

**EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKATIF SMART DICE UNTUK
MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB
SANTRI TPQ TUAN GURU**



Oleh:

Pulung Revastianto Alifdia Indatono

NIM: 23200011061

TESIS

Diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh

Gelar Master of Arts (M.A)

Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies

Konsentrasi Pendidikan Psikologi Islam

YOGYAKARTA

2025

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pulung Revastianto Alifdia Indatono
NIM : 23200011061
Jenjang : S2/ Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Psikologi Pendidikan Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 17 Juli 2025
Saya yang menyatakan,

Pulung Revastianto
NIM: 23200011061



METERAI
TEMPEL
DF56DAMX234272612

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Pulung Revastianto Alifdia Indatono
NIM : 23200011061
Jenjang : S2/ Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Psikologi Pendidikan Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-banar bebas dari plagiasi.
Jika kemudian hari terbukti bukan karya saya sendiri atau melakukan plagiasi, maka
saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.



Yogyakarta, 17 Juli 2025

Saya yang menyatakan,


Pulung Revastianto

NIM: 23200011061

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-931/Un.02/DPPs/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : Efektivitas Permainan Edukatif Smart Dice untuk Meningkatkan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Santri TPQ Tuan Guru

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : PULUNG REVASTIANTO ALIFDIA INDATONO,
S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 23200011061
Telah diujikan pada : Jumat, 15 Agustus 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Ramadhanita Mustika Sari
SIGNED

Valid ID: 68a503f3a3d0e



Penguji II

Prof. Dr. Hj. Nurjannah, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 68a4a2c248466



Penguji III

Prof. Dr. Nurus Sa'adah, S.Psi., M.Si., Psi.
SIGNED

Valid ID: 68a465d1e4c94



Yogyakarta, 15 Agustus 2025
UIN Sunan Kalijaga
Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 68a4ef8a86482

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul: **EFEKTIVITAS PERMAINAN EDUKATIF SMART DICE UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SANTRI TPQ TUAN GURU**

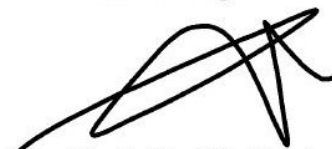
Yang ditulis oleh:

Nama	: Pulung Revastianto Alifdia Indatono
NIM	: 23200011061
Jenjang	: Magister (S2)
Program Studi	: Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi	: Psikologi Pendidikan Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan ke Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister of Arts (M.A) dalam Kajian Psikologi Pendidikan Islam.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 17 Juli 2025
Pembimbing



Prof. Dr. Hj. Nurjannah, M.Si.
NIP: 9600310 198703 2 001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan edukatif *Smart Dice* dalam meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Tuan Guru, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Penelitian menggunakan desain eksperimen kuantitatif dengan pendekatan *mixed design* (pretest-posttest), melibatkan 30 santri berusia 6-12 tahun, yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (n=15) dan kontrol (n=15) melalui teknik *matching* berdasarkan skor pretest, usia, dan jenis kelamin. Kelompok eksperimen menerima intervensi *Smart Dice* selama 4 minggu (8 sesi), sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran rutin berbasis ceramah. Data dikumpulkan melalui kuesioner (20 item, skala Likert 5 poin) dan observasi perilaku, dianalisis menggunakan uji t berpasangan dan independen (SPSS, $\alpha=0,05$). Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok eksperimen untuk disiplin (M=33,60 ke 37,27, $p<0,001$) dan tanggung jawab (M=41,33 ke 45,27, $p<0,001$), dibandingkan kelompok kontrol (disiplin: M=33,87 ke 34,33, $p=0,127$; tanggung jawab: M=41,87 ke 42,27, $p=0,159$). Integrasi nilai budaya Bugis-Makassar (*siri'* dan *lempu*) dalam *Smart Dice* memperkuat internalisasi karakter. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Smart Dice* efektif meningkatkan disiplin dan tanggung jawab santri, dengan implikasi untuk pengembangan metode pembelajaran interaktif di TPQ. Keterbatasan meliputi durasi intervensi singkat dan ukuran sampel kecil, sehingga penelitian lanjutan dengan durasi lebih panjang disarankan.

Kata Kunci: Permainan Edukatif *Smart Dice*, Karakter Disiplin, Karakter Tanggung Jawab, Santri TPQ.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effectiveness of the *Smart Dice* educational game in enhancing the character traits of discipline and responsibility among students at Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Tuan Guru, Gowa Regency, South Sulawesi. The research employed a quantitative experimental design with a mixed-method approach (pretest-posttest), involving 30 students aged 6–12 years, divided into an experimental group (n=15) and a control group (n=15) through matching based on pretest scores, age, and gender. The experimental group received the *Smart Dice* intervention over 4 weeks (8 sessions), while the control group followed conventional lecture-based learning. Data were collected using a questionnaire (20 items, 5-point Likert scale) and behavioural observations, analysed with paired and independent t-tests (SPSS, $\alpha=0.05$). Results showed significant improvements in the experimental group for discipline (M=33.60 to 37.27, $p<0.001$) and responsibility (M=41.33 to 45.27, $p<0.001$), compared to the control group (discipline: M=33.87 to 34.33, $p=0.127$; responsibility: M=41.87 to 42.27, $p=0.159$). The integration of Bugis-Makassar cultural values (*siri'* and *lempu*) in *Smart Dice* strengthened character internalisation. The study concludes that *Smart Dice* effectively enhances discipline and responsibility among TPQ students, with implications for developing interactive learning methods in TPQ settings. Limitations include the short intervention duration and small sample size, suggesting further research with a longer duration.

Keywords: *Smart Dice Educational Game, Character Discipline, Character Responsibility, TPQ Students.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Swt. Atas Rahmat dan hidayah-nya, kami mampu menuntaskan tesis kami dengan judul “Efektivitas Permainan Edukatif *Smart Dice* untuk Meningkatkan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Santri TPQ Tuan Guru” ini. Sholawat salam selalu terhaturkan untuk baginda agung Nabi Muhammad SAW yang menuntun kita dari jalan kebatilalan menuju jalan kebenaran yakni agama Islam. *Allahumma shalli wa sallim wa baarik ‘alaihi*.

Terima kasih pula kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung kami dalam menyelesaikan penelitian ini. Tulisan ini dapat selesai juga berkat banyak ‘pancaran’ barakah, motivasi, semangat, bantuan, bimbingan, dll dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis patut mengaturkan banyak terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada,

1. Bapak Prof. Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A., selaku Direktur Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga, beserta jajarannya.
2. Bapak Najib Kailani, S. Fil.I., M.A., Ph. D., selaku Ketua Prodi Program Magister Interdisciplinary Islamic Studies, beserta jajarannya.
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Nurjannah, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan pengetahuan baru dalam setiap Langkah penyelesaian tulisan ini.
4. Seluruh dosen yang telah tulus membagikan pengetahuan, arahan, dan bimbingannya kepada penulis selama menjalani studi pada program ini.

5. Kedua orang tua yang telah mendidik, mengajarkan, dan membesarkan penulis hingga nanti dan kapanpun; serta seluruh keluarga yang telah mendukung penulis.
6. Teman-teman penulis yang turut berandil dalam penyelesaian tulisan ini, kalian luar biasa!
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menuntaskan tesis ini, yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Terimakasih!
8. Terakhir penulis ingin berterimakasih kepada dirinya sendiri karena telah mampu menyelesaikan tesis ini.

Semoga usaha yang penulis lakukan hingga selesai penelitian ini, mendapat Ridho Allah SWT; semoga kita semua diakui sebagai umat baginda agung Muhammad SAW; serta semoga tulisan ini memiliki nilai manfaat untuk kedepannya. *Ihdinasshirathalmustaqim.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta,
Penulis,

2025


Pulung Revastianto Alifdia Indatono
NIM: 23200011061

MOTTO



“From Ruins, A Garden”



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada:

Allah SWT, sumber segala ilmu.

Orang tuaku tercinta, atas doa dan kasih tanpa henti.

Keluarga dan sahabat, atas dukungan dan semangatnya.

Dosen pembimbing dan para pengajar, atas bimbingan dan ilmunya.

Diriku sendiri, yang telah berjuang dan tidak menyerah.

Semoga bermanfaat dan menjadi langkah kecil menuju kebaikan yang lebih besar.



