

## Peningkatan Karakter Siswa Perspektif Pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari melalui Pendampingan Penggunaan Media Evaluasi *Adventure*

Lailatul Qomariyah<sup>1\*</sup>, Abdul Qodir<sup>2</sup>, Luthfi Hakim<sup>3</sup>, Sayidah Afyatul Masruroh<sup>4</sup>,  
Indana Lazulfa<sup>5</sup>, Iva Inayatul Ilahiyah<sup>6</sup>, Laily Masruroh<sup>7</sup>

[lailatulqomariyah@unhasy.ac.id](mailto:lailatulqomariyah@unhasy.ac.id)<sup>1\*</sup>, [abdulqodir@unhasy.ac.id](mailto:abdulqodir@unhasy.ac.id)<sup>2</sup>, [luthfihakim@unhasy.ac.id](mailto:luthfihakim@unhasy.ac.id)<sup>3</sup>,  
[sayidahmasruroh@unhasy.ac.id](mailto:sayidahmasruroh@unhasy.ac.id)<sup>4</sup>, [indanalazulfa@unhasy.ac.id](mailto:indanalazulfa@unhasy.ac.id)<sup>5</sup>, [ivailahiyah@unhasy.ac.id](mailto:ivailahiyah@unhasy.ac.id)<sup>6</sup>,  
[lailymasruroh@unhasy.ac.id](mailto:lailymasruroh@unhasy.ac.id)<sup>7</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab

<sup>4</sup>Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam

<sup>5</sup>Program Studi Teknologi Informasi

<sup>6,7</sup>Program Studi Pendidikan Agama Islam

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

Received: 13 08 2025. Revised: 29 05 2025. Accepted: 23 11 2025.

**Abstract :** Character education is an important point to make students intelligent. Integrity and morality to prepare them to face future challenges through a positive, ethical and resilient attitude. K.H. Hasyim Asy'ari is an educational figure who focuses on character building for students through his work *Adabul Alim Wal Mutaallim*. Mentoring the use of adventure evaluation media aims to make it easier for students to instill character values as a way to overcome the negative impacts of technological developments. The method of implementing this service is the Service Learning method, namely surveys, mentoring and reflection in the form of evaluation activities. The results of the mentoring show that 65% of students feel very satisfied and 35% feel satisfied with this activity. This activity has a positive impact on the realization of increased values of tolerance, independence, accuracy, hard work, responsibility and critical reasoning as an effort to achieve a graduate profile based on dimensions.

**Keywords :** Character, K.H. Hasyim Asy'ari, *Adventure*.

**Abstrak :** Pendidikan karakter merupakan poin penting untuk menjadikan siswa cerdas. Berintegritas dan bermoral untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi tantangan di masa depan melalui sikap positif, beretika dan tangguh. K.H. Hasyim Asy'ari merupakan tokoh pendidikan yang berfokus pada penanaman karakter bagi siswa melalui karya beliau *Adabul Alim Wal Mutaallim*. Pendampingan penggunaan media evaluasi *adventure* memiliki tujuan memberikan kemudahan bagi siswa menanamkan nilai karakter sebagai cara untuk menanggulangi dampak negatif perkembangan teknologi. Metode pelaksanaan pengabdian ini dengan metode *Service Learning* yakni survei, pendampingan dan refleksi berupa kegiatan evaluasi. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa 65% siswa merasa sangat puas dan 35% merasa puas atas kegiatan ini. Kegiatan ini berdampak positif pada perwujudan peningkatan nilai toleransi, kemandirian, ketelitian, kerja keras tanggung jawab dan bernalar kritis sebagai usaha pencapaian profil lulusan berbasis dimensi.

**Kata kunci :** Karakter, K.H. Hasyim Asy'ari, Pertualangan.

## **ANALISIS SITUASI**

Kemajuan teknologi telah berkembang pesat yang berdampak pada perubahan dunia pendidikan. Banyak manfaat yang diperoleh siswa yakni dapat mengakses informasi secara mudah untuk memperluas wawasannya. Media digital yang sering digunakan siswa yakni internet yang sudah menjadi tidak asing lagi di kalangan masyarakat, apalagi pada anak di atas usia 5 tahun mereka sudah mengenal internet dan menggunakannya. Perkembangan teknologi ini berdampak positif pada pendidikan karakter siswa dalam proses pembelajaran yakni mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam pemecahan masalah pembelajaran yang dihadapi, penguatan literasi dan numerasi digital melalui pembelajaran tidak terbatas tempat dan waktu karena adanya kemudahan akses video pembelajaran online dan game edukasi berbasis *Android* dan teknologi *artificial intelligence*. (Gusti, 2024) (Wijaya & Tulak, 2019). Penanaman pendidikan karakter sejak dini akan menstimulus untuk mengembangkan kompetensi komunikasi dan kolaborasi siswa yang menjadi tuntutan pada Era society 5.0. Hal ini berdampak positif pada peningkatan prestasi dan motivasi belajar anak. Smith dalam (Triyanto, 2020) menjelaskan bahwa 2/3 siswa sebagai responden dalam penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi dan kepedulian antar siswa merupakan bagian karakter yang penting yang telah tertanam dalam diri siswa dalam pembelajaran berbasis digital.

