

## Pengembangan Permainan *Lakuartha: QK* untuk Menanamkan Sikap Menghormati pada Anak Sekolah Dasar

Nadya Sekar Arum<sup>1</sup>, Yustinus Windrawanto<sup>2</sup>, Adhi Krisna Maria Agustin<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, Indonesia

E-mail: [nadyaskrarum@gmail.com](mailto:nadyaskrarum@gmail.com)<sup>1</sup>

---

### Article History:

Received: 27 Maret 2026

Revised: 10 April 2026

Accepted: 20 April 2026

**Keywords:** pendidikan karakter, permainan edukatif, sikap menghormati, anak sekolah dasar, nilai Islam

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul permainan edukatif *Lakuartha: QK* berbasis nilai *qaulan karima* dalam Surah *Al-Isra'* ayat 23 untuk menanamkan sikap menghormati orang yang tua pada anak sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan dengan empat tahap yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Partisipan penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, orang tua, dan anak sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli serta angket respons orang tua dan anak. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul permainan memperoleh kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli serta respons pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa modul permainan *Lakuartha: QK* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran karakter untuk menanamkan sikap menghormati orang yang lebih tua pada anak sekolah dasar.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan bagian penting dalam proses pendidikan karena berperan dalam membentuk sikap moral, etika, dan perilaku peserta didik. Dalam perspektif pendidikan Islam, pembentukan karakter tidak hanya menekankan kecerdasan intelektual, tetapi juga pengembangan akhlak yang tercermin dalam perilaku sehari-hari (Isnaini, 2024). Salah satu nilai moral yang sangat ditekankan dalam ajaran Islam adalah kewajiban menghormati orang tua dan orang yang lebih tua sebagaimana tercantum dalam Q.S *Al-Isra'* ayat 23 yang memerintahkan manusia untuk berbuat baik kepada orang tua serta berbicara dengan perkataan yang mulia (*qaulan karima*) (Afifah et al., 2020; Herawati, 2022). Nilai tersebut menunjukkan bahwa setiap sikap menghormati tidak hanya merupakan norma sosial, tetapi juga memiliki dimensi moral spiritual yang penting dalam pembentukan karakter anak.

Penanaman karakter juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pengembangan peserta didik agar menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Dalam kerangka pendidikan karakter, Lickona (2012) menjelaskan bahwa pembentukan karakter mencakup tiga komponen utama, yaitu *knowing the good, feeling the good, dan doing the good*. Artinya, peserta didik tidak hanya memahami nilai moral secara kognitif, tetapi juga menghayatinya dan mewujudkannya dengan tindakan nyata. Oleh karena itu, pendidikan

---

karakter memerlukan pendekatan pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang bermakna, terutama jenjang sekolah dasar merupakan fase penting dalam pembentukan nilai moral (Zahro, 2025).

Namun demikian, berbagai temuan menunjukkan bahwa penanaman sikap menghormati pada anak masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil observasi awal pada anak yang mengikuti kegiatan pembelajaran di TPA Al-Muttaqin Kauman Kidul menunjukkan adanya kecenderungan berbicara kurang santun, membantah, serta bersikap defensive ketika menerima teguran dari orang yang lebih tua. Fenomena ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyebutkan bahwa pola interaksi anak dalam kehidupan sehari-hari turut memengaruhi perkembangan sikap dan perilaku sosial mereka (Aprillionita et al., 2024). Kondisi tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan permainan edukatif sebagai media pembelajaran. Permainan edukatif memungkinkan peserta didik belajar secara aktif melalui pengalaman langsung sehingga nilai moral tidak hanya dipahami secara konseptual tetapi juga dialami dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata (Fadllurohman & Firdaus, 2024). Pendekatan *game based learning* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Septiani, 2025). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif memiliki potensi dalam mendukung pembentukan karakter anak. Bahri dan Wahdian (2021) menemukan bahwa permainan edukatif efektif dalam menanamkan nilai karakter seperti tanggung jawab, kepedulian sosial, dan sikap menghormati terhadap orang yang lebih tua. Penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Islam juga dapat memperkuat internalisasi nilai moral pada anak (Andani, 2024), sementara Audine et., al (2023) menegaskan bahwa sikap menghormati orang yang lebih tua merupakan nilai penting yang perlu ditanamkan sejak dini dalam lingkungan pendidikan.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tentang pendidikan karakter di sekolah dasar masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional seperti ceramah atau pembiasaan. Beberapa penelitian memang telah mengembangkan permainan edukatif umum seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama. Selain itu, pengintegrasian nilai-nilai Islam dalam permainan edukatif masih terbatas dan belum banyak dikaitkan secara langsung dengan ayat Al-Quran tertentu sebagai landasan nilai yang diinternalisasi melalui pengalaman bermain. Di sisi lain, pengembangan permainan yang berbasis situasi pilihan sikap dan refleksi konsekuensi moral bagi anak sekolah dasar juga masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk mengintegrasikan nilai religius dengan pengalaman belajar yang kontekstual dan reflektif bagi peserta didik.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan modul permainan edukatif *Lakuartha: QK* yang berbasis pada nilai *qaulan karima* dalam Q.S Al-Isra, ayat 23. Permainan ini dirancang dalam bentuk situasi pilihan sikap yang memungkinkan peserta didik memahami konsekuensi moral dari setiap tindakan yang diambil melalui pengalaman bermain yang kontekstual dan reflektif. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan permainan edukatif berbasis ayat Al-Quran tertentu yang diintegrasikan dengan mekanisme pilihan sikap dan refleksi konsekuensi moral sebagai sarana internalisasi nilai menghormati pada anak sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengembangkan modul permainan *Lakuartha: QK* berbasis Q.S Al-Isra' ayat 23 yang layak digunakan untuk menanamkan sikap menghormati orang yang lebih tua pada anak sekolah dasar.