DAFTAR ISI

<i>PERNYATAAN KEASLIAN</i>	<i>i</i>
<i>PERNYATAN BEBAS PLAGIARISME</i>	<i>ii</i>
<i>PENGESAHAN TUGAS AKHIR</i>	<i>iii</i>
<i>NOTA DINAS PEMBIMBING</i>	<i>iv</i>
<i>ABSTRAK</i>	<i>v</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>vi</i>
<i>KATA PENGANTAR</i>	<i>vii</i>
<i>MOTTO</i>	<i>ix</i>
<i>PERSEMBAHAN</i>	<i>x</i>
<i>DAFTAR TABEL</i>	<i>xiv</i>
<i>DAFTAR GAMBAR</i>	<i>xv</i>
<i>DAFTAR LAMPIRAN</i>	<i>xvi</i>
<i>BAB I</i>	<i>1</i>
<i>PENDAHULUAN</i>	<i>1</i>
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kajian Pustaka	6
1. Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab	8
2. Permainan Edukatif <i>Smart Dice</i>	16
3. Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Karakter Disiplin dan Tanggung jawab	19
E. Kerangka Teoritis	25
F. Hipotesis Kerja	29
G. Metode Penelitian	30
1. Desain Penelitian	30
2. Penentuan Subjek Penelitian	31
3. Instrumen Penelitian	32
4. Prosedur Eksperimen	33
5. Waktu Penelitian	34

6. Teknik Analisis Data.....	34
<i>BAB II.....</i>	<i>35</i>
<i>KONTEKS PENELITIAN.....</i>	<i>35</i>
A. Konteks Penelitian	35
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	35
2. Pengumpulan Data Demografi.....	37
3. Prosedur pengumpulan data demografi.....	37
4. Karakteristik Santri	38
5. Validitas Data.....	41
6. Pembahasan Pengumpulan Data Demografi.....	41
B. Penentuan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	44
1. Seleksi Subjek Penelitian	44
2. Proses <i>Matching</i>	45
3. Verifikasi Kesetaraan.....	46
4. Pertimbangan Konteks	46
<i>BAB III</i>	<i>47</i>
<i>IMPLEMENTASI INTERVENSI.....</i>	<i>47</i>
A. Persiapan Implementasi Intervensi	47
1. Desain Smart Dice.....	47
2. Langkah-langkah Penggunaan Permainan Edukatif <i>Smart Dice</i>	50
3. Proses Persiapan.....	52
C. Pelaksanaan Intervensi	53
1. Jadwal Intervensi.....	53
2. Prosedur Pelaksanaan.....	56
D. Pengamatan Selama Intervensi	57
<i>BAB IV.....</i>	<i>62</i>
<i>HASIL DAN PEMBAHASAN</i>	<i>62</i>
A. Deskripsi Data.....	62
B. Analisis Hasil Kuesioner Penelitian Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Santri TPQ Tuan Guru	65
1. Aspek Karakter Disiplin.....	65
2. Aspek Karakter Tanggung Jawab	66
3. Perbandingan Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	67
4. Implikasi dan Relevansi	68
C. Statistik Deskriptif.....	70
1. Karakter Disiplin.....	70

2. Karakter Tanggung Jawab.....	72
D. Implikasi Awal Dari Analisis Deskriptif	73
E. Analisis Statistik Inferensial	74
1. Uji Normalitas	74
2. Uji Homogenitas	76
3. Uji Paired Sample t-Test	77
4. Uji Independent Sample t-Test.....	78
F. Pembahasan.....	79
1. Efektivitas <i>Smart Dice</i> terhadap Karakter Disiplin.....	79
2. Efektivitas <i>Smart Dice</i> terhadap Karakter Tanggung Jawab	80
3. Perbandingan Kelompok	82
4. Implikasi Praktis	82
5. Keterbatasan Penelitian	83
<i>BAB V</i>	84
<i>PENUTUP</i>	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	85
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	1
<i>LAMPIRAN</i>	
<i>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</i>	

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Penelitian	50
Tabel 4.1 Hasil Data Kuesioner	59
Tabel 4.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif untuk Disiplin	66
Tabel 4.3 Hasil Analisis Statistik Deskriptif untuk Tanggung Jawab	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	70
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas	72
Tabel 4.6 Hasil Uji T Berpasangan.....	73
Tabel 4.7 Hasil Uji T Independen untuk Disiplin	74
Tabel 4.8 Hasil Uji T Independen untuk Tanggung Jawab	74

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Tabel 3.1 Desain Papan <i>Smart Dice</i>	44
Tabel 3.2 Desain Kartu Kesempatan	44
Tabel 3.3 Desain Kartu Perintah	45
Tabel 3.4 Desain Kartu Do'a.....	45
Tabel 3.5 Desain Envelope Qur'an	45



DAFTAR LAMPIRAN

1. **Formulir Pengumpulan Data Demografi Santri TPQ Tuan Guru**
2. **Kuesioner Penilaian Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Santri TPQ**

Tuan Guru

3. **Dokumentasi**



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Santri merupakan individu yang sedang dalam proses pembentukan karakter, yang melibatkan pembelajaran nilai-nilai agama, sosial, dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Di TPQ Tuan Guru, salah satu tujuan utama adalah membentuk karakter santri yang disiplin dan bertanggung jawab. Kedua sifat ini sangat penting dalam menciptakan santri yang tidak hanya memiliki pengetahuan agama yang cukup, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2021, sekitar 37% anak usia sekolah di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam menerapkan kedisiplinan diri, baik dalam konteks belajar di rumah maupun di sekolah. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembentukan karakter disiplin belum optimal, khususnya dalam lingkungan pendidikan agama.¹

Selain itu, survei Badan Pusat Statistik pada tahun 2022 mengungkapkan bahwa sekitar 42% anak-anak berusia 7-15 tahun di Indonesia memiliki tingkat tanggung jawab yang rendah dalam menjalankan tugas-tugas keseharian, termasuk

¹ Husen Hasan Basri and Muhamad Murtaddlo, "Indeks Karakter Siswa 2021," *Puslitbang Pendidikan Agama Dan Keagamaan Badan Litbang Dan Diklat Kementerian Agama RI* 1, no. 1 (2021): 5.

kewajiban belajar dan kegiatan sosial (BPS, 2022).² Temuan ini sejalan dengan kondisi yang banyak ditemui di TPQ, di mana santri seringkali masih mengalami kesulitan untuk menerapkan kedisiplinan dan tanggung jawab secara konsisten. Kesulitan ini tentu menjadi tantangan serius karena karakter disiplin dan tanggung jawab merupakan fondasi penting dalam membentuk pribadi yang matang dan berintegritas.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, perkembangan karakter pada usia 1-6 tahun merupakan tahap krusial yang membentuk fondasi disiplin dan tanggung jawab. Menurut teori psikososial Erikson, anak usia 1-3 tahun berada pada fase *Autonomy vs. Shame and Doubt*, di mana mereka mulai mengembangkan rasa otonomi melalui eksplorasi mandiri, seperti belajar mengontrol diri dan mematuhi aturan sederhana, yang menjadi dasar bagi pembentukan disiplin. Pada usia 3-6 tahun, anak memasuki fase *Initiative vs. Guilt*, di mana inisiatif dalam bermain dan berinteraksi sosial mendorong pengembangan tanggung jawab, seperti berbagi, mengikuti aturan permainan, dan menyelesaikan tugas kecil, meskipun masih bergantung pada bimbingan orang tua atau pengasuh untuk menghindari rasa bersalah berlebih. Tahap ini juga sejalan dengan perkembangan sosial-emosional, di mana anak mulai menunjukkan empati, regulasi emosi, dan pemahaman terhadap konsekuensi perilaku, yang

² Badan Pusat Statistik Republik Indonesia, “Laporan Kinerja Instansi Pemerintah Badan Pusat Statistik 2022,” 2023, 1–135.

dapat ditingkatkan melalui aktivitas bermain edukatif.³ Penelitian terkini menunjukkan bahwa intervensi berbasis permainan pada usia ini dapat meningkatkan karakter hingga 20-29% melalui siklus pembelajaran, dengan fokus pada nilai-nilai seperti kejujuran dan tanggung jawab yang diintegrasikan dalam aktivitas keluarga dan pendidikan.⁴ Hal ini relevan dengan kondisi santri TPQ, di mana fondasi karakter usia dini perlu diperkuat untuk mendukung pembelajaran lanjutan pada usia 6-12 tahun.

Pendidikan karakter sangat bergantung pada metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode ceramah, yang selama ini banyak digunakan di lembaga pendidikan agama, termasuk TPQ, cenderung memberikan pemahaman konseptual yang bersifat satu arah. Metode ini kurang memberikan pengalaman langsung bagi anak sehingga internalisasi nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab menjadi terbatas. Anak-anak lebih mudah memahami dan mengingat nilai-nilai tersebut apabila mereka mengalami dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan bermain sambil belajar menjadi alternatif yang lebih efektif, karena anak-anak dapat merasakan secara nyata nilai-nilai yang diajarkan dan belajar dengan cara yang menyenangkan.

³ Cara Dosman et al., "Updated Evidence-Based Developmental Attainments for Children: First 6 Years," *Paediatrics and Child Health (Canada)* 27, no. 5 (2022): 285–90, <https://doi.org/10.1093/pch/pxac038>.

⁴ R Rezki, G Gusril, and A Asril, "Play for Early Childhood Character Development: A Systematic Review and Meta-Analysis," *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 8 (May 17, 2023): 117–23, <https://doi.org/10.17509/jpjo.v8i1.55785>.

Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang semakin dinamis, penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi semakin penting. Salah satu inovasi tersebut adalah permainan edukatif, seperti *Smart Dice*, yang dirancang untuk membantu meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab secara interaktif dan menarik. Penelitian yang dilakukan oleh Seftiana dan Wiguna, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Project-Based Learning* dapat secara signifikan menumbuhkan sikap disiplin pada siswa sekolah dasar.⁵ Temuan ini mengindikasikan potensi besar media pembelajaran interaktif sebagai sarana untuk meningkatkan karakter anak, termasuk dalam konteks pendidikan agama.

Prasetyo dan Astuti, menekankan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi digital mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak secara signifikan, sehingga membantu internalisasi nilai-nilai karakter dengan lebih efektif.⁶ Selain itu, penelitian Syifa, juga menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kedisiplinan anak melalui keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar yang menyenangkan dan

⁵ Farida Nurlaila Seftiana, Violien Maya and Wiguna, Frans Aditia and Zunaidah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pbl Untuk Menanamkan Sikap Disiplin Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Siswa Kelas 4 Sdn Tiron 3," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 2 (2024): 1052–60, <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16680>.