Beberapa hal di atas merupakan peluang akan dampak perkembangan teknologi terhadap pendidikan karakter. Hal ini juga memiliki tantangan bagi siswa yakni faktor keseimbangan antara peluang yang didapatkan dan tanggung jawab yang harus dilakukan seperti perilaku berlebihan siswa pada penggunaan teknologi, ketergantungan secara permanen dengan internet dan takut terputus komunikasi dengan temannya ketika internet tidak berfungsi dengan baik. Selain itu juga pada faktor keselamatan siswa atas digital dan keamanannya seperti persoalan melindungi privasi siswa sendiri atau menghormati privasi temannya dan persoalan situs online yang belum sesuai dengan kebutuhan umurnya, dan secara tidak sadar juga, karakter kepedulian kepada orang lain di sekitar akan menurun. (Sagala et al., 2024) (Gunawan, 2024). K.H. Hasyim Asy'ari merupakan tokoh pendidikan yang berfokus pada pentingnya pendidikan karakter. Dalam bukunya *Adabul Alim wal Mutaallim* menjelaskan Bagaimana pendidikan menurut K. H. Hasyim Asy'ari dalam Nurbaedi (2018), (Munawaroh, 2024), (Faizi et al, 2024), (Dwinata, A., Siswanto, M. B. E., Raharja, H. F., Kibtiyah, A., & Nuruddin, 2024) dan (Khasanah, 2018) merupakan proses transfer ilmu pengetahuan serta proses menanamkan

nilai moral dan etika pada diri siswa saat pembelajaran baik dari sisi pembelajarannya, dari sisi proses belajarnya dan dari sisi pengajarnya (Via Aulia, 2023).

Oleh sebab itu, Untuk menghadapi dampak negatif dari penggunaan teknologi yakni tidak mandiri, suka berpikir instan, tidak peduli dengan orang lain. Hal ini juga dialami oleh Siswa di MI Al-Ma'ruf Beyan. MI ini merupakan salah satu sekolah di Jombang yang saat ini sedang berfokus penanaman nilai karakter siswa untuk memberikan solusi atas permasalahan dampak teknologi yakni permainan game. Untuk mendukung program tersebut sekolah telah menambahkan mata pelajaran muatan lokal yang bernuansa islami salah satunya pelajaran Bahasa Arab yang mendapatkan porsi jam belajarnya lebih banyak dari yang ditetapkan pemerintah dan program keagamaan yang bermuatan penanaman nilai karakter. Akan tetapi, hasilnya belum terlihat maksimal. Oleh sebab itu, perlu dalam pembelajaran Bahasa Arab diinternalisasikan nilai Karakter sesuai dengan pemikiran K. H. Hasyim Asy'ari yakni nilai toleransi, kemandirian, ketelitian, kerja keras, tanggung jawab dan bernalar kritis. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tepat menghadapi tantangan perkembangan teknologi melalui pembelajaran Bahasa Arab yang lebih efektif, bijak serta kreatif dengan bijak menggunakan teknologi berupa game pembelajaran yakni game pertualangan yang disukai oleh siswa. Pendampingan siswa dengan menggunakan media evaluasi Adventure (pertualangan) berbasis karakter sesuai pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari. Game berbasis pertualangan mampu menstimulus siswa secara mandiri dan tanggung jawab mempelajari materi dan menyelesaikan soal-soalnya serta dengan ketekunannya siswa sukses melewati tantangan. (Via Aulia, 2023)

## **SOLUSI DAN TARGET**

Karakter berbasis Pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari bisa ditingkatkan melalui pendampingan penggunaan media evaluasi *Adventure* dalam Pembelajaran Bahasa Arab. Hal ini sesuai dengan pendapat (Susafaati, 2022) dan (Saputra, 2021) bahwa *game* pertualangan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan karakter siswa. Dengan mengajarkan nilai-nilai etis dan bertanggung jawab, game ini membantu siswa belajar tentang perilaku yang dapat diterima. Selain itu, game pertualangan juga dapat membangun semangat kompetitif dan kegigihan, serta menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Dengan elemen tantangan, penghargaan, dan keseruan, game ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka mengembangkan karakter yang mampu membuat mereka menjadi orang dewasa yang produktif dan percaya diri.