---

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini digunakan untuk mengembangkan media permainan edukatif yang bertujuan menanamkan nilai karakter pada anak usia sekolah dasar.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari ahli materi, ahli media, dan anak usia sekolah dasar sebagai pengguna media yang dikembangkan. Ahli materi dan ahli media berperan sebagai validator untuk menilai kelayakan isi, bahasa, dan tampilan media, sedangkan anak usia sekolah dasar dilibatkan dalam uji coba produk untuk mengetahui tingkat keterpahaman, daya tarik, dan kepraktisan permainan edukatif. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan kesesuaian partisipan terhadap kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi dan media, angket respons orang tua, serta angket respons anak. Instrumen ini disusun berdasarkan beberapa aspek penilaian yang berkaitan dengan kesesuaian materi, penggunaan bahasa, tampilan media, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, wawancara dan observasi dilakukan untuk memperoleh data kualitatif berupa masukan dan tanggapan partisipan selama proses validasi dan uji coba produk. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator
Relevansi materi	1. Kesesuaian materi dengan dasar nilai Islam dan perkembangan anak.
	2. Keluasan dan kedalaman materi.
	3. Keakuratan materi.
	4. Relevansi materi dengan tujuan pembentukan karakter.
	5. Kebermanfaat materi.
Bahasa	6. Kejelasan bahasa.
	7. Ketetapan penggunaan bahasa.

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media**

Aspek	Indikator
Tampilan	1. Kemenarikan media.
	2. Tampilan fisik.
	3. Kombinasi warna dan ilustrasi.
Isi Media (Pembelajaran)	4. Kesesuaian media dengan lingkungan pembelajaran.
	5. Kelengkapan komponen media.
Bahasa	6. Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dipahami anak SD.
	7. Kejelasan pesan yang disampaikan,
Kepraktisan Media	8. Kesesuaian media dengan karakteristik anak SD.
	9. Petunjuk penggunaan media.
	10. Kemudahan penggunaan media.

**Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respons Orang Tua**

No.	Pernyataan
1.	Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami.
2.	Tampilan media menarik bagi anak untuk bermain dan belajar.
3.	Penyajian permainan sesuai dengan karakteristik anak SD
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.
5.	Bahan yang digunakan aman untuk anak SD.
6.	Media mempermudah pemahaman materi.
7.	Materi disampaikan dengan bahasa sederhana yang mudah dipahami anak SD.
8.	Media mendorong anak untuk membiasakan perilaku menghormati orang yang lebih tua.

**Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respons Anak**

No.	Pernyataan
1.	Media permainan <i>Lakuartha: QK</i> membuat saya tertarik untuk belajar tentang sikap menghormati orang yang lebih tua.
2.	Gambar pada kartu terlihat menarik dan jelas
3.	Situasi pada kartu sesuai dengan kehidupan sehari-hari saya.
4.	Bahasa yang digunakan dalam kartu mudah saya pahami.
5.	Cerita dalam buku mudah saya mengerti.
6.	Cara bermain <i>Lakuartha: QK</i> mudah dipahami.
7.	Memilih jawaban membuat saya berpikir sebelum bertindak.
8.	Saya lebih memahami bagaimana cara menghormati orang yang lebih tua setelah bermain.
9.	Permainan ini menyenangkan untuk dimainkan bersama teman.
10.	Saya ingin bersikap lebih sopan kepada orang yang lebih tua setelah menggunakan media ini.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu tahap *define* untuk mengmengh kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, tahap *design* untuk merancang produk awal berupa modul permainan edukatif, serta tahap *develop* yang meliputi validasi ahli dan revisi produk berdasarkan masukan yang diperoleh. Produk yang telah direvisi kemudian diuji coba secara terbatas kepada pengguna untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media. Tahap *disseminate* dilakukan dengan memperkenalkan produk yang telah dikembangkan agar dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas. Seluruh partisipan telah diberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian dan menyatakan kesediaannya untuk berpartisipasi sebelum kegiatan penelitian dilaksanakan (*informed consent*).