⁶ Antonius Ferrian Dwi Prasetyo and Suhandi Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran 'ORMAS' (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1198–1209, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>.

kontekstual.⁷ Dengan demikian, penggunaan permainan edukatif seperti *Smart Dice* berpotensi menjadi inovasi penting dalam pendidikan karakter di TPQ.

Meskipun demikian, penerapan permainan edukatif dalam pendidikan agama, khususnya dalam pembentukan karakter santri di TPQ, masih sangat terbatas dan jarang diteliti secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan literatur tersebut dengan mengeksplorasi efektivitas permainan edukatif *Smart Dice* dalam meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab santri secara berkelanjutan.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan mengingat kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan karakter santri melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Dengan mengetahui efektivitas permainan edukatif *Smart Dice*, diharapkan pendidik di TPQ dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengadopsi metode ini sebagai alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab santri secara berkelanjutan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁷ Nahdli Muhammad Nur Syifa, “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, Dan Prestasia Akademik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia” (Universitas Islam Indonesia, 2025).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang di atas, yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Apakah permainan edukatif *Smart Dice* efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab santri TPQ Tuan Guru?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan edukatif *Smart Dice* efektif meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab santri TPQ Tuan Guru.

D. Kajian Pustaka

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas permainan edukatif *Smart Dice* dalam meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab pada santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Tuan Guru, sebuah lembaga pendidikan non-formal berbasis keagamaan di Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Keaslian penelitian ini terletak pada pendekatan berbasis permainan papan interaktif yang mengintegrasikan elemen keagamaan dan budaya lokal untuk membentuk karakter disiplin dan tanggung jawab dalam konteks pendidikan Al-Qur'an. Berbeda dari penelitian sebelumnya, studi ini secara spesifik menargetkan dua dimensi karakter (disiplin dan tanggung jawab) melalui intervensi *Smart Dice*, yang dirancang dengan tugas-tugas seperti hafalan doa harian, praktik wudu, dan kerja sama kelompok, yang relevan dengan nilai-nilai keagamaan TPQ.

Penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Alotaibi, mengkaji pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan anak usia dini, tetapi fokusnya terbatas pada hasil kognitif, seperti kemampuan matematika dan sains, tanpa mengeksplorasi pembentukan karakter dalam konteks keagamaan.⁸ Gunanto meneliti permainan edukatif berbasis budaya lokal, seperti permainan bertema punakawan, namun lebih menekankan pada internalisasi nilai moral secara umum, bukan pada disiplin dan tanggung jawab secara spesifik.⁹ Yu et al. menemukan bahwa permainan edukatif meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi penelitian mereka tidak berfokus pada setting pendidikan non-formal berbasis agama.¹⁰ Penelitian ini mengisi kesenjangan tersebut dengan menggunakan desain eksperimen kuantitatif (pretest-posttest) untuk mengukur dampak Smart Dice terhadap karakter santri di TPQ, dengan memanfaatkan elemen budaya dan keagamaan seperti kartu doa dan *Envelope* Qur'an.

Selain itu, penelitian ini unik karena dilakukan di lingkungan pendidikan non-formal, yang memiliki dinamika berbeda dibandingkan sekolah formal. Misalnya, Kamid et al. (2021) meneliti permainan tradisional seperti gundu untuk meningkatkan disiplin dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, tetapi

⁸ Manar S. Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis," *Frontiers in Psychology* 15, no. April (2024), <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.

⁹ Samuel Gunanto, "Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter," *Journal of Animation & Games Studies* 2 (January 18, 2017): 207, <https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>.

¹⁰ Zhonggen Yu, Mingle Gao, and Lifei Wang, "The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction," *Journal of Educational Computing Research* 59, no. 3 (November 2, 2020): 522–46, <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>.

tidak mengkaji konteks keagamaan.¹¹ Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengeksplorasi efektivitas permainan edukatif dalam membentuk karakter di lingkungan TPQ, yang menekankan nilai-nilai spiritual dan moral melalui aktivitas interaktif yang relevan secara budaya.

1. Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab

a. Karakter Disiplin

Disiplin adalah sikap atau perilaku individu yang secara konsisten mematuhi aturan, norma, dan tanggung jawab, didorong oleh motivasi intrinsik dan pengendalian diri. Menurut Abdullah, disiplin mencakup ketaatan terhadap tata tertib, ketepatan waktu, dan pengelolaan diri dalam konteks pendidikan dan sosial.¹² Dalam lingkungan TPQ Tuan Guru, disiplin tercermin dari kepatuhan santri terhadap jadwal kegiatan mengaji, penggunaan seragam sesuai aturan, dan ketaatan terhadap instruksi ustadz/ustadzah. Disiplin tidak hanya berkaitan dengan keteraturan fisik, seperti kehadiran tepat waktu, tetapi juga dengan internalisasi nilai-nilai keagamaan, seperti konsistensi dalam melaksanakan ibadah dan menghormati otoritas. Karakter ini penting untuk membentuk santri yang memiliki kedisiplinan dalam kehidupan sehari-hari dan praktik keagamaan.

¹¹ Kamid Kamid et al., "The Use of Traditional Gundu Games in Improving Student Discipline in Mathematics," *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 3 (2022): 3087–3100, <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.860>.

¹² Siti Sauda Abdullah, "Pembiasaan Nilai Karakter Disiplin Melalui Metode Pembelajaran Blended Learning Di Sekolah Dasar," *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 41–47, <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v1i2.320>.

Untuk memahami karakter disiplin secara mendalam, penting untuk mengidentifikasi dimensi-dimensi utama yang membentuknya dalam konteks pendidikan non-formal seperti TPQ.

Karakter disiplin memiliki beberapa dimensi utama yang relevan dengan konteks TPQ, yaitu kepatuhan terhadap aturan, ketepatan waktu, pengendalian diri, interaksi sosial positif, dan tanggung jawab terhadap tugas;

- 1) Kepatuhan terhadap Aturan: Santri menunjukkan disiplin dengan mematuhi peraturan TPQ, seperti mengenakan pakaian sesuai ketentuan dan mengikuti prosedur kegiatan mengaji.¹³
- 2) Ketepatan Waktu: Kemampuan untuk hadir tepat waktu pada sesi pembelajaran atau menyelesaikan tugas sesuai jadwal, yang mencerminkan manajemen waktu yang baik.¹⁴
- 3) Pengendalian Diri: Kemampuan mengelola emosi dan impuls, seperti menahan diri dari perilaku yang mengganggu proses belajar.¹⁵

¹³ Abdullah.

¹⁴ Seftiana, Violien Maya and Wiguna, Frans Aditia and Zunaidah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pbl Untuk Menanamkan Sikap Disiplin Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Siswa Kelas 4 Sdn Tiron 3."

¹⁵ Mohamad Helmi Ismail et al., "Penguatan Kompetensi Guru PAUD Di Kabupaten Pangandaran Dalam Implementasi Merdeka Bermain Melalui Media Loose Parts," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma* 3, no. 3 (2023): 223–32, <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>.

- 4) Interaksi Sosial Positif: Berinteraksi secara hormat dengan teman sebaya dan fasilitator, yang mendukung suasana belajar yang kondusif.¹⁶
- 5) Tanggung Jawab terhadap Tugas: Melaksanakan tugas yang diberikan, seperti menghafal ayat Al-Qur'an atau menyelesaikan tantangan dalam permainan *Smart Dice*, yang tumpang tindih dengan karakter tanggung jawab.

Dimensi-dimensi ini dapat dijelaskan lebih lanjut melalui landasan teoretis yang mendukung pembentukan disiplin dalam konteks pembelajaran.

Teori konstruktivisme Lev Vygotsky (1978), menyatakan bahwa pembelajaran dan pembentukan karakter, termasuk disiplin, terjadi melalui interaksi sosial dan keterlibatan aktif dalam lingkungan terstruktur. Dalam konteks TPQ Tuan Guru, disiplin dibentuk melalui interaksi santri dengan ustadz/ustadzah dan teman sebaya selama kegiatan seperti mengaji, salat berjamaah, dan permainan edukatif. Permainan *Smart Dice* mendukung teori ini dengan menyediakan lingkungan terstruktur di mana santri belajar mematuhi aturan permainan (misalnya, menunggu giliran lempar dadu), mengikuti instruksi kartu perintah, dan menyelesaikan tugas secara terorganisir. Interaksi sosial dalam permainan ini, seperti diskusi kelompok

¹⁶ Sabine Lauer and Uwe Wilkesmann, "Determinants of Peer Review Acceptance: Motivational Insights From German Academia," *Higher Education Quarterly*, 2024, <https://doi.org/10.1111/hequ.12575>.

saat menyelesaikan tantangan, memungkinkan santri menginternalisasi nilai disiplin melalui pengalaman langsung dan umpan balik dari fasilitator. Teori Vygotsky relevan karena menekankan pentingnya lingkungan sosial yang terarah, yang diwujudkan melalui desain *Smart Dice* yang mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dan budaya lokal. Untuk memahami bagaimana disiplin dapat diperkuat dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi pembentukannya.

Faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan karakter disiplin di TPQ meliputi permainan edukatif, keterlibatan orang tua, pengaruh teman sebaya, nilai keagamaan, dan lingkungan Pendidikan;

- 1) Permainan Edukatif: Permainan seperti *Smart Dice* mendorong kepatuhan terhadap aturan dan ketepatan waktu melalui tugas-tugas terstruktur, seperti menunggu giliran atau menyelesaikan tantangan hafalan doa dalam waktu tertentu. Seftiana et al., menemukan bahwa media interaktif berbasis *problem-based learning* memperkuat respons perilaku disiplin pada siswa.¹⁷

¹⁷ Seftiana, Violien Maya and Wiguna, Frans Aditia and Zunaidah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pbl Untuk Menanamkan Sikap Disiplin Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Siswa Kelas 4 Sdn Tiron 3."

- 2) Keterlibatan Orang Tua: Dukungan orang tua dalam membiasakan anak mematuhi aturan di rumah, seperti jadwal belajar atau ibadah, memperkuat disiplin di TPQ.¹⁸
- 3) Pengaruh Teman Sebaya: Interaksi dengan teman sebaya yang menunjukkan perilaku disiplin, seperti hadir tepat waktu, memotivasi santri untuk meniru kebiasaan positif tersebut.¹⁹
- 4) Nilai Keagamaan: Kegiatan rutin seperti hafalan Al-Qur'an dan praktik ibadah di TPQ membentuk disiplin melalui pembiasaan yang konsisten.²⁰
- 5) Lingkungan Pendidikan: Struktur jadwal dan aturan yang jelas di TPQ menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembentukan disiplin, terutama melalui aktivitas terstruktur seperti *Smart Dice*.

Faktor-faktor ini secara kolektif mendukung pengembangan karakter disiplin yang selaras dengan tujuan pendidikan keagamaan di TPQ.

b. Karakter Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah kemampuan individu untuk memenuhi kewajiban, membuat keputusan yang tepat, dan menerima konsekuensi dari tindakannya. Menurut Nugroho dan Sunaikah, tanggung jawab pada anak usia dini mencakup penyelesaian tugas sederhana, seperti mengerjakan

¹⁸ Edy Edy et al., "Pengaruh Keterlibatan Orangtua Dan Pola Asuh Terhadap Disiplin Anak," *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12, no. 2 (2018): 221–30, <https://doi.org/10.21009/jpud.122.03>.

¹⁹ Lauer and Wilkesmann, "Determinants of Peer Review Acceptance: Motivational Insights From German Academia."

²⁰ Abdullah, "Pembiasaan Nilai Karakter Disiplin Melalui Metode Pembelajaran Blended Learning Di Sekolah Dasar."

pekerjaan rumah atau mematuhi aturan, yang menjadi dasar pembentukan karakter moral dan sosial.²¹ Dalam konteks TPQ Tuan Guru, tanggung jawab tercermin dari kemampuan santri untuk menghafal doa harian, menyelesaikan tugas kelompok dalam permainan *Smart Dice*, dan menjaga komitmen terhadap kegiatan keagamaan, seperti salat berjamaah. Karakter ini penting untuk membentuk santri yang dapat diandalkan dalam kehidupan sehari-hari dan praktik keagamaan. Untuk memahami karakter tanggung jawab secara lebih rinci, penting untuk mengidentifikasi dimensi-dimensi utama yang membentuknya dalam konteks pendidikan non-formal seperti TPQ.

Dimensi karakter tanggung jawab meliputi penyelesaian tugas, kepatuhan terhadap aturan, akuntabilitas, kerja sama, dan inisiatif, yang semuanya relevan dengan aktivitas di TPQ Tuan Guru.

1) Penyelesaian Tugas: Melaksanakan tugas yang diberikan, seperti menghafal ayat Al-Qur'an atau menyelesaikan tantangan dalam permainan *Smart Dice*.²²

²¹ Muhammad Toto Nugroho and Sunaikah Sunaikah, "Pendidikan Agama Islam Sebagai Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL)* 1, no. 2 (2020): 73–77, <https://doi.org/10.37251/jpaii.v1i2.102>.

²² Agustinus Tangu Daga, Wahyuning Dwi Wardani Ndraha, and Maria Oktaviane, "Pelatihan Sikap Bertanggungjawab Anak Panti Asuhan Cahaya Kasih Sumber Sari Bandung," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 11, no. 2 (2022): 104–8, <https://doi.org/10.30999/jpkm.v1i2.1202>.

- 2) Kepatuhan terhadap Aturan: Mengikuti norma dan aturan yang berlaku di TPQ, seperti menjaga ketertiban selama sesi mengaji.²³
- 3) Akuntabilitas: Menerima konsekuensi dari tindakan, seperti menyelesaikan tugas yang tertunda atau memperbaiki kesalahan.²⁴
- 4) Kerja Sama: Berpartisipasi aktif dalam tugas kelompok, seperti membentuk lingkaran hafalan dalam *Smart Dice*, yang memperkuat tanggung jawab sosial.²⁵
- 5) Inisiatif: Menunjukkan kemauan untuk mengambil tanggung jawab tanpa diminta, seperti membantu teman sebaya dalam kegiatan belajar.

Dimensi-dimensi ini dapat dijelaskan lebih lanjut melalui landasan teoretis yang mendukung pembentukan tanggung jawab dalam konteks pembelajaran.

Teori pembelajaran sosial Albert Bandura (1977), menjelaskan bahwa tanggung jawab dipelajari melalui proses observasi, pemodelan, dan penguatan dari lingkungan sosial. Dalam konteks TPQ, santri mengamati perilaku tanggung jawab dari ustadz/ustadzah dan teman sebaya selama kegiatan seperti mengaji atau bermain *Smart Dice*. Misalnya, dalam

²³ Sabrina Schütte et al., “Longitudinal Associations Between Parenting and Child Behaviour Problems and the Moderating Effect of Child Callous Unemotional Traits in Foster and Biological Families,” *Child Psychiatry and Human Development* 54, no. 5 (2023): 1274–86, <https://doi.org/10.1007/s10578-022-01324-9>.

²⁴ Lionor Galindo et al., “Predicting Preschool Children’s Eating in the Absence of Hunger from Maternal Pressure to Eat: A Longitudinal Study of Low-Income, Latina Mothers,” *Appetite* 120 (2018): 281–86, <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.appet.2017.09.007>.

²⁵ Debby Yuliana Sinaga et al., “Peran Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” 3, no. 2022 (2025).

permainan *Smart Dice*, santri meniru perilaku tanggung jawab dengan menyelesaikan tugas seperti menghafal doa atau bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan. Penguatan positif, seperti pujian dari fasilitator saat menyelesaikan tugas, membantu santri menginternalisasi nilai tanggung jawab. Teori ini relevan karena *Smart Dice* dirancang untuk menciptakan situasi yang mendorong santri meniru perilaku positif dan bertanggung jawab dalam lingkungan permainan yang terstruktur dan menyenangkan. Untuk memahami bagaimana tanggung jawab dapat diperkuat dalam konteks ini, penting untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi pembentukannya.

Faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan karakter tanggung jawab di TPQ meliputi permainan edukatif, dukungan orang tua, lingkungan sosial, nilai keagamaan, dan motivasi intrinsik.

1) Permainan Edukatif: Permainan seperti *Smart Dice* mendorong penyelesaian tugas dan akuntabilitas melalui tantangan terstruktur, seperti menghafal doa atau bekerja sama dalam kelompok. Gunanto menunjukkan bahwa permainan berbasis budaya memperkuat internalisasi nilai karakter.²⁶

²⁶ Gunanto, "Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter," January 18, 2017.

- 2) Dukungan Orang Tua: Pola asuh positif, seperti memberikan tanggung jawab sederhana di rumah, membantu anak mengembangkan rasa tanggung jawab.²⁷
- 3) Lingkungan Sosial: Interaksi dalam lingkungan kooperatif, seperti kegiatan kelompok di TPQ, memupuk tanggung jawab sosial.²⁸
- 4) Nilai Keagamaan: Praktik keagamaan, seperti hafalan Al-Qur'an dan salat berjamaah, menanamkan rasa kewajiban yang memperkuat tanggung jawab.²⁹
- 5) Motivasi Intrinsik: Anak yang termotivasi secara internal untuk memenuhi ekspektasi cenderung lebih bertanggung jawab.³⁰

2. Permainan Edukatif *Smart Dice*

Permainan edukatif *Smart Dice* merupakan intervensi yang dimanipulasi untuk mengamati pengaruhnya terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Tuan Guru di Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. *Smart Dice* adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan papan yang mengintegrasikan elemen keagamaan

²⁷ Daga, Ndraha, and Oktaviane, "Pelatihan Sikap Bertanggungjawab Anak Panti Asuhan Cahaya Kasih Sumber Sari Bandung."

²⁸ Galindo et al., "Predicting Preschool Children's Eating in the Absence of Hunger from Maternal Pressure to Eat: A Longitudinal Study of Low-Income, Latina Mothers."

²⁹ Nugroho and Sunaikah, "Pendidikan Agama Islam Sebagai Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar."

