

PENERAPAN METODE PLAY-BASED LEARNING UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER DAN KEMANDIRIAN PESERTA DIDIK DI MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL MUN'IM PROBOLINGGO

St. Romlah¹, Zaini Gunawan²

^{1,2} Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Email : edromlah@gmail.com¹, lekgun2@gmail.com²

Received: March 2026

Accepted: March 2026

Published: April 2026

Abstract :

This study addresses the application of the Play-Based Learning (PBL) method as an innovative strategy to foster character and independence in students at Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im Probolinggo. The main objective of this study is to describe the implementation of PBL and identify its impact on the development of character values such as cooperation, honesty, discipline, and empathy. The method used is a qualitative case study approach, with data collection techniques through in-depth interviews with teachers, students, and parents, as well as participant observation and documentation. The results of the study indicate that the implementation of PBL through six systematic stages ranging from goal planning to reflection and appreciation has proven effective in transforming the role of teachers into educational facilitators capable of creating a safe and supportive learning ecosystem. A significant impact is seen in increasing students' self-confidence, responsibility, and problem-solving abilities that grow from intrinsic awareness, not just extrinsic compliance. The contribution of this study provides a theoretical and practical framework for the development of Islamic education in integrating Islamic values and local wisdom into modern, adaptive learning methods. These findings are expected to serve as a reference for other primary education institutions to reform their character education strategies to be more dynamic, inclusive, and relevant.

Keywords : *Play-Based Learning; Character Education; Student Independence*

Abstrak :

Penelitian ini mengangkat topik mengenai penerapan metode *Play-Based Learning* (PBL) sebagai strategi inovatif untuk menumbuhkan karakter dan kemandirian peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im Probolinggo. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi PBL serta mengidentifikasi dampaknya terhadap pengembangan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, kejujuran, disiplin, dan empati. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif jenis studi kasus, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara mendalam terhadap guru, siswa, dan orang tua, serta observasi partisipatif dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi PBL melalui enam tahapan sistematis mulai dari perencanaan tujuan hingga refleksi dan apresiasi terbukti efektif mengubah peran guru menjadi fasilitator edukatif yang mampu menciptakan ekosistem belajar yang aman dan suportif. Dampak signifikan terlihat pada peningkatan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan kemampuan pemecahan masalah siswa yang tumbuh dari kesadaran intrinsik, bukan sekadar kepatuhan ekstrinsik. Kontribusi penelitian ini memberikan kerangka teoretis dan praktis bagi pengembangan ilmu pendidikan Islam dalam mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan kearifan lokal ke dalam metode pembelajaran modern yang adaptif. Temuan ini diharapkan menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan dasar lainnya untuk mereformasi strategi pendidikan karakter agar lebih dinamis, inklusif, dan relevan.

Kata Kunci: *Play-Based Learning; Pendidikan Karakter; Kemandirian siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada tingkat sekolah dasar, khususnya di Madrasah Ibtidaiyah, merupakan fondasi krusial dalam pembentukan identitas dan masa depan seorang anak (Wardi et al., 2023). Di era globalisasi yang serba cepat ini, dunia pendidikan menghadapi tantangan besar untuk tidak hanya mencetak generasi yang cerdas secara kognitif, tetapi juga tangguh secara karakter dan mandiri dalam bertindak. Secara fenomena umum, terlihat adanya pergeseran orientasi pendidikan yang terkadang terlalu fokus pada pencapaian nilai akademik formal, sehingga melupakan aspek fundamental perkembangan manusiawi anak. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan pola pendidikan yang normatif, di mana keberhasilan hanya diukur melalui angka, sementara internalisasi nilai karakter sering kali terabaikan dalam proses pembelajaran harian (Sari, 2025).

Anak-anak pada usia madrasah ibtidaiyah secara kodrati memiliki kecenderungan alami untuk bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dengan rasa ingin tahu yang tinggi (Najmi & Ismail, 2025). Bermain bukan sekadar kegiatan mengisi waktu luang, melainkan sarana utama bagi anak untuk memahami dunia, membangun interaksi sosial, dan mengasah keterampilan motorik mereka. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa banyak lembaga pendidikan masih menerapkan pola pengajaran yang kaku, di mana duduk diam dan mendengarkan ceramah guru dianggap sebagai satu-satunya cara belajar yang efektif (Ulfah et al., 2025).

Problem riset muncul ketika metode konvensional tersebut justru menciptakan jarak antara dunia anak dan dunia sekolah. Ketika anak-anak dipaksa masuk ke dalam sistem yang membatasi ruang gerak dan kreativitasnya, potensi perkembangan karakter asli mereka sering kali terhambat. Hal ini menyebabkan rendahnya kemandirian siswa, karena mereka terbiasa digerakkan oleh instruksi luar (ekstrinsik) dan ketakutan akan hukuman, alih-alih kesadaran diri yang muncul dari dalam (intrinsik) (Yuliyanti, 2023). Kesenjangan ini semakin nyata ketika melihat angka degradasi moral dan kurangnya ketahanan emosional pada generasi muda saat ini. Banyak peserta didik yang cerdas di atas kertas, namun gagap saat harus bekerja sama dalam tim, mudah menyerah saat menghadapi konflik kecil, dan kurang memiliki empati terhadap sesama. Fenomena ini mengisyaratkan adanya "ruang kosong" dalam kurikulum yang perlu diisi dengan metode pembelajaran yang lebih humanis dan sesuai dengan perkembangan psikologis anak (Lestyaningrum et

al., 2022).

