP 1-26 DOI: <https://doi.org/10.24821/jags.v2i1.1411>

⁷⁷M. Khalilullah Permainan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). Vol. 37, No. 1 (2012) PP 15-26 DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.309>

⁷⁸Eva Faridah. Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan “Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis”. Vol. 15, No. 2 (2016) PP 38-53 DOI: <https://doi.org/10.24114/jik.v15i2.6138>

⁷⁹Hardianto Wibowo. Perilaku Melarikan Diri NPC Berbasis Game RPG dengan Menggunakan Metode *Rule-Based Management*. Vol. 1, No. 1 (2015) PP 1-6 DOI: <https://doi.org/10.22219/sentra.v0i1.2054>

⁸⁰Abdul Wahid & Ari Muhammad Rumakey, Pembuatan Game 2D “*Escape Plan*” dengan Metode *Finite State Machine*. Vol. 4, No. 2 (2020) PP 65-72 DOI: <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>

- Ardyanto Toni & Anton Respati Pamungkas. (2017) Pembuatan *Game* 2D Petualangan Hanoman Berbasis Android. Vol. 23, No. 2 PP 14-17 DOI: <https://doi.org/10.36309/goi.v23i2.79>
- Ari Santoso Danang & Gatut Rubiono (2021), *The Effect of Wood Type on the Reflection of a Table Tennis Ball*. Vol. 4 No. 2 PP 210-223, DOI: <https://doi.org/10.33503/jp.jok.v4i2.1175>
- Awwad Muhammad, (2015). Urgensi Layanan Bimbingan dan Konseling bagi Anak Berkebutuhan Khusus, Vol. 4 No. 1, PP 46-64, DOI: <https://doi.org/10.20414/altazkiah.v4i1.76>
- Bastian Ade, (2019), *Treasure Hunter Game* Buah Maja Menggunakan *Scirra Construct 2*, Vol. 5 No. 2, PP 67-74. DOI: <https://doi.org/10.21067/smartics.v5i2.3683>
- Cahyati Nika, (2022) Keterlibatan Orang Tua dalam Bidang Pendidikan Selama Pembelajaran dari Rumah, Vol. 6, No. 1, PP 365-377, DOI: <https://doi.org/10.29408/goldenage.v6i1.6055>
- Dermawan Oki, (2013), Strategi Pembelajaran bagi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB, *Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 6 No.2,PP 887-890, DOI <https://doi.org/10.15575/psy.v6i2.2206>
- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2011).
- Diyana Nurvika Kusuma Wardani, (2020). Implementasi Program Adiwita dalam Membangun Karakter Peduli Lingkungan, Vol. 1 No. 1 PP 1-73 DOI: <https://doi.org/10.21154/sajiem.v1i1.6>
- Dwi Lestari Dian, (2016), Pendampingan Guru dalam Proses Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus di Taman Kanak-Kanak Al-Madani Pontianak Tenggara, Vol. 4, No. 1, PP 1-74, DOI: <http://dx.doi.org/10.29406/jepaud.v3i1.291>
- Faridah Eva. (2016) Mengajar Pendidikan Jasmani Melalui Permainan “Ide Kreatif Mengoptimalkan Aspek Pedagogis”. Vol. 15, No. 2 PP 38-53 DOI: <https://doi.org/10.24114/jik.v15i2.6138>
- Febri Kurniawan Ganda, (2020). Problematika Pembelajaran Sejarah dengan Sistem Daring, Vol. 20 No. 2, PP 76-87, DOI: <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol20-iss2/148>
- H. A. Mulya & Indrawati, E. S. ,(2016). Hubungan antara Motivasi Berprestasi dengan Stres Akademik pada Mahasiswa Tingkat Pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang, Vol. 5 No. 2, PP 296-302. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/download/15224/147> 20
- H.A.R. Tilaar, *Multikulturalisme: Tantangan-tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Grasindo, 2004).
- Harefa, Donasokhi. (2016) Pengaruh Tayangan Televisi terhadap Tingkat Prestasi Belajar Anak Kelas 5 SD N 071162 Esiwa, *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*. Vol.1, No. 1 PP 1-3
- Hartati Denis, (2018), Implementasi Berpikir Positif dalam Buku “Terapi Berpikir Positif Karya Dr. Ibrahim Elfiky” dalam Bimbingan Konseling Berkebutuhan Khusus, Vol. 1, No 2, PP 13-24, DOI: <https://doi.org/10.15575/alisyraq.v1i2.14>