³⁰ Isaac N. Treves et al., "Mindfulness Supports Emotional Resilience in Children during the COVID-19 Pandemic," *PLoS ONE* 18, no. 7 July (2023), <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0278501>.

dan budaya lokal, dirancang untuk meningkatkan keterlibatan santri dalam konteks pendidikan non-formal.³¹ Permainan ini terdiri dari papan permainan, dadu, dan kartu perintah yang berisi tugas-tugas seperti menghafal doa harian (misalnya, doa sebelum makan atau doa masuk masjid), mempraktikkan wudhu, dan menyelesaikan tantangan kelompok, seperti membentuk lingkaran hafalan atau mendiskusikan nilai-nilai keagamaan. Dalam setiap sesi, santri dibagi ke dalam kelompok kecil (4-6 anak) dan mengikuti aturan permainan, seperti melempar dadu untuk menentukan giliran dan melaksanakan instruksi pada kartu perintah dalam waktu yang ditentukan, misalnya 5-10 menit per tugas. Struktur permainan ini menciptakan lingkungan yang terarah namun menyenangkan, yang mendukung pembentukan karakter melalui aktivitas interaktif. Untuk memahami desain dan penerapan *Smart Dice* secara lebih mendalam, penting untuk mengeksplorasi konteks penggunaannya di TPQ Tuan Guru.

Dalam konteks TPQ Tuan Guru, *Smart Dice* diterapkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran mingguan untuk santri usia 6-12 tahun, yang berfokus pada penguatan nilai-nilai keagamaan dan karakter moral. Permainan ini diintegrasikan ke dalam sesi mengaji, di mana santri tidak hanya belajar hafalan Al-Qur'an, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai seperti disiplin dan

³¹ Nurlaili Nurlaili, "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2, no. 1 (2018): 229, <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>.

tanggung jawab melalui tugas-tugas terstruktur. Sebagai contoh, kartu perintah mungkin meminta santri untuk menghafal doa Qunut dalam kelompok, mendemonstrasikan langkah-langkah wudhu dengan benar, atau menjelaskan makna ayat tertentu dalam diskusi kelompok. Ustadz/ustadzah berperan sebagai fasilitator yang memastikan aturan permainan diikuti, memberikan umpan balik langsung, dan mencatat kemajuan santri melalui observasi perilaku, seperti ketepatan waktu dalam menyelesaikan tugas atau kerja sama antaranggota kelompok. *Smart Dice* dirancang dengan elemen budaya lokal, seperti penggunaan bahasa daerah dalam beberapa kartu perintah atau referensi kepada nilai-nilai Islam Bugis-Makassar, yang membuatnya relevan dengan latar belakang santri di Kabupaten Gowa. Penerapan ini mendukung tujuan pendidikan TPQ untuk membentuk santri yang tidak hanya mahir dalam hafalan, tetapi juga memiliki karakter moral yang kuat. Untuk memahami bagaimana *Smart Dice* mendukung pembentukan karakter, penting untuk menghubungkannya dengan landasan teoretis yang relevan.

Desain *Smart Dice* selaras dengan beberapa teori pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab. Teori pembelajaran berbasis permainan Mayer (2019) menegaskan bahwa permainan edukatif meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran melalui pengalaman interaktif yang terstruktur, yang tercermin dalam mekanisme *Smart Dice* yang mengharuskan santri mematuhi aturan dan menyelesaikan tugas dalam waktu tertentu. Teori konstruktivisme Vygotsky (1978) menekankan bahwa

pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dalam lingkungan terstruktur, yang diwujudkan dalam aktivitas kelompok *Smart Dice*, seperti diskusi untuk menyelesaikan tantangan hafalan. Teori pembelajaran sosial Bandura (1977) menjelaskan bahwa santri belajar perilaku tanggung jawab melalui observasi dan pemodelan, misalnya dengan meniru ustadz/ustadzah atau teman sebaya yang menyelesaikan tugas dengan baik. Penguatan positif, seperti pujian atau poin penghargaan dari fasilitator, memperkuat internalisasi nilai-nilai karakter (Alotaibi, 2024). Dengan demikian, *Smart Dice* tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai media untuk menginternalisasi nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Untuk memahami bagaimana *Smart Dice* memengaruhi karakter disiplin dan tanggung jawab secara spesifik, penting untuk mengeksplorasi mekanisme pengaruhnya dalam konteks pendidikan keagamaan.

3. Pengaruh Permainan Edukatif terhadap Karakter Disiplin dan Tanggung jawab

Permainan edukatif *Smart Dice* dirancang untuk meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Tuan Guru, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, melalui aktivitas interaktif yang relevan dengan nilai-nilai keagamaan dan budaya lokal. Sebagai variabel independen, *Smart Dice* memengaruhi pembentukan karakter dengan menciptakan lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan menarik, yang

mendorong santri untuk menginternalisasi nilai-nilai disiplin, seperti kepatuhan terhadap aturan, dan tanggung jawab, seperti akuntabilitas terhadap tugas.³² Pengaruh ini terjadi melalui mekanisme spesifik yang didukung oleh teori pembelajaran, yang relevan dengan konteks pendidikan non-formal di TPQ. Untuk memahami bagaimana *Smart Dice* berkontribusi pada pembentukan karakter, penting untuk mengkaji mekanisme pengaruhnya berdasarkan landasan teoretis.

Pengaruh *Smart Dice* terhadap karakter disiplin dan tanggung jawab terjadi melalui mekanisme kepatuhan terhadap aturan, penyelesaian tugas, kerja sama, motivasi, dan relevansi budaya, yang didukung oleh teori pembelajaran berbasis permainan Mayer (2019), teori konstruktivisme Vygotsky (1978), dan teori pembelajaran sosial Bandura (1977). Pertama, kepatuhan terhadap aturan diperkuat melalui aktivitas permainan yang mengharuskan santri mengikuti instruksi secara berurutan, seperti melaksanakan tugas tertentu sesuai perintah, yang meningkatkan disiplin dalam mematuhi norma TPQ, seperti jadwal mengaji.³³ Kedua, penyelesaian tugas, seperti menghafal doa atau mempraktikkan wudu, mendorong tanggung jawab melalui akuntabilitas terhadap hasil, sejalan dengan teori Bandura yang menekankan pemodelan

³² Nurlaili.

³³ Seftiana, Violien Maya and Wiguna, Frans Aditia and Zunaidah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pbl Untuk Menanamkan Sikap Disiplin Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Siswa Kelas 4 Sdn Tiron 3."

perilaku positif dari ustadz atau teman sebaya.³⁴ Ketiga, kerja sama dalam aktivitas kelompok, seperti mendiskusikan nilai-nilai keagamaan, memperkuat tanggung jawab sosial melalui kolaborasi, sesuai dengan teori Vygotsky yang menyoroti interaksi sosial dalam pembelajaran.³⁵ Keempat, motivasi meningkat melalui penguatan positif, seperti pujian dari ustadz, yang mendorong keterlibatan santri dan internalisasi nilai disiplin serta tanggung jawab.³⁶ Kelima, relevansi budaya, melalui integrasi nilai-nilai Islam Bugis-Makassar, membuat permainan lebih bermakna, sehingga memperkuat pembentukan karakter dalam konteks TPQ.³⁷ Mekanisme ini secara kolektif mendukung pengembangan karakter disiplin dan tanggung jawab santri. Untuk memperkuat argumen ini, penting untuk mengevaluasi temuan penelitian terdahulu.

Penelitian terdahulu menegaskan bahwa permainan edukatif efektif dalam meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab peserta didik. Alotaibi dalam meta-analisisnya menyimpulkan bahwa permainan edukatif meningkatkan keterlibatan dan pembentukan karakter, termasuk disiplin dan tanggung jawab, melalui aktivitas interaktif yang terstruktur.³⁸ Wahyuni et al.,

³⁴ Nugroho and Sunaikah, "Pedidikan Agama Islam Sebagai Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar."

³⁵ Daga, Ndraha, and Oktaviane, "Pelatihan Sikap Bertanggungjawab Anak Panti Asuhan Cahaya Kasih Sumber Sari Bandung."

³⁶ Yu, Gao, and Wang, "The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction."

³⁷ Gunanto, "Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter," January 18, 2017.

³⁸ Alotaibi, "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis."

menemukan bahwa permainan berbasis budaya lokal memperkuat kerja sama dan karakter moral pada anak usia dini, mendukung efektivitas tugas kelompok dalam *Smart Dice*.³⁹ Nugroho dan Sunaika, menunjukkan bahwa aktivitas berbasis nilai keagamaan, seperti hafalan Al-Qur'an, meningkatkan tanggung jawab melalui pembiasaan tugas-tugas terstruktur, yang relevan dengan desain *Smart Dice*.⁴⁰ Seftiana et al., melaporkan bahwa media interaktif berbasis problem-based learning meningkatkan disiplin melalui tugas-tugas terarah, mendukung mekanisme kepatuhan dalam *Smart Dice*.⁴¹ Yu et al., menemukan bahwa permainan edukatif meningkatkan motivasi dan kepuasan siswa, yang berkontribusi pada pembentukan disiplin dan tanggung jawab melalui penguatan positif.⁴²

Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan efektivitas modifikasi permainan Monopoly sebagai media edukatif dalam meningkatkan karakter siswa, termasuk disiplin dan tanggung jawab. Misalnya, Damayanti dkk. (2021) mengembangkan Monocado, yaitu modifikasi Monopoly untuk pembelajaran IPA pada materi cahaya dan alat optik di SMP, yang terbukti sangat valid (skor 91-93%) dan menarik minat siswa (85,62%), sehingga meningkatkan

³⁹ Daga, Ndraha, and Oktaviane, "Pelatihan Sikap Bertanggungjawab Anak Panti Asuhan Cahaya Kasih Sumber Sari Bandung."

⁴⁰ Nugroho and Sunaikah, "Pedidikan Agama Islam Sebagai Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar."