Tinjauan literatur mengenai pembentukan karakter secara tradisional sering kali menekankan pada metode hafalan dan pembiasaan yang bersifat searah. Penelitian terdahulu banyak mendiskusikan pendidikan karakter sebagai subjek yang terpisah dari aktivitas menyenangkan siswa, seolah-olah bermain dan belajar adalah dua kutub yang tidak bisa disatukan. Padahal, secara teoretis, konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran terbaik lahir dari pengalaman langsung yang bermakna bagi si pembelajar (Prasetyo, 2025). Terdapat kesenjangan literatur yang signifikan di mana integrasi antara bermain (play-based) dengan penanaman nilai karakter spesifik seperti kemandirian dan kejujuran di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah belum banyak dipetakan secara mendalam. Kebanyakan literatur hanya fokus pada pendidikan anak usia dini (PAUD), sementara di tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang notabene siswanya mulai memasuki fase sosial yang lebih kompleks, penerapan metode bermain sering kali ditinggalkan karena dianggap tidak serius (Raniyah, 2025).

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, penerapan metode Play-Based Learning (PBL) hadir untuk menjembatani kebutuhan bermain anak dengan target capaian karakter pendidikan. PBL menawarkan sebuah ekosistem belajar di mana guru tidak lagi menjadi pusat instruksi, melainkan fasilitator yang menyediakan lingkungan aman dan suportif bagi anak untuk mengeksplorasi kemampuannya. Melalui permainan yang terstruktur, nilai-nilai karakter tidak lagi diajarkan sebagai teori abstrak, melainkan dialami sebagai pengalaman nyata (Sriliza et al., 2025). Solusi ini berangkat dari pemikiran bahwa karakter yang kuat hanya bisa tumbuh di lingkungan yang tidak mengancam dan memberikan kebebasan bagi anak untuk melakukan kesalahan serta belajar darinya. Dengan mengintegrasikan permainan edukatif yang dirancang khusus sesuai karakteristik siswa, MI Nurul Mun'im Probolinggo berupaya memecah kekakuan model disiplin tradisional yang selama ini mendominasi. Metode ini dipandang efektif untuk menumbuhkan kemandirian karena siswa diberikan kedaulatan dalam mengambil keputusan di dalam permainan (Abdurahman et al., 2025).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara mendalam bagaimana implementasi metode Play-Based Learning dijalankan di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im Probolinggo. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak nyata dari metode tersebut terhadap penumbuhan karakter seperti kerja sama, kejujuran, disiplin, dan empati pada

peserta didik. Sasaran yang ingin dicapai adalah pemahaman utuh mengenai proses transformasi siswa dari yang semula pasif menjadi individu yang lebih percaya diri dan mandiri melalui aktivitas bermain. Secara spesifik, penelitian ini juga menargetkan untuk memetakan langkah-langkah operasional yang dilakukan pendidik dalam merancang permainan yang inklusif bagi keberagaman latar belakang siswa. Fokus sasarannya tidak hanya pada hasil akhir karakter yang terbentuk, tetapi juga pada dinamika interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran komprehensif mengenai strategi pedagogis yang mampu mengubah wajah madrasah menjadi lebih dinamis.

Signifikansi penelitian ini terletak pada kemampuannya untuk membuktikan bahwa bermain adalah "pekerjaan serius" bagi anak-anak dalam membangun integritas diri. Secara teoritis, hasil penelitian ini memberikan sumbangsih penting bagi pengembangan ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam mengolaborasikan nilai-nilai kearifan lokal dan keislaman dengan metode pembelajaran modern yang adaptif. Ini memperkaya khazanah literatur mengenai strategi pendidikan karakter di tingkat pendidikan dasar. Sumbangsih keilmuan ke depan diharapkan dapat menjadi rujukan bagi madrasah-madrasah lain di Indonesia yang ingin mereformasi metode pembelajarannya agar lebih relevan dengan generasi milenial dan Gen Z. Temuan penelitian ini juga memberikan perspektif baru bagi para guru mengenai pentingnya peran fasilitator dalam membangun "ketahanan emosional" siswa sejak dini. Hal ini sangat krusial di masa depan untuk menekan potensi degradasi moral yang sering terjadi akibat tekanan lingkungan yang tidak sehat (Buchori et al., 2026).