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data yang diperoleh dari lembar validasi ahli dan angket respons dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Perhitungan persentase dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

AP : Angka Presentase

Skor Aktual : Skor yang diberikan oleh validator atau ahli

Skor Ideal : Skor maksimal hasil kali jumlah dengan skor dari masing-masing item.

Hasil perhitungan persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam kriteria penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria penilaian tersebut disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Kriteria Penilaian**

Skor	Kriteria
80-100%	Sangat Baik
61-80%	Baik
41-60%	Cukup
21-40%	Rendah
1-20%	Sangat Rendah

Selain itu, data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dianalisis menggunakan teknik analisis menurut Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan Kesimpulan. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh gambaran

yang lebih mendalam mengenai respons partisipan serta proses pengembangan media pembelajaran yang dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan modul permainan *Lakuartha: QK* dilakukan melalui tahapan model 4D yang meliputi *define, design, develop, dan disseminate*. Pada tahap *define*, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi kegiatan pembelajaran keagamaan anak sekolah dasar di wilayah Kauman Kidul. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian anak belum menunjukkan sikap menghormati orang yang lebih tua secara konsisten, terutama dalam tutur kata dan respons terhadap teguran. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menghadirkan situasi konkret agar anak dapat memahami dan mempraktikkan sikap menghormati orang yang lebih tua.

Pada tahap *design*, dirancang modul permainan *Lakuartha: QK* yang terdiri atas kartu situasi dan buku cerita reflektif berjudul *La Ressa*. Kartu situasi memuat permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan interaksi anak dengan orang yang lebih tua serta pilihan sikap tersebut sehingga anak dapat memahami konsekuensi moral dari setiap tindakan. Berikut gambaran beberapa halaman dari modul permainan *Lakuartha: QK*.



**Gambar 1. Kartu Tampak Depan**



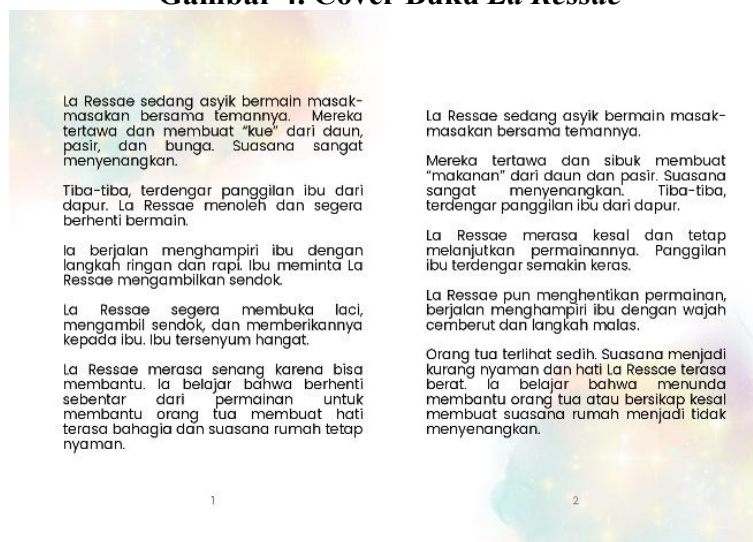
**Gambar 2. Kartu Situasi**



**Gambar 3. Kartu Tantangan**



**Gambar 4. Cover Buku *La Ressaë***



**Gambar 5. Buku Cerita *La Ressaë***

Tahap *develop* dilakukan melalui validasi ahli dan uji repons pengguna. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase 97% dan 98% dengan kriteria sangat baik, sedangkan validasi ahli media menunjukkan persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Respons orang tua menunjukkan persentase sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, respons Sembilan anak sekolah dasar menunjukkan bahwa permainan dinilai menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran karakter.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul permainan *Lakuartha: QK* memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik sebagai media pembelajaran karakter. Temuan ini sejalan dengan konsep pendidikan karakter yang menekankan pengembangan pemahaman nilai, penghayatan, dan penerapan dalam perilaku sehari-hari. Dengan demikian, modul permainan *Lakuartha: QK* dapat menjadi alternatif media pembelajaran karakter untuk menanamkan sikap menghormati orang yang lebih tua pada anak sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan modul permainan edukatif *Lakuartha: QK* berbasis Q.S. Al-Isra' ayat 23 menggunakan model 4D, yang terdiri dari kartu situasi dan buku cerita *La Ressa* untuk menanamkan sikap menghormati orang tua pada anak sekolah dasar. Validasi ahli materi mencapai 97-98 persen, ahli media 90 persen, respons orang tua 89 persen, serta respons anak menunjukkan permainan dinilai menarik, mudah dipahami, dan efektif mendorong refleksi moral melalui pilihan sikap kontekstual. Temuan utama mengonfirmasi kelayakan sangat baik sebagai media pembelajaran karakter yang mengintegrasikan nilai qaulan karima secara reflektif, sejalan dengan penguatan motivasi dan internalisasi akhlak Islam.