- Hasanah Uswatun, (2016) Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik melalui Permainan Tradisional bagi Anak Usia Dini, Vol. 5, No. 1, PP 717-733 DOI: <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>.
- Hayati Najmi, (2017) Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota, *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan (JAIP)*. Vol. 14 No. 2 PP 160-180, DOI: <https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip>.
- Herman &Irawan (2020), Perancanaan Aplikasi *Game Cinta Tanah Air Berbasis Android*, Vol. 2 No. 2 PP 1-15 DOI: <<http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/jimti/article/view/845>>.
- Hery Yuli Setiawan M, (2016) Melatih Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional, Vol. 4, No. 1, PP 1-8 DOI: 10.24269/dpp.v4i1.52
- Humaira Desni, (2012), Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Anak Tunagrahita Ringan, Vol. 1, No. 3, PP 95-109, DOI: <https://doi.org/10.24036/jupe7660.64>
- Kadir, Fatimah, (2014), Keterampilan Mengelolah Kelas dan Implementasinya dalam Proses Pembelajaran. *Al Ta'dib*. Vol. 7, No. 2 (2014) PP 1-36
- Khalilullah M. (2012) Permaianan Teka-Teki Silang sebagai Media dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). Vol. 37, No. 1 PP 15-26 DOI: <http://dx.doi.org/10.24014/annida.v37i1.309>
- Koentjaraningrat, *Kabudayaan Mentalitas dan Pembangunan* (Jakarta: PT Gramedia, 1985).
- Kurniawan Fadillah. (2019), *E-Sport* dalam Fenomena Olahraga Kekinian. Vol. 15, No. 2 PP 61-66, DOI: <https://doi.org/10.21831/jorpres.v15i2.29509>
- Loita Aini, (2017) Karakteristik Pola Gambar Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1, PP 1-14, DOI: <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.52>
- Maesaroh Siti, (2013), Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Kependidikan*. Vol. 1 No. 1, PP 150-168, DOI: <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.536>
- Marwan Dewi, (2013), Hubungan Percaya Diri Siswa dengan Hasil Belajar Geografi, Vol. 1, No. 01, PP 46-56
- Miftakhu Rosyad Ali, (2019) *The Implementation of Multiculturalism Values Through Learning of Islamic Religion Education*, Vol. 5 No. 1, PP 1-18, DOI: https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v5i1.90
- Mujtahidin, (2015) Analisis Integrasi Nilai-Nilai Karakter dalam Kompetensi Dasar Mata Pelajaran PKn, Vol. 3, No. 1, PP 43-61, DOI: <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v3i1.1682>
- Muriyatmoko Dihin. (2016). *Supply Chain Management* Untuk Agen *Game RTS* Menggunakan *Hierarchical Finite State Machine*. Vol. 2 No. 1 PP 1-26 DOI: <https://doi.org/10.24821/jags.v2i1.1411>
- Mustikowati Dewi, (2016). Meningkatkan Semangat Membaca dan Menulis Siswa Sekolah Dasar dengan Permainan Kata Bersambut, Vol. 1, No. 1, PP 1-15, DOI: <http://dx.doi.org/10.28926/briliant.v1i1.5>

Mustofa Ali, (2019), Pelaksanaan Kompetensi Profesional Guru PAI dalam Peningkatan Efektivitas Belajar Peserta Didik di SMAN 3 Jombang, *Ilmunya: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam*. Vol. 1 No. 1 (2019) ,PP 40-57 DOI: <https://doi.org/10.54437/ilmuna>