Lebih lanjut, penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya infrastruktur pendukung, seperti ruang kelas yang kondusif dan alat peraga edukatif, dalam menunjang keberhasilan pendidikan karakter. Secara sosial, penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif dalam bermain mampu menghapus sekat-sekat latar belakang ekonomi di antara siswa, sehingga menjadi fondasi bagi pendidikan demokrasi dan inklusivitas sejak dini. Dampak jangka panjang yang diharapkan dari penelitian ini adalah terciptanya profil lulusan madrasah yang tidak hanya mandiri secara individu, tetapi juga memiliki kepekaan sosial yang tinggi. Kemandirian yang bersifat intrinsik yang dihasilkan melalui metode PBL diprediksi akan terus melekat pada siswa hingga mereka dewasa, karena karakter tersebut ditanamkan melalui kesadaran emosional yang mendalam (Ulya et al., 2025).

Penelitian ini juga menyoroti perlunya peningkatan kompetensi dan kreativitas guru, mengingat peran fasilitator dalam PBL menuntut dedikasi yang lebih besar dibandingkan metode konvensional. Guru dituntut untuk mampu melakukan observasi individu secara jeli dan melakukan modifikasi permainan secara spontan berdasarkan dinamika kelas yang terjadi. Ini menjadi catatan penting bagi kebijakan pengembangan sumber daya manusia di lingkungan lembaga pendidikan. Melalui pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, penelitian ini berupaya menggali fenomena secara utuh langsung dari lingkungan alaminya di MI Nurul Mun'im Probolinggo. Penggunaan teknik wawancara, observasi partisipatif, dan dokumentasi memastikan bahwa data yang dihasilkan memiliki validitas yang tinggi untuk menggambarkan perubahan perilaku siswa. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menyajikan narasi yang kaya akan makna dibalik setiap interaksi siswa dan guru (Nurhayati et al., 2025).

Keunikan dari penelitian ini juga terletak pada analisisnya terhadap penggunaan simulasi spontan atau studi kasus dalam permainan untuk mengajarkan nilai empati secara nyata. Ketika seorang anak mengalami kesulitan atau kehilangan alat bermain, momen tersebut dimanfaatkan oleh guru sebagai pelajaran moral yang lebih membekas daripada ceramah di dalam kelas. Pendekatan-pendekatan kecil namun bermakna inilah yang sering kali luput dari perhatian dalam penelitian pendidikan karakter lainnya (Oktavianingsih et al., 2025). Selain itu, penelitian ini membuka peluang untuk spekulasi teoretis mengenai integrasi teknologi dalam metode Play-Based Learning di masa depan. Jika elemen permainan fisik yang ada saat ini dapat dikombinasikan dengan media digital edukatif, maka akselerasi pembentukan karakter dan kecerdasan digital siswa berpotensi meningkat secara signifikan. Ini menjadi arah baru bagi penelitian-penelitian selanjutnya di bidang teknologi pendidikan (ANA, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Pendekatan ini dipilih untuk memahami secara mendalam penerapan metode *play-based learning* dalam menumbuhkan karakter dan kemandirian peserta didik. Melalui studi kasus, peneliti dapat menggali fenomena secara utuh, bukan hanya menguji teori abstrak, dan menyajikan temuan dalam bentuk uraian naratif. Pendekatan ini relevan karena memungkinkan peneliti untuk mengamati interaksi, perilaku, dan proses belajar siswa secara langsung di lingkungan alaminya, yaitu Madrasah Ibtidaiyah Nurul

Mun'im Probolinggo (Utsman & Puspitasari, 2025).

Adapun informan kunci dalam penelitian ini meliputi guru-guru yang menerapkan metode play-based learning di kelas, siswa yang menjadi subjek penelitian untuk mengamati perubahan karakter dan kemandirian mereka, serta orang tua siswa untuk mendapatkan perspektif tentang perkembangan anak di luar lingkungan sekolah (Amanda & Wahyuningsih, 2025).

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah wawancara. Wawancara akan dilakukan terhadap informan kunci, termasuk guru, orang tua, dan siswa itu sendiri. Hasil wawancara akan direkam dan ditranskripsikan menjadi data tertulis untuk analisis lebih lanjut. Selain itu, observasi partisipatif dan dokumentasi juga akan digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara, sehingga data yang terkumpul menjadi lebih valid (Hariyati, 2020).

Analisis data akan difokuskan pada pemahaman bahasa lisan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik. Data yang diperoleh tidak akan dituangkan dalam bentuk angka, melainkan akan disajikan dalam bentuk uraian naratif yang menjelaskan situasi yang diteliti secara deskriptif. Analisis ini akan mencakup interpretasi mendalam terhadap tanggapan informan dan temuan dari observasi untuk mengidentifikasi bagaimana metode *play-based learning* memengaruhi karakter dan kemandirian siswa. Objek penelitian ini adalah penerapan metode *play-based learning* dan dampaknya terhadap dua aspek utama, yaitu karakter dan kemandirian peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im Probolinggo (Amin, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilaksanakan di MI Nurul Mun'im Probolinggo menunjukkan bahwa penerapan metode *Play-Based Learning* (PBL) bukan sekadar aktivitas hiburan, melainkan sebuah strategi pedagogis yang terstruktur untuk membangun fondasi karakter siswa. Temuan lapangan mengindikasikan bahwa keberhasilan metode ini dimulai dari pergeseran peran pendidik yang semula bersifat instruksional menjadi fasilitator edukatif. Guru di lembaga ini menciptakan ekosistem belajar yang berfokus sepenuhnya pada kebutuhan dan perkembangan peserta didik (Wardani, 2025).