⁴¹ Seftiana, Violien Maya and Wiguna, Frans Aditia and Zunaidah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pbl Untuk Menanamkan Sikap Disiplin Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Siswa Kelas 4 Sdn Tiron 3."

⁴² Yu, Gao, and Wang, "The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction."

pemahaman, kreativitas, dan tanggung jawab dalam mengelola risiko melalui elemen permainan seperti kartu untung-rugi.⁴³ Penelitian serupa oleh Hastanti (2020) mengembangkan transformasi permainan Monopoly sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa SD, menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan internalisasi nilai disiplin melalui struktur permainan yang terorganisasi, dengan respons positif terhadap pendekatan interaktif ini.⁴⁴ Di konteks pendidikan Islam, penelitian oleh Harahap dan Fitria (2023) mengembangkan media Monopoly berbasis nilai agama dan moral untuk anak usia 5-6 tahun di PAUD Salsabila, dengan validitas 91% dan peningkatan disiplin sebesar 18% melalui mekanisme permainan yang mengintegrasikan nilai-nilai agama seperti kepatuhan dan tanggung jawab terhadap tugas, yang mendukung penguatan karakter di lingkungan TPQ.⁴⁵

Penelitian oleh Zamaludin dan Manan (2024) mengembangkan media Monopoli Cerdas (MONDAS) untuk meningkatkan berpikir kreatif pada mata pelajaran IPS di SD, dengan validitas tinggi (skor 92%) dan peningkatan

⁴³ Ayu Damayanti, Dinar Maftukh Fajar, and Muhammad Habibulloh, "Monoicado: Monopoly Game Modification for Science Learning on Light and Optical Instruments," *Science Education and Application Journal* 3 (September 28, 2021): 89, <https://doi.org/10.30736/seaj.v3i2.432>.

⁴⁴ Atika Dinna Hastanti, "The Transformation of Monopoly Game: Learning Media to Improve Students' Creativity and Interest in Learning," *Proceeding International Conference on Science and Engineering* 3, no. April (2020): 517–23, <https://doi.org/10.14421/icse.v3.555>.

⁴⁵ Milwana Harahap and Dewi Fitria, "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SALSABILA T.A 2022/2023," *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1 (July 11, 2023): 62–73, <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>.

keaktivitas siswa hingga 25-30% melalui pendekatan permainan yang mendorong pengambilan keputusan kreatif.⁴⁶ Proses ini juga mendukung pengembangan disiplin dan tanggung jawab, karena siswa belajar mengikuti aturan permainan dan bertanggung jawab atas strategi yang mereka pilih, yang relevan dengan konteks Smart Dice dalam penelitian ini. Temuan-temuan ini memperkuat bahwa modifikasi Monopoly, seperti Smart Dice, berpotensi sebagai alat efektif untuk pembentukan karakter di lembaga pendidikan agama seperti TPQ.

Selain itu, permainan edukatif seperti Smart Dice tidak hanya efektif di TPQ, tetapi juga memiliki potensi signifikan untuk diterapkan dalam pendidikan formal. Permainan ini dirancang untuk mendukung pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab melalui mekanisme permainan yang terstruktur dan interaktif. Keunggulan permainan ini terletak pada integrasi nilai-nilai pendidikan dalam aturan dan aktivitasnya, yang dapat disesuaikan dengan kurikulum pendidikan formal. Dalam konteks pendidikan formal, seperti sekolah dasar atau madrasah, Smart Dice dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan yang memperkuat pembelajaran berbasis karakter, sebagaimana diwajibkan oleh Kurikulum 2013 di Indonesia. Permainan ini memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, mendorong

⁴⁶ Nanan Abdul Manan Abdul Zabar Muhamad Zamaludin, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI CERDAS (MONDAS) UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA PELAJARAN IPS" 09, no. Desember (2024): 233–43.

kepatuhan terhadap aturan sebagai wujud disiplin, dan mengembangkan tanggung jawab melalui tugas kelompok atau pengambilan keputusan strategis. Penelitian pendahulu, seperti yang dilakukan oleh Zamaludin dan Manan (2023) mengenai Monopoli Cerdas (MONDAS), menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran IPS, yang dapat diekstrapolasi untuk mendukung pembelajaran karakter di kelas formal.⁴⁷ Selain itu, fleksibilitas Smart Dice memungkinkan pengintegrasian dengan jadwal pelajaran, baik sebagai aktivitas intra-kurikuler maupun ekstrakurikuler, sehingga sesuai dengan kebutuhan pendidikan formal yang menekankan pembelajaran holistik. Dengan demikian, Smart Dice menawarkan solusi inovatif untuk pengembangan karakter siswa secara berkelanjutan dalam lingkungan pendidikan formal.

E. Kerangka Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas permainan edukatif *Smart Dice* dalam meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab santri di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ) Tuan Guru. Kerangka teoritis ini dibangun berdasarkan beberapa teori pendidikan dan psikologi yang relevan, yaitu teori konstruktivisme (Vygotsky), teori kognitif sosial (Bandura), teori pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), serta konsep pendidikan karakter menurut Lickona. Teori-teori ini digunakan untuk menjelaskan hubungan antara

⁴⁷ Abdul Zabbar Muhamad Zamaludin.

penggunaan *Smart Dice* sebagai media pembelajaran interaktif dengan pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab pada santri.

1. Teori Konstruktivisme (Vygotsky, 1978)

Menurut teori konstruktivisme Lev Vygotsky, pembelajaran terjadi melalui interaksi sosial dan pengalaman aktif yang memungkinkan individu untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Dalam konteks penelitian ini, permainan edukatif *Smart Dice* menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif di mana santri terlibat dalam aktivitas kolaboratif seperti mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, dan menyelesaikan tugas keagamaan (misalnya, membaca doa harian atau hafalan Al-Qur'an). Proses ini memungkinkan santri untuk menginternalisasi nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab melalui pengalaman langsung.

Vygotsky menekankan pentingnya zona perkembangan proksimal (*Zone of Proximal Development*), di mana santri dapat mencapai potensi perkembangan karakter mereka dengan bimbingan dari ustadz dan interaksi dengan teman sebaya selama permainan. *Smart Dice* dirancang untuk memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat kemampuan santri, sehingga mendorong mereka untuk mengembangkan pengendalian diri (disiplin) dan inisiatif mandiri (tanggung jawab) melalui aktivitas yang terstruktur dan menyenangkan.

2. Teori Kognitif Sosial (Bandura, 1971)

Teori kognitif sosial Albert Bandura menjelaskan bahwa pembelajaran terjadi melalui observasi, imitasi, dan pemodelan perilaku. Dalam konteks *Smart Dice*, santri belajar karakter disiplin dan tanggung jawab melalui pengamatan terhadap perilaku positif yang ditunjukkan oleh teman sebaya atau ustadz selama permainan. Elemen permainan seperti aturan giliran, kepatuhan terhadap instruksi, dan penerimaan konsekuensi tindakan mencerminkan proses pemodelan perilaku yang mendukung pembentukan karakter.

Bandura juga menyoroti peran motivasi intrinsik dan efikasi diri (*self-efficacy*). *Smart Dice* menggunakan sistem poin dan penghargaan untuk meningkatkan motivasi intrinsik santri, yang pada gilirannya memperkuat rasa percaya diri mereka dalam mematuhi aturan (disiplin) dan menyelesaikan tugas (tanggung jawab). Selain itu, elemen kompetisi yang sehat dalam permainan mendorong santri untuk meniru perilaku positif teman sebaya, seperti ketepatan waktu dan tanggung jawab terhadap hafalan, sehingga memperkuat internalisasi nilai-nilai karakter.

3. Teori Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game-Based Learning*)

Teori pembelajaran berbasis permainan, sebagaimana diuraikan oleh Mayer (2019), menegaskan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan retensi informasi melalui pengalaman belajar yang

interaktif dan menyenangkan.⁴⁸ *Smart Dice* dirancang sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang mengintegrasikan elemen gamifikasi seperti tantangan, poin, dan penghargaan. Menurut Yu et al. (2020), elemen gamifikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar hingga 65% dibandingkan metode konvensional, yang relevan untuk pembentukan karakter santri di TPQ.

Dalam penelitian ini, *Smart Dice* menyediakan umpan balik instan melalui kartu perintah dan tugas keagamaan, yang membantu santri memperbaiki kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka tentang disiplin (misalnya, menghormati giliran) dan tanggung jawab (misalnya, menyelesaikan hafalan). Pendekatan ini sejalan dengan temuan Behnamnia et al., yang menyatakan bahwa permainan edukatif berbasis digital atau analog memberikan umpan balik segera yang mendukung pembelajaran formatif.⁴⁹

4. Pendidikan Karakter (Lickona, 1992)

Menurut Thomas Lickona, pendidikan karakter bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral seperti disiplin, tanggung jawab, dan kejujuran melalui pendekatan yang terintegrasi dalam proses pembelajaran. Lickona menekankan tiga komponen pendidikan karakter: pengetahuan moral, perasaan moral, dan tindakan moral. Dalam konteks *Smart Dice*, pengetahuan moral

⁴⁸ Richard E. Mayer, "Computer Games in Education," *Annual Review of Psychology* 70 (2019): 531–49, <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>.