Mutaqien Kingking & Ayi Najmul Hidayat, (2017) Pelaksanaan Konsep Pembentukan Karakter Siswa Ekstrakurikuler di SLB Wartawan Kota Bandung, Vol. 3, No. 2 PP 1-15 DOI: <https://doi.org/10.30999/jse.v3i2.146>

N Rustaman, *Keterampilan Bertanya dalam Pembelajaran IPA* (dalam Hand Out Bahan Pelatihan Guru-guru IPA SLTP Se Kota. Bandung di PPG IPA, 2001)

Naizami Taufik & Yudha Arif Fahrizal. (2020), Model *Game* Sejarah Perang Banjar Menggunakan Unreal Engine 4. Vol. 9. No. 3, PP 1-15 DOI: 10.35889/jutisi.v9i3.545

Najmul Hidayat Ayi,(2017). Pelaksanaan Konsep Pembentukan Karakter Siswa melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di SLB Wartawan Kota Bandung, Vol. 3, No. 2, PP 141-148, DOI: <https://doi.org/10.30999/jse.v3i2.146>

Nisa Khairun, (2018). Karakteristik dan Kebutuhan Anak Berkebutuhan Khusus, Vol. 2 No. 1, PP 1-15, DOI: <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1632>

Nor Saumi Nafisah, (2021), Peran Guru dalam Memberikan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi COVID-19, Vol. 7 No. 1 ,PP 149-155, DOI: <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.892>

Novita Yosiani, (2014) Relasi Karakteristik Anak Tuna Grahita dengan Pola Tata Ruang Belajar di Sekolah Luar Biasa, *E-Journal Graduate Unpar*, Vol. 1 No. 2, PP 113-120

Nugrahani Farida, Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa, (Surakarta: UNS Press, 2014).

Nuriza Rian & Abdul Rahim (2020). Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Membentuk Karakteristik Siswa Melalui Budaya Sekolah, Vol. 7, No. 1, PP 1-15, DOI: <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.478>

Oseph A Devito. *Komunikasi Antar Manusia*, Ahli Bahasa Agus Maulana (Jakarta: Profesional Book 1997)

Pane Beni, (2017). Rancang Bangun Aplikasi *game* Edukasi Ragam Budaya Indonesia. Vol. 12, No. 1, PP 1-9. DOI: <https://doi.org/10.35793/jti.12.1.2017.17793>

Permana Aji & Rio Andriya Krisdiawan. (2020). Pembuatan *Game Runaway From Culik* dengan Al-Goritma Fuzzy Mamdani, Vol. 6 No. 1, PP 1-15 DOI: <https://doi.org/10.25134/buffer.v6i1.2623>

Pradana Yudha, (2016), Pengembangan Karakter Siswa melalui Budaya Sekolah, Vol. 1, No. 1, PP 55-67, DOI: <http://dx.doi.org/10.30870/ucej.v1i1.1330>

Purnamasari, (2021). Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren, Vol. 1, No.2 PP 10-16 DOI: <https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.1257>

Rahayu Nurliyati, (2020), Implementasi Strategi *Marketing Mix* dalam Pemasaran Jasa Pendidikan di TK Negeri 2 Yogyakarta, Vol. 2, No. 1 PP 1-24, DOI: <https://doi.org/10.36768/qurroti.v2i1.95>