Langkah awal yang krusial dalam implementasi PBL di MI Nurul Mun'im adalah penciptaan lingkungan belajar yang aman, suportif, dan menyenangkan. Hal ini penting agar siswa merasa bebas untuk mengeksplorasi kemampuan mereka tanpa rasa takut salah. Lingkungan yang kondusif ini menjadi prasyarat

utama sebelum nilai-nilai karakter yang lebih kompleks diperkenalkan kepada anak (Zannatunnisya et al., 2024). Dalam aspek perancangan, pendidik di MI Nurul Mun'im sangat memperhatikan keberagaman latar belakang (basic) setiap individu anak. Permainan edukatif tidak dipukul rata, melainkan dirancang secara spesifik agar relevan dengan karakteristik dan kondisi unik siswa. Pendekatan personal ini memastikan bahwa setiap anak mendapatkan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahap perkembangannya.

Target karakter yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran di lembaga ini meliputi kerja sama, kejujuran, disiplin, dan empati. Karakter-karakter tersebut dipilih karena dianggap sebagai modal dasar bagi siswa untuk berinteraksi di lingkungan sosial yang lebih luas. Penumbuhan nilai-nilai ini dilakukan melalui interaksi sosial yang intens dan pemecahan masalah dalam kelompok kecil (Saputra et al., 2023). Secara operasional, pelaksanaan PBL di MI Nurul Mun'im mengikuti enam tahapan sistematis yang terintegrasi. Tahapan tersebut diawali dengan perencanaan tujuan yang jelas mengenai karakter apa yang ingin dicapai dalam satu sesi aktivitas. Setelah tujuan ditetapkan, guru menyediakan lingkungan fisik dan emosional yang mendukung aktivitas tersebut secara optimal (Nurdiana, 2023).

Selanjutnya, aktivitas inti dilakukan dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter langsung ke dalam jenis permainan yang dipilih. Interaksi kelompok menjadi pilar penting di mana siswa didorong untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara aktif demi mencapai tujuan permainan. Di akhir sesi, guru memimpin proses refleksi dan memberikan apresiasi terhadap proses yang telah dilalui anak, bukan sekadar pada hasilnya. Selama proses berlangsung, peran pendampingan oleh fasilitator tetap berjalan secara melekat untuk memberikan arahan jika terjadi konflik atau hambatan (Lubis et al., 2024). Salah satu temuan menarik adalah penggunaan "studi kasus" atau simulasi spontan dalam permainan. Misalnya, saat seorang siswa lupa membawa peralatan, guru memanfaatkannya sebagai momentum untuk mengajarkan empati dan kerelaan berbagi secara nyata (Nurhasanah, 2025).

Dampak dari penerapan metode ini terlihat sangat signifikan pada berbagai aspek perkembangan siswa. Pada aspek personal, terdapat peningkatan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan motivasi belajar yang tinggi. Siswa menjadi lebih berani dalam mengeksplorasi minat dan bakat yang mereka miliki tanpa adanya tekanan yang menghambat kreativitas mereka (Rusmanto & Hanif, 2024). Pada aspek kognitif, PBL di MI Nurul Mun'im terbukti meningkatkan

keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kemampuan pemecahan masalah berkembang secara efektif karena siswa terbiasa mencari solusi atas tantangan yang muncul dalam permainan. Secara simultan, aspek sosial-emosional juga menguat melalui perkembangan keterampilan komunikasi dan motorik yang terasah secara natural (Aprianti et al., 2024).

Terakhir, suasana belajar di madrasah ini menjadi lebih kondusif dan aman bagi seluruh siswa. Rasa saling memiliki dan menghargai antar siswa meningkat karena mereka sering dilibatkan dalam aktivitas kelompok yang kolaboratif. Hal ini membuktikan bahwa PBL mampu mengubah wajah pembelajaran di madrasah menjadi lebih dinamis dan humanis (Ixfina, 2024).

Membandingkan temuan ini dengan penelitian terdahulu, terlihat bahwa pendekatan PBL di MI Nurul Mun'im memiliki keselarasan dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung. Namun, keunikan di lembaga ini terletak pada integrasi nilai-nilai keislaman dan lokalitas yang tetap dijaga dalam bingkai permainan modern. Penelitian sebelumnya sering kali memisahkan antara bermain dan pembentukan karakter formal, sedangkan di sini keduanya menyatu secara organik (Khayattun, 2023).