⁴⁹ Najmeh Behnamnia et al., *A Review of Using Digital Game-Based Learning for Preschoolers*, *Journal of Computers in Education*, vol. 10 (Springer Berlin Heidelberg, 2023), <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0>.

diajarkan melalui aturan permainan dan tugas keagamaan, perasaan moral dikembangkan melalui interaksi sosial yang menyenangkan, dan tindakan moral tercermin dalam perilaku disiplin (misalnya, ketepatan waktu) dan tanggung jawab (misalnya, menyelesaikan tugas hafalan).

Permainan *Smart Dice* mendukung pendekatan kontekstual yang diadvokasi oleh Lickona, di mana nilai-nilai karakter diajarkan melalui pengalaman yang relevan dengan budaya dan lingkungan santri. Integrasi konten religius seperti doa harian dan hafalan Al-Qur'an dalam permainan ini memperkuat relevansi budaya, sehingga memudahkan santri untuk menginternalisasi nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

F. Hipotesis Kerja

Permainan *Smart Dice* mendukung pendekatan kontekstual yang diadvokasi oleh Lickona, di mana nilai-nilai karakter diajarkan melalui pengalaman yang relevan dengan budaya dan lingkungan santri. Integrasi konten religius seperti

Berdasarkan kerangka teori dan landasan penelitian, hipotesis kerja dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *Smart Dice* berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter disiplin anak di TPQ.

2. Penggunaan media pembelajaran Smart Dice berpengaruh signifikan terhadap pembentukan karakter tanggung jawab anak di TPQ.

G. Metode Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan *mixed design*, yang mengintegrasikan analisis *within-subject* (perbandingan skor pre-test dan post-test dalam setiap kelompok) dan *between-subject* (perbandingan skor antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).⁵⁰ Eksperimen ini mencakup satu kelompok yang menerima intervensi permainan edukatif *Smart Dice* (kelompok eksperimen) dan satu kelompok yang mengikuti pembelajaran rutin tanpa intervensi (kelompok kontrol), dengan pengukuran melalui pre-test dan post-test untuk mengidentifikasi perubahan karakter.

Pendekatan pre-test dan post-test diterapkan untuk mengukur pengaruh intervensi permainan edukatif *Smart Dice* terhadap peningkatan karakter disiplin dan tanggung jawab santri. Analisis dilakukan untuk menilai perbedaan skor sebelum dan sesudah intervensi dalam masing-masing kelompok, serta perbandingan skor antar kelompok. Penelitian ini juga bertujuan untuk

⁵⁰ Supahar Supahar et al., "MIB-Inquiry-Infographic Android Application and Its Impact on Students' Critical Thinking Skills during the COVID-19 Pandemic," *Başlık* volume-13-2024, no. volume-13-issue-2-april-2024 (April 15, 2024): 511–30, <https://doi.org/10.12973/eu-jer.13.2.511>.

mengidentifikasi adanya perbedaan signifikan dalam tingkat disiplin dan tanggung jawab santri sebelum dan sesudah pelaksanaan permainan edukatif.

2. Penentuan Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari santri yang terdaftar dan aktif mengikuti kegiatan di TPQ Tuan Guru, dengan kriteria sebagai berikut:

- Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan target perbandingan seimbang (rasio ideal 1:1, atau maksimal menyimpang hingga 60:40), yang disesuaikan melalui proses *matching* berdasarkan skor pre-test.
- Minimal telah menjadi santri selama 6 bulan untuk memastikan pemahaman dasar terhadap nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab.
- Berusia antara 6 hingga 12 tahun pada Maret 2025, sesuai rentang usia santri yang aktif.
- Belum terpapar program serupa sebelumnya untuk menghindari bias.
- Aktif mengikuti kegiatan TPQ dengan kehadiran minimal 80% dan bersedia memberikan persetujuan partisipasi melalui wali santri.

Penetapan subjek penelitian untuk Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol dilakukan secara *matching* berdasarkan kesetaraan skor pre-test. Total subjek penelitian berjumlah 30 santri, yang dibagi menjadi dua kelompok masing-masing berisi 15 santri (15 santri untuk kelompok eksperimen, dan 15 santri sebagai kelompok kontrol). dengan penyesuaian gender dan skor pre-test untuk memastikan kesetaraan awal.

3. Instrumen Penelitian

- a. Alat ukur: Instrumen yang digunakan untuk mengukur karakter disiplin dan tanggung jawab santri adalah kuesioner dan observasi perilaku yang disusun berdasarkan indikator yang sudah teruji dalam literatur psikologi perkembangan anak.
 - Kuesioner akan diisi oleh pengasuh atau guru TPQ yang menilai tingkat disiplin dan tanggung jawab anak berdasarkan pengamatan selama kegiatan sehari-hari.
 - Observasi Perilaku dilakukan dengan mencatat langsung perilaku anak dalam situasi yang relevan selama penelitian, seperti ketepatan waktu, kemampuan menyelesaikan tugas, dan respons terhadap arahan.
- b. Deskripsi media belajar *Smart Dice*: permainan *Smart Dice* adalah permainan edukatif yang menggabungkan unsur permainan papan dengan tantangan tugas-tugas tertentu yang harus diselesaikan oleh anak. Dalam permainan ini, dadu digunakan untuk menentukan tantangan yang harus dikerjakan anak, yang berkaitan dengan nilai disiplin dan tanggung jawab, seperti menjaga waktu, menyelesaikan tugas tertentu, dan bekerja sama dalam tim. Permainan ini diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

4. Prosedur Eksperimen

- a. Tahap Pre-Test: Pada tahap ini, semua sampel akan diberikan kuesioner untuk mengukur tingkat disiplin dan tanggung jawab mereka sebelum intervensi. Pengukuran ini akan menjadi dasar perbandingan untuk mengukur perubahan yang terjadi setelah intervensi.
- b. Pelaksanaan intervensi (permainan edukatif smart dice): Kelompok eksperimen akan diberikan kesempatan untuk mengikuti sesi permainan *smart dice* selama 4 minggu, dengan frekuensi dua kali seminggu. Setiap sesi permainan akan diawasi oleh peneliti untuk memastikan bahwa permainan dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian.
- c. Tahap Post-Test: Setelah 4 minggu intervensi, semua sampel akan kembali diberikan kuesioner dan observasi perilaku yang sama untuk mengukur perubahan tingkat disiplin dan tanggung jawab anak setelah mengikuti permainan edukatif.
- d. Analisis data: data yang diperoleh dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai disiplin dan tanggung jawab sebelum dan setelah pelaksanaan permainan *smart dice*.

5. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian mengikuti jadwal sebagai berikut:

- a. Pre-test: 15-16 Maret 2025, untuk mengukur skor baseline disiplin dan tanggung jawab santri.
- b. Intervensi: 18 Maret 2025 hingga 11 April 2025, meliputi penerapan permainan edukatif *Smart Dice* untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran rutin untuk kelompok kontrol.
- c. Post-test: 14-15 April 2025, untuk mengevaluasi perubahan skor setelah intervensi.

6. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, peneliti akan melakukan analisis data mencakup uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk untuk memastikan distribusi data, diikuti oleh uji homogenitas varians dengan uji Levene. Untuk analisis *within-subject*, digunakan uji t berpasangan untuk membandingkan skor pre-test dan post-test dalam setiap kelompok. Untuk analisis *between-subject*, digunakan uji t independen untuk membandingkan skor antar kelompok eksperimen dan kontrol. Semua analisis dilakukan dengan tingkat signifikansi 0,05.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa intervensi permainan edukatif *Smart Dice* berhasil meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab santri TPQ Tuan Guru secara signifikan. Uji t berpasangan menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata yang signifikan pada kelompok eksperimen untuk kedua variabel:

- Disiplin: dari 33,60 menjadi 37,27 (selisih +3,67; $p < 0,001$)
- Tanggung jawab: dari 41,33 menjadi 45,27 (selisih +3,93; $p < 0,001$)

Temuan ini menunjukkan bahwa permainan edukatif *Smart Dice* efektif sebagai media pembelajaran berbasis pengalaman yang mampu menginternalisasi nilai-nilai kedisiplinan dan tanggung jawab melalui aktivitas yang menyenangkan, kolaboratif, dan relevan dengan nilai-nilai budaya serta agama yang dianut santri.

Dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran rutin tanpa permainan, peningkatan skor pada kelompok eksperimen jauh lebih tinggi dan konsisten, menunjukkan bahwa *Smart Dice* bukan hanya menjaga, tetapi juga mengembangkan karakter secara aktif. Efektivitas *Smart Dice* didukung oleh pengamatan perilaku santri selama intervensi, di mana partisipasi aktif, penyelesaian tugas, ketepatan waktu, dan kerja sama meningkat secara bertahap dan terukur.

Dengan demikian, hipotesis bahwa permainan edukatif *Smart Dice* efektif dalam meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab telah terbukti secara empiris melalui uji statistik dan pengamatan langsung di lapangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Lembaga TPQ

Disarankan agar permainan edukatif *Smart Dice* diintegrasikan secara rutin dalam proses pembelajaran karakter, sebagai bagian dari metode pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. *Smart Dice* terbukti efektif untuk memperkuat nilai-nilai kedisiplinan dan tanggung jawab di lingkungan TPQ.