Meskipun demikian, keterbatasan penelitian terletak pada skala uji coba terbatas di TPA Al-Muttaqin Kauman Kidul tanpa pengukuran dampak jangka panjang terhadap perubahan perilaku anak secara empiris. Saran untuk penelitian lanjutan mencakup pengujian skala luas di sekolah formal, pengembangan versi digital, dan evaluasi efektivitas dengan pre-post test sikap menghormati. Secara praktis, modul ini direkomendasikan untuk guru TPA dan orang tua guna mendukung pendidikan karakter berbasis permainan di lingkungan Islam, sehingga memperkaya alternatif pembelajaran kontekstual yang menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andani, I. H., Chotimah, C., & Umardiyah, F. (2024). Pengembangan e-modul materi hormat dan patuh kepada orang tua dan guru sebagai penguatan literasi digital anak. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(2), 520–533.
- Afifah, R. A., Oktavia, R. D., & Qoni'ah, A. Z. (2020). Studi penafsiran surat Al-Isra ayat 23–24 tentang pendidikan birrul walidain. *Ta'wiluna: Jurnal Ilmu Al-Qur'an, Tafsir dan Pemikiran Islam*, 1(2), 17–35.
- Aprillionita, R. (2024). Urgensi pendidikan karakter terhadap pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1), 1–10.
- Audine, N., Sulistianah, S., Dewantari, T., & Tohir, A. (2023). Peran guru dalam menanamkan perilaku sopan santun pada anak usia dini. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 2(4), 689–692.
- Bahri, S., & Wahdian, A. (2021). Penguatan nilai-nilai pendidikan karakter melalui game edukasi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 23–41.
- Bakari, A., Amala, R., Datunsolang, R., Mala, A. R., & Hamsah, R. (2024). Analisis manajemen pembelajaran berbasis proyek penguatan profil pelajar Pancasila. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 12(1), 145–158.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York,

- NY: Longman.
- Cahyani, A. P., Oktaviani, D., Putri, S. R., Kamilah, S. N., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2023). Penanaman nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 183–194.
- Fadllurrohman, F., & Firdaus, R. (2024). Analisis SWOT pendidikan karakter di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1416–1426.
- Fatmawati, D. (2020). Penerapan metode permainan edukatif terhadap pembentukan karakter peserta didik. *Jurnal Al-Qayyimah*, 3(2), 21–40.
- Ferania, M., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan media komik IPA untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 489–499.
- Hafid, E. (2023). Akhlak kepada kedua orang tua perspektif hadis. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 1(3), 158–166.
- Hafidhi, N. M., Hanafi, Y., Hadi, S., Kusumaningrum, S. R., & Dewi, R. S. I. (2024). The decline of elementary school students' attitudinal values. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(4), 602–610.
- Hikmasari, D. N., Susanto, H., & Syam, A. R. (2021). Konsep pendidikan karakter perspektif Thomas Lickona dan Ki Hajar Dewantara. *Al-Asasiyya: Journal Basic of Education*, 6(1), 19–31.
- Huda, A. K., Montessori, M., Miaz, Y., & Rifma, R. (2021). Pembinaan karakter disiplin anak berbasis nilai religius. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4190–4197.
- Isnaini, H., & Fanreza, R. (2024). Pentingnya pendidikan karakter di sekolah. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(4), 279–297.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Johan, J. R., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan model four-D dalam pengembangan media video. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(6), 372–378.
- Lickona, T. (2012). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lickona, T. (2022). *Character matters: How to help our children develop good judgment, integrity, and other essential virtues*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prabandari, A. S. (2020). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 68–71.
- Qomaruddin, Q., & Sa'diyah, H. (2024). Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif. *Journal of Management, Accounting, and Administration*, 1(2), 77–84.
- Rahmatika, J., & Indarini, E. (2023). Evaluasi program pendidikan karakter. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 17(2), 80–89.
- Septiani, T. B. (2025). Relevansi metode game-based learning pada pembelajaran PAI. *Al-Muaddib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 7(1), 175–185.  
<https://doi.org/10.46773/muaddib.v7i1.1491>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep dan tahapan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
-