Peneliti berargumen bahwa model fasilitasi yang diterapkan guru adalah variabel kunci keberhasilan ini. Argumennya adalah bahwa karakter tidak dapat "diajarkan" melalui hafalan, melainkan harus "dialami" melalui tindakan. Dengan posisi guru sebagai fasilitator, siswa diberikan kedaulatan untuk mempraktikkan karakter jujur dan disiplin dalam situasi permainan yang memiliki konsekuensi nyata bagi kelompoknya.

Secara deduktif, dapat ditarik sebuah logika akademis, jika internalisasi karakter memerlukan pengalaman afektif yang mendalam, dan *Play-Based Learning* menyediakan ruang bagi pengalaman afektif tersebut secara alami, maka penggunaan PBL merupakan metode yang valid dan efektif dalam membentuk kemandirian peserta didik (Sriliza et al., 2025). Hal ini didukung oleh data peningkatan motivasi belajar yang konsisten di kalangan siswa MI Nurul Mun'im. Spekulasi lebih lanjut menunjukkan bahwa jika model ini diadopsi secara luas di tingkat Madrasah Ibtidaiyah lainnya, potensi degradasi moral pada usia dini dapat ditekan secara signifikan. Peneliti melihat bahwa PBL membangun "ketahanan emosional" siswa. Dengan terbiasa menghadapi konflik kecil dalam permainan, siswa diprediksi akan memiliki kematangan emosi yang lebih baik saat menghadapi tantangan hidup yang sebenarnya di masa depan.

Kemandirian yang dihasilkan dari metode ini juga bersifat berkelanjutan.

Karena karakter mandiri ditumbuhkan dari dalam (intrinsik) melalui kesadaran saat bermain, bukan karena takut pada hukuman guru (ekstrinsik), maka sifat mandiri tersebut akan terus melekat pada siswa bahkan di luar lingkungan sekolah. Ini merupakan keunggulan kompetitif dari metode PBL dibandingkan metode disiplin tradisional yang kaku (Aini et al., 2023). Namun, terdapat argumen kritis mengenai beban kerja guru. Peneliti mencatat bahwa menjadi fasilitator dalam PBL menuntut energi dan kreativitas yang jauh lebih besar dibandingkan guru konvensional. Guru harus terus-menerus melakukan observasi individu dan memodifikasi permainan secara spontan. Hal ini mengisyaratkan bahwa keberhasilan PBL sangat bergantung pada kompetensi dan dedikasi personal tenaga pendidik di lapangan.

Dari sisi keterbatasan, penelitian ini menyadari bahwa temuan di MI Nurul Mun'im mungkin sulit digeneralisasi secara mutlak jika fasilitas pendukung di lembaga lain sangat minim. Ketersediaan ruang dan alat peraga edukatif tetap menjadi faktor pendukung yang tidak bisa diabaikan. Selain itu, keterbatasan waktu penelitian membuat dampak jangka panjang terhadap karakter lulusan belum bisa dipetakan secara menyeluruh. Argumen tambahan mengenai aspek sosial menunjukkan bahwa PBL di madrasah ini berhasil memecah sekat-sekat sosial antar siswa. Melalui permainan kelompok, siswa dengan latar belakang ekonomi yang berbeda belajar untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama. Ini adalah bentuk pendidikan demokrasi dan inklusivitas sejak usia dini yang sangat berharga bagi kebhinekaan di Indonesia.

Dalam meninjau lebih dalam mengenai keterbatasan penelitian ini, disadari bahwa temuan di MI Nurul Mun'im memiliki tantangan tersendiri dalam hal generalisasi secara mutlak pada skala nasional. Fenomena keberhasilan *Play-Based Learning* di lembaga ini sangat dipengaruhi oleh variabel pendukung yang spesifik, sehingga replikasi metode serupa di lembaga lain mungkin akan menemui kendala jika fasilitas pendukungnya berada pada tingkat yang sangat minim. Keberadaan ruang gerak yang memadai, lingkungan yang aman, serta ketersediaan alat peraga edukatif yang bervariasi tetap menjadi faktor determinan yang tidak bisa dikesampingkan begitu saja.

Tanpa infrastruktur fisik yang menunjang, instruksi berbasis permainan berisiko kehilangan esensi kinetik dan eksploratifnya. Selain aspek sarana, keterbatasan waktu penelitian juga menjadi catatan kritis bagi peneliti. Dampak jangka panjang terhadap karakter lulusan, terutama bagaimana nilai-nilai yang ditanamkan melalui bermain ini bertahan saat mereka menghadapi tekanan di

jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau di masyarakat luas, belum dapat dipetakan secara menyeluruh. Hal ini membuka ruang bagi penelitian longitudinal di masa depan untuk membuktikan apakah integritas yang terbentuk di madrasah ini bersifat permanen atau situasional.