- Rakhmat Jalaluddin. *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1984).
- Rahmawati Miya, (2019), Mendidik Anak Usia Dini dengan Berlandaskan Pemikiran Tokoh Islam Al-Ghazali, Vol. 2, No 2, PP 274-285 DOI:<http://dx.doi.org/10.29300/alfitrah.v2i2.2271>
- Rani Khairunisa, (2018), Keterlibatan Orangtua dalam Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus, Vol. 2 No. 1, PP 55-64, DOI: <https://doi.org/10.36456/abadimas.v2.i1.a1636>
- Rasyad Rasdiyan. *Metode Statistik Deskriptif untuk Umum*. (Jakarta: Grasindo, 2002).
- Redhayani Rahimah, Ibrahim, dan Sayuti (2022), Penggunaan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Peserta Didik Kelas VIII SMPLB DI SLB Negeri 1 Katingan Hilir Kab. Katingan Kalimantan Tengah, *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 4 No. 2 (2022) PP 223-230
- Rohmatismaysi Widya Erika (2013), Strategi Guru dalam Mengembangkan Karakter Percaya Diri dan Tanggung Jawab Siswa di SLB Cendekia Kabuh-Jombang, Vol. 5 No. 01 PP6-8
- Rohmatismaysi Widya Erika, (2017) Strategi Guru dalam Mengembangkan Karakter Percaya Diri dan Tanggung Jawab Siswa di SLB Cendekia Kabuh-Jombang, Vol. 5 No. 01, PP 2-6
- Rosmiati Azis, (2019), Hakekat dan Prinsip Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. Vol. 8 No. 2 PP. 292-300. DOI: <https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.11302>
- Saihu, (2019), Komunikasi Pendidik terhadap Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Khusus Asy-Syifa Larangan, Vol. 1, No. 3, PP 418-436, DOI: <https://doi.org/10.36671/andragogi.v1i3.66>
- Setiawan Rizki, (2020) Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi di Tengah Pandemi Covid-19, Vol. 4 No. 1, PP 1-13
- Sudrajat Didi, (2016), Portofolio: Sebuah Model Penilaian dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi, Vol. 1 No. 2, PP 1-15
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Bandung: CV Alfabeta)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2018)
- Suhendro Eko, (2020), Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19, Vol. 5 No. 3, PP 133-140, DOI: <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>
- Sunardi Lukman, (2019), Sistem Informasi dan Verifikasi Pengolahan Data Guru Sertifikasi pada Dinas Pendidikan Kabupaten Musirawas. Vol. 10 No. 03, PP 150-169. DOI: <https://doi.org/10.36050/betrik.v10i03.58>
- Syam Asrullah, (2017), Pengaruh Kepercayaan Diri (*Self Confidence*) Berbasis Kaderisasi IMM terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan), Vol. 5 No. 1, PP 87-102, DOI: <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3448>

Thafa Nazla & Fitria Nila, (2020) Pengembangan Kepercayaan Diri melalui Metode *Show and Tell* pada Anak, *Jurnal AUDHI*, Vol. 3 No. 1, PP 32-34, DOI <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.590>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak

Wahib A, (2014), Konsep Orang Tua dalam Membangun Kepribadian Anak, Vol. 1 No. 1, PP 1-12

Wahid Abdul & Ari Muhammad Rumakey, (2020) Pembuatan *Game* 2D “Escape Plan” dengan Metode Finite State Machine. Vol. 4, No. 2 PP 65-72 DOI: <https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2712>

Wahyudi Imam & Siti Rofiqoh. (2021) Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Mufradat di Kelas X IPA MA Irsyadyn Nasyi'in. Vol. 1 No. 1 PP 13-18 DOI: <https://doi.org/10.1234/an-nuqtah.v1i1.590>

Wibowo Hardianto. (2015) Perilaku Melarikan Diri NPC Berbasis *Game* RPG dengan Menggunakan Metode *Rule-Based Management*. Vol. 1, No. 1 PP 1-6 DOI: <https://doi.org/10.22219/sentra.v0i1.2054>

Wulandari Wahyu, (2022) Penanaman Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional “Gempuran”, Vol. 4, No. 2, PP 56-63, DOI: <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v4i2.924>

Yulianti Hesti, (2019) Penerapan Metode *Giving Question and Getting Answer* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*. Vol. 6 No. 2 PP 199-216, DOI: <https://doi.org/10.36667/jppi.v6i2.297>

Zarkasih Putro Khamim, (2016) Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain, Vol. 16 No. 1, PP 19-27, DOI: <https://doi.org/10.14421/aplikasia.v16i1.1170>