2. Untuk Ustadz/Ustadzah dan Pengelola TPQ

Diperlukan pelatihan fasilitator mengenai teknik permainan, strategi refleksi nilai, dan pemberian penguatan positif agar proses pembelajaran melalui *Smart Dice* berjalan optimal dan terarah.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar melakukan penelitian lanjutan dengan:

- Durasi intervensi lebih panjang (8-12 minggu)
- Jumlah sampel lebih besar
- Variasi konteks TPQ di wilayah berbeda
- Evaluasi jangka panjang terhadap dampak karakter

4. Untuk Pengembang Media Pembelajaran

Pengembangan lanjutan terhadap *Smart Dice* dapat mencakup integrasi dengan teknologi digital atau aplikasi seluler, serta penyesuaian konten dengan kebutuhan karakter lainnya seperti kejujuran, empati, atau kerja sama.

5. Untuk Orang Tua

Orang tua diharapkan turut mendukung upaya pembentukan karakter dengan menciptakan lingkungan rumah yang konsisten terhadap nilai-nilai disiplin dan tanggung jawab, sehingga apa yang diperoleh di TPQ dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan implementasi saran-saran ini, diharapkan media *Smart Dice* dapat menjadi bagian integral dalam pengembangan karakter santri secara menyeluruh, berkelanjutan, dan kontekstual dalam pendidikan Islam di TPQ.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Zabar Muhamad Zamaludin, Nanan Abdul Manan. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI CERDAS (MONDAS) UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA PELAJARAN IPS" 09, no. Desember (2024): 233–43.
- Abdullah, Siti Sauda. "Pembiasaan Nilai Karakter Disiplin Melalui Metode Pembelajaran Blended Learning Di Sekolah Dasar." *Sistem-Among : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 41–47. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v1i2.320>.
- Alotaibi, Manar S. "Game-Based Learning in Early Childhood Education: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Frontiers in Psychology* 15, no. April (2024). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>.
- Badan Pusat Statistik Republik Indonesia. "Laporan Kinerja Instansi Pemerintah Badan Pusat Statistik 2022," 2023, 1–135.
- Basri, Husen Hasan, and Muhamad Murtaddlo. "Indeks Karakter Siswa 2021." *Puslitbang Pendidikan Agama Dan Keagamaan Badan Litbang Dan Diklat Kementerian Agama RI* 1, no. 1 (2021): 5.
- Behnamnia, Najmeh, Amirrudin Kamsin, Maizatul Akmar Binti Ismail, and Siavash A. Hayati. *A Review of Using Digital Game-Based Learning for Preschoolers. Journal of Computers in Education*. Vol. 10. Springer Berlin Heidelberg, 2023. <https://doi.org/10.1007/s40692-022-00240-0>.
- Daga, Agustinus Tanggu, Wahyuning Dwi Wardani Ndraha, and Maria Oktaviane. "Pelatihan Sikap Bertanggungjawab Anak Panti Asuhan Cahaya Kasih Sumber Sari Bandung." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 11, no. 2 (2022): 104–8. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v11i2.1202>.
- Damayanti, Ayu, Dinar Maftukh Fajar, and Muhammad Habibbulloh. "Monoicado: Monopoly Game Modification for Science Learning on Light and Optical

- Instruments.” *Science Education and Application Journal* 3 (September 28, 2021): 89. <https://doi.org/10.30736/seaj.v3i2.432>.
- Dosman, Cara, Sheila Gallagher, Patricia LaBerge, Sandra Sahagian Whalen, Dorrie Koscielnuk, Madeleine Plaisance, Laurie Anne Dufour, and Debbi Andrews. “Updated Evidence-Based Developmental Attainments for Children: First 6 Years.” *Paediatrics and Child Health (Canada)* 27, no. 5 (2022): 285–90. <https://doi.org/10.1093/pch/pxac038>.
- Edy, Edy, Myrnawati CH, Mohamad Syarif Sumantri, and Elindra Yetti. “Pengaruh Keterlibatan Orangtua Dan Pola Asuh Terhadap Disiplin Anak.” *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini* 12, no. 2 (2018): 221–30. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.03>.
- Galindo, Lionor, Thomas G Power, Ashley D Beck, Jennifer Orlet Fisher, Teresia M O’Connor, and Sheryl O Hughes. “Predicting Preschool Children’s Eating in the Absence of Hunger from Maternal Pressure to Eat: A Longitudinal Study of Low-Income, Latina Mothers.” *Appetite* 120 (2018): 281–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.appet.2017.09.007>.
- Gunanto, Samuel. “Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter.” *Journal of Animation & Games Studies* 2 (January 18, 2017): 207. <https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>.
- Gunanto, Samuel Gandang. “Penciptaan Permainan Digital Edukatif Berbasis Wawasan Budaya Dan Pendidikan Karakter.” *Journal of Animation & Games Studies* 2, no. 2 (2017): 207. <https://doi.org/10.24821/jags.v2i2.1421>.
- Harahap, Milwana, and Dewi Fitria. “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI BERBASIS NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SALSABILA T.A 2022/2023.” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1 (July 11, 2023): 62–73. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i4.428>.
- Hastanti, Atika Dinna. “The Transformation of Monopoly Game: Learning Media to Improve Students’ Creativity and Interest in Learning.” *Proceeding International Conference on Science and Engineering* 3, no. April (2020): 517–23.

<https://doi.org/10.14421/icse.v3.555>.

Hayati, Auliya Aenul, and Dede Trie Kurniawan. "Analysis and Identification of the Value of Anti-Corruption Education in Indonesian Traditional Games" 429, no. Icasseth 2019 (2020): 75–78. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200402.017>.

Ismail, Mohamad Helmi, Leli Halimah, Ayu Hopiani, and Muh. Asriadi AM. "Penguatan Kompetensi Guru PAUD Di Kabupaten Pangandaran Dalam Implementasi Merdeka Bermain Melalui Media Loose Parts." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Dharma* 3, no. 3 (2023): 223–32. <https://doi.org/10.33557/pengabdian.v3i3.2658>.

Kamid, Kamid, Husni Sabil, Wardi Syafmen, and Siti Rohana. "The Use of Traditional Gundu Games in Improving Student Discipline in Mathematics." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14, no. 3 (2022): 3087–3100. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.860>.

Lauer, Sabine, and Uwe Wilkesmann. "Determinants of Peer Review Acceptance: Motivational Insights From German Academia." *Higher Education Quarterly*, 2024. <https://doi.org/10.1111/hequ.12575>.

Lickona, T. *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. A Bantam Trade Paperback. Bantam, 1992. <https://books.google.co.id/books?id=Cx0nJf7KZAcC>.

Mayer, Richard E. "Computer Games in Education." *Annual Review of Psychology* 70 (2019): 531–49. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010418-102744>.

Nugroho, Muhammad Toto, and Sunaikah Sunaikah. "Pendidikan Agama Islam Sebagai Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Indonesia (JPAIL)* 1, no. 2 (2020): 73–77. <https://doi.org/10.37251/jpaii.v1i2.102>.

Nurlaili, Nurlaili. "Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini." *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2, no. 1 (2018): 229. <https://doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>.

Prasetyo, Antonius Ferrian Dwi, and Suhandi Astuti. "Pengembangan Media

- Pembelajaran ‘ORMAS’ (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 3 (2021): 1198–1209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>.
- Rezki, R, G Gusril, and A Asril. “Play for Early Childhood Character Development: A Systematic Review and Meta-Analysis.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 8 (May 17, 2023): 117–23. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v8i1.55785>.
- Schütte, Sabrina, Arnold Lohaus, Tabea Symanzik, Nina Heinrichs, Kerstin Konrad, and Vanessa Reindl. “Longitudinal Associations Between Parenting and Child Behaviour Problems and the Moderating Effect of Child Callous Unemotional Traits in Foster and Biological Families.” *Child Psychiatry and Human Development* 54, no. 5 (2023): 1274–86. <https://doi.org/10.1007/s10578-022-01324-9>.
- Seftiana, Violien Maya and Wiguna, Frans Aditia and Zunaidah, Farida Nurlaila. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pbl Untuk Menanamkan Sikap Disiplin Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Siswa Kelas 4 Sdn Tiron 3.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09, no. 2 (2024): 1052–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.16680>.
- Sinaga, Debby Yuliana, Desvita Sari, Nurmala Agustina Siahaan, Dian Sri Rezeki, Septiani Saragih, Agnes Gita, Sonia Sihombing, and Bintari Saragih. “Peran Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar” 3, no. 2022 (2025).
- Supahar, Supahar, Habibah Khusna, Himawan Putranta, Ivandra Immanuela, Farchan Oktavianto, and Racy Religia. “MIB-Inquiry-Infographic Android Application and Its Impact on Students’ Critical Thinking Skills during the COVID-19 Pandemic.” *Başlık* volume-13-2024, no. volume-13-issue-2-april-2024 (April 15, 2024): 511–30. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.13.2.511>.
- Syifa, Nahdli Muhammad Nur. “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar, Pemahaman Konsep Pembelajaran, Dan Prestasia Akademik Mahasiswa Program Studi

Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia.” Universitas Islam Indonesia, 2025.

Treves, Isaac N., Cindy E. Li, Kimberly L. Wang, Ola Ozernov-Palchik, Halie A. Olson, and John D.E. Gabrieli. “Mindfulness Supports Emotional Resilience in Children during the COVID-19 Pandemic.” *PLoS ONE* 18, no. 7 July (2023). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0278501>.

Yu, Zhonggen, Mingle Gao, and Lifei Wang. “The Effect of Educational Games on Learning Outcomes, Student Motivation, Engagement and Satisfaction.” *Journal of Educational Computing Research* 59, no. 3 (November 2, 2020): 522–46. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>.