Namun, di balik keterbatasan tersebut, terdapat argumen sosiologis yang sangat kuat mengenai bagaimana metode ini bekerja di ranah akar rumput. Aspek sosial menunjukkan bahwa penerapan metode belajar berbasis permainan di MI Nurul Mun'im telah berhasil memecah sekat-sekat sosial yang biasanya terbentuk secara alami di kalangan siswa. Di sekolah-sekolah konvensional, sering kali terlihat adanya pengelompokan siswa berdasarkan latar belakang ekonomi atau status sosial orang tua. Namun, melalui desain permainan kelompok yang inklusif, siswa dengan latar belakang ekonomi yang berbeda dipaksa untuk melebur dalam satu tujuan kolektif.

Mereka belajar untuk bekerja sama, saling mengandalkan, dan menghargai peran masing-masing demi mencapai kemenangan atau menyelesaikan tantangan dalam permainan tersebut. Inisiatif ini merupakan bentuk nyata dari pendidikan demokrasi dan inklusivitas sejak usia dini yang sangat berharga bagi penguatan struktur kebhinekaan di Indonesia. Di sini, bermain bukan sekadar aktivitas fisik, melainkan sebuah laboratorium sosial di mana empati dan solidaritas dipraktikkan secara langsung tanpa teori-teori yang membosankan.

Lebih jauh lagi, peneliti mengajukan sebuah spekulasi teoretis yang sangat relevan dengan tuntutan zaman, yaitu mengenai peluang integrasi teknologi digital dalam ekosistem madrasah. Terdapat potensi besar di mana pembelajaran berbasis permainan secara fisik di MI Nurul Mun'im dapat dikolaborasikan dengan media digital edukatif di masa depan. Bayangkan sebuah model pembelajaran di mana elemen permainan fisik yang melatih motorik dan interaksi tatap muka digabungkan dengan simulasi digital atau realitas virtual yang mampu memberikan visualisasi konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan melalui alat peraga manual. Jika sinergi antara elemen permainan fisik dan simulasi digital yang tepat ini dapat diwujudkan, peneliti memprediksi bahwa akselerasi pembentukan karakter dan kecerdasan digital siswa akan meningkat secara signifikan, bahkan mungkin hingga dua kali lipat dibandingkan dengan metode konvensional yang diterapkan saat ini. Transformasi ini akan membawa madrasah tidak hanya sebagai penjaga nilai-nilai moral tradisional, tetapi juga sebagai garda terdepan dalam literasi

teknologi yang humanis.

Penerapan metode ini pada akhirnya mengubah paradigma bahwa ruang kelas haruslah menjadi tempat yang sunyi dan kaku agar belajar dapat dianggap efektif. Sebaliknya, dinamika yang tercipta di MI Nurul Mun'im menegaskan bahwa kegembiraan adalah bahan bakar utama bagi penyerapan ilmu pengetahuan. Ketika seorang anak merasa bahagia dan terlibat secara emosional dalam permainannya, otak mereka berada dalam kondisi paling reseptif untuk menerima informasi dan nilai-nilai baru. Struktur yang tersistematis dalam permainan memastikan bahwa setiap tawa dan gerakan siswa memiliki orientasi pada capaian pembelajaran tertentu, baik itu dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Inilah yang membedakan antara bermain bebas tanpa pengawasan dengan *Play-Based Learning* yang dirancang secara pedagogis oleh para pendidik yang berdedikasi.

Pentingnya metode ini juga berkaitan erat dengan pembentukan kemandirian siswa. Dalam permainan, siswa sering kali dihadapkan pada masalah yang harus mereka pecahkan sendiri tanpa instruksi langsung dari guru. Proses *trial and error* yang terjadi selama bermain membangun resiliensi atau daya juang yang tinggi. Siswa tidak takut menghadapi kegagalan karena dalam permainan, kegagalan dianggap sebagai bagian dari proses menuju keberhasilan. Mentalitas seperti inilah yang sangat dibutuhkan oleh generasi masa depan untuk menghadapi ketidakpastian dunia global. Dengan demikian, investasi pada alat peraga dan pengembangan kurikulum berbasis permainan di tingkat dasar merupakan langkah strategis yang jauh lebih berharga daripada sekadar mengejar angka-angka dalam rapor akademis.

Implementasi di MI Nurul Mun'im pada akhirnya memberikan bukti empiris bahwa bermain adalah cara belajar yang paling serius bagi anak-anak. Melalui struktur yang tersistematis dan pendekatan yang memanusiakan siswa, metode ini tidak hanya menghasilkan individu yang cerdas secara akademik, tetapi juga pribadi yang memiliki integritas karakter dan kemandirian yang kokoh. Pendidikan yang dimulai dengan keceriaan akan menghasilkan lulusan yang mencintai ilmu pengetahuan sepanjang hayatnya. Keberhasilan ini menjadi refleksi bagi institusi pendidikan lain bahwa perubahan besar dalam kualitas pendidikan sering kali dimulai dari hal yang paling sederhana dan dekat dengan dunia anak, yaitu memberikan mereka hak untuk belajar melalui kebahagiaan yang terstruktur dalam bermain (Haq & Abidin, 2024).

Keseriusan dalam mengelola metode bermain ini pada akhirnya akan

menjadi fondasi utama dalam mencetak generasi emas yang tidak hanya kompeten secara teknis, tetapi juga memiliki kedalaman empati sosial dan ketangguhan mental dalam menghadapi tantangan zaman yang kian kompleks. Dengan terus mengasah sinergi antara fasilitas, inovasi teknologi, dan pendekatan sosiologis, model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi inspirasi luas bagi transformasi pendidikan dasar di seluruh pelosok negeri.

Spekulasi teoretis lainnya adalah mengenai integrasi teknologi. Peneliti melihat peluang di mana PBL di MI Nurul Mun'im dapat dikolaborasikan dengan media digital edukatif di masa depan. Jika elemen permainan fisik digabungkan dengan simulasi digital yang tepat, akselerasi pembentukan karakter dan kecerdasan digital siswa mungkin akan meningkat dua kali lipat dibanding metode konvensional saat ini. Sebagai penutup bagian pembahasan, dapat disimpulkan bahwa *Play-Based Learning* di MI Nurul Mun'im telah membuktikan bahwa bermain adalah cara belajar yang paling serius bagi anak-anak. Melalui struktur yang tersistematis, metode ini tidak hanya menghasilkan siswa yang cerdas secara akademik, tetapi juga individu yang memiliki integritas karakter dan kemandirian yang kokoh untuk menghadapi masa depan (Haq & Abidin, 2024).

KESIMPULAN

Penerapan metode *Play-Based Learning* (PBL) di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Mun'im Probolinggo terbukti menjadi strategi pedagogis yang transformatif dalam menumbuhkan karakter dan kemandirian peserta didik. Melalui enam tahapan sistematis yang dimulai dari perencanaan tujuan karakter hingga proses refleksi dan apresiasi, metode ini berhasil mengubah peran guru dari pusat instruksi menjadi fasilitator edukatif yang mampu menciptakan ekosistem belajar yang aman, suportif, dan bermakna. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek personal siswa, seperti rasa percaya diri dan tanggung jawab, serta penguatan nilai-nilai sosial-emosional seperti kejujuran, disiplin, kerja sama, dan empati yang tumbuh dari kesadaran intrinsik siswa. Hal yang menjadi implementasi di lembaga ini terletak pada integrasi nilai-nilai keislaman dan kearifan lokal ke dalam permainan modern, yang tidak hanya memecah kekakuan model disiplin tradisional tetapi juga menghapus sekat sosial antar siswa, sehingga menciptakan wajah madrasah yang lebih dinamis dan humanis.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian lebih lanjut sangat disarankan untuk mengeksplorasi integrasi antara elemen permainan fisik dengan media

digital edukatif guna mengakselerasi pembentukan karakter sekaligus kecerdasan digital siswa di era teknologi saat ini. Selain itu, diperlukan studi longitudinal yang lebih mendalam untuk memetakan dampak jangka panjang dari metode PBL terhadap konsistensi karakter lulusan madrasah saat mereka memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau lingkungan masyarakat yang lebih kompleks. Mengingat beban kerja guru yang cukup tinggi dalam metode ini, penelitian di masa depan juga perlu berfokus pada pengembangan model pelatihan kompetensi fasilitasi dan manajemen kelas yang efektif bagi pendidik agar implementasi *Play-Based Learning* dapat diadopsi secara lebih luas dan berkelanjutan di berbagai lembaga pendidikan dasar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Habibi, D. D., Muslim, B., Firdaus, P., & Rahmawati, D. (2025). *Pendidikan karakter*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aini, N. Q., Faturrohman, N., & Darmawan, D. (2023). Penerapan penguatan pendidikan karakter melalui metode pembiasaan guna pembentukan kemandirian anak usia dini di kb azzahroh serang. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 6(2), 98–113.
- Amanda, D., & Wahyuningsih, T. (2025). Penerapan Pendekatan Play-based learning dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 791–799.
- Amin, N. (2021). *Analisis Kesulitan Berkomunikasi Melalui Metode Bercerita Audio Visual Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri I Punung*. STKIP PGRI PACITAN.
- ANA, A. (2025). *Analisis Integrasi Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini Berbakat*. Uin Raden Intan Lampung.
- Aprianti, E., Harmi, H., & Misriani, A. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Teks Persuasif Siswa Kelas VIII SMP IT Rabbi Radhiyya*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Buchori, I., Pd, M., & Azhari, H. H. (2026). *Menjadi Guru Hebat*. Goresan Pena.
- Darmawan, D. (n.d.). *Model Pembelajaran Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Aliyah Al-Islamiyah Jakarta*. Jakarta= Fitk Uin Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Haq, A. I., & Abidin, M. (2024). Pengaruh Pelaksanaan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Islam dan Kemandirian Siswa Terhadap Prestasi Akademik di Sekolah Menengah Pertama Islam Berbasis Pesantren di SMP Modern Al Miftah. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(2).
- Hariyati, F. (2020). *Analisis Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Belajar Anak Dari Rumah Pada Kelas I Sd Muhammadiyah I Muntilan Selama Pandemi Covid-19*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Ixfina, F. D. (2024). Dinamika Interaksi Sosial di Lingkungan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Surabaya. *Tarsib: Jurnal Program Studi PGMI*, 1(2), 1–9.
- Khayattun, N. (2023). *Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia*

- Dini Di Kelurahan Beringin Jaya Kecamatan Kemiling. Uin Raden Intan Lampung.
- Lestyningrum, I. K. M., Trisiana, A., Safitri, D. A., Pratama, A. Y., & Wahana, T. P. (2022). *Pendidikan global berbasis teknologi digital di era milenial*. Unisri Press.
- Lubis, N., Soraya, A., Prasetyo, S., Putri, F. A., & Iskandar, W. (2024). Penguatan Dinamika Kelompok Siswa melalui Nilai Kerja Sama pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar: Perspektif Pendidikan Islam. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 14(2), 293–306.
- Mubar, M. M. (n.d.). BAB 3 Desain Kurikulum Inklusi. *Manajemen Pendidikan Inklusi*, 33.
- Najmi, A., & Ismail, I. (2025). Eksplorasi Makna Hidup Anak Gen Z di Era Digital. *Abdurrauf Journal of Education and Islamic Studies*, 2(1), 25–35.
- Narti, W., Ramadan, M. P., Mulyawan, G., Jannah, M., Patalatu, J. S., Fatina, A. R., Budiman, A. A., Dewi, D. K., & Damayanti, E. S. (n.d.). *Psikologi Anak Dan Remaja Dalam Konteks Pendidikan*.
- Nurdiana, R. (2023). Analisis pengaruh lingkungan fisik kelas terhadap minat aktivitas belajar anak usia dini. *Thufuli: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 1–7.
- Nurhasanah, S. E. (2025). *Menyulut Api Semangat: Mengatasi Kelas yang Menyusutkan Motivasi dan Empati*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhayati, S., Liana, W., Judijanto, L., Lumbu, A., Asmara, A., Khotimah, K., Purnawan, P., Sudarman, S., Maduretno, T. W., & Tumober, R. T. (2025). *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Oktavianingsih, E., Fitroh, S. F., Tahir, M., Izzati, M., & Fatmawati, F. (2025). *Pembelajaran Ramah Anak Berbantuan Game Edukasi Digital Di PAUD*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Prasetyo, S. W. (2025). *Penguatan Pendidikan Karakter Religius Melalui Metode Pembiasaan Di Sd-It Az-Zahra Demak*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Ramadani, R. F. (n.d.). Peran Guru Sebagai Agen Perubahan Dan Inovator Pendidikan. *Inovasi Pendidikan*, 33.
- Raniyah, Q. (2025). Integrasi Nilai Keislaman dalam Kegiatan Bermain Anak Usia Dini. *AUD Cendekia: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(2), 141–159.
- Rusmanto, R., & Hanif, M. (2024). Pendidikan Holistik untuk Pengembangan Karakter di SD Islam Bustan El Firdaus. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 9100–9110.
- Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, H., Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., Nurbayani, N., Sarbaitinil, S., & Haluti, F. (2023). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasai Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sari, D. T. (2025). Peran Madrasah Dalam Membangun Karakter Global Di Era Digital. *Penerbit Aksara Shofa*.
- Sriliza, S., Rahmadifa, R., & Dari, U. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Pjbl, Berbasis (Pbl), Pembelajaran Kolaboratif, Belajar Sambil Bermain (PBL). *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 134–151.
- Ulfah, M., Sopiha, C., & Fazilet, N. (2025). *Bermain Dan Permainan Fondasi Emas*

Pendidikan Anak Usia Dini. Edu Publisher.

- Ulya, N. R., Widari, A. R. A., & Fadila, A. A. (2025). Peran Sarana dan Prasarana dalam Mewujudkan Lingkungan Belajar yang Efektif. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 24, 98–105.
- Utsman, A. F., & Puspitasari, E. (2025). Creative teaching: Strategi guru dalam metode bermain berbasis experiential learning dan active play-based learning untuk menanamkan adab Islami. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1), 102–115.
- Wardani, R. R. W. A. (2025). Dinamika Ekosistem Pendidikan dan Implikasinya terhadap Pendidikan Agama Islam di Lingkungan Sekolah Formal. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 3199–3213.
- Wardi, M., Fithriyyah, M. U., Fathorrahman, Z., Hidayat, T., Ismail, I., & Supandi, S. (2023). Implementation of Religious Moderation Values through Strengthening Diversity Tolerance in Madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 241–254.
- Yuliyanti, Y. (2023). *Implementasi metode STEAMMI dalam pengembangan potensi peserta didik di TK Al-Hamidiyah Depok Jawa Barat*. Institut PTIQ Jakarta.
- Zannatunnisya, Z., Parapat, A., Harahap, A. S., & Rambe, A. (2024). *Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini: Integrasi Nilai Spiritual*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.