Pendampingan peningkatan karakter ini dilaksanakan dengan dua pola yakni pendampingan secara berkelompok dan secara individu. Pola ini dilakukan untuk membiasakan siswa untuk berinteraksi dengan temannya atau mandiri untuk belajar melalui pengalaman berpetualang pada dunia *virtual* agar menjadikan pembelajaran menarik dan mereka diberikan kesempatan untuk menjadi tokoh utama untuk mengikuti alur tantangan yang disajikan secara teliti, lalu berinteraksi dengan permainan tersebut sehingga terstimulus untuk bekerja keras dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah berupa soal yang disajikan dan menjawabnya dengan memutuskan pilihannya dan menentukan strategi bagaimana target petualangan ini bisa terselesaikan dengan baik. Hal ini mendorong siswa untuk menjadi pribadi yang memiliki nalar kritis.

Target dari kegiatan pendampingan ini antara lain membiasakan siswa memiliki: a) Nilai toleransi melalui pendampingan penggunaan game adventure secara berkelompok; b) Nilai kemandirian dan ketelitian dengan menjadikan mereka tokoh utama dalam permainan; c) Nilai kerja keras untuk menyelesaikan tantangan, dan d) Nilai Tanggung jawab untuk menemukan target dan strategi untuk menyelesaikan tugas belajarnya yang berdampak pada peningkatan kemampuan nalar kritisnya. Dengan memiliki nilai karakter ini, hasil dari pembelajaran yang diperoleh akan berdampak pada peningkatan prestasi siswa dan pencapaian beberapa dimensi profil lulusan yang harus dimiliki siswa dalam perkembangan pembelajaran saat ini. Kegiatan Pendampingan kepada Siswa di Al-Ma'ruf Beyan ini dengan judul Peningkatan Karakter Siswa Perspektif Pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari melalui Pendampingan Penggunaan Media Evaluasi *Adventure* yang dilaksanakan dalam pembelajaran Bahasa Arab secara tatap muka di Kelas 4 selama 3 Bulan mulai Mei sampai dengan Juli 2025. Prosedur kegiatan pendampingan di Al-Ma'ruf Beyan pada aktivitas pembelajaran Bahasa Arab melalui langkah berikut: 1) Pendampingan penguatan profil 8 Dimensi siswa dan karakter berbasis pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari. 2) Sosialisasi digitalisasi Media evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab, 3) Pendampingan penggunaan Game *Adventure* Arab.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pendampingan ini melalui metode *Service Learning* yakni survei, pendampingan dan refleksi berupa kegiatan evaluasi. Detail pelaksanaan ketiga langkahnya yakni; 1) Survei lokasi pendampingan awal yang dilaksanakan pada bulan 28 Mei 2025. 2) Pelaksanaan Kegiatan pendampingan yang dimulai 12 Juni 2025 Sampai 21 Juni 2025. 3) Evaluasi ketercapaian hasil pendampingan yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2025

dengan membagikan angket kepuasan siswa atas kegiatan pengabdian yang telah dilakukan baik dari materi serta pelaksanaan kegiatan pengabdiannya. dengan 15 jumlah butir soalnya.

Kegiatan awal dalam pendampingan ini yakni Survei lokasi pendampingan awal yakni Sekolah MI al-Ma'ruf Beyan. Tim pengabdi melakukan wawancara terkait bagaimana perkembangan pendidikan karakter saat ini di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, Kurikulum yang digunakan dan profil lulusan-*Deep Learning* yang saat ini sedang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab. Kegiatan wawancara ini dilakukan bersama Guru Bahasa Arab Yakni Ibu Rohmawati S.PdI. Setelah wawancara, Tim pengabdi melanjutkan kegiatan survey dengan observasi kelas Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas 4 dan juga mewawancarai siswa tentang bagaimana responnya terkait pembelajaran Bahasa Arab dan kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Hasil dari kegiatan survey tersebut, digunakan pengabdi untuk memetakan kebutuhan dan masalah siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Arab sehingga mampu memperkuat karakter siswa berbasis pemikiran K. H. Hasyim Asy'ari sebagai dasar untuk mewujudkan profil lulusan Siswa. Kemudian tim pengabdi menawarkan solusi kegiatan pendampingan kepada siswa untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menjadwalkan kegiatan pendampingan pada minggu berikutnya.

Kegiatan kedua, Tahap pelaksanaan pendampingan. Berdasarkan hasil diskusi pada kegiatan survei awal, Tim pengabdi berkoordinasi dengan Guru Bahasa Arab Kelas 4 tentang waktu pelaksanaan kegiatan pendampingan yang dimulai 12 Juni 2025 Sampai 21 Juni 2025. Kemudian ditetapkan bahwa kegiatan pendampingan dilaksanakan dua kegiatan, yakni pendampingan sosialisasi digitalisasi media evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab untuk memperkuat karakter berbasis pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari dan pendampingan penggunaan *Game Adventure Arab* untuk materi *Afrodul Usroh pada materi istima'*. Pada sesi pertama, Tim pengabdi menjelaskan bagaimana bahwa media digital bisa digunakan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan siswa setelah mempelajari materi Bahasa Arab dan juga mensosialisasikan tentang Apa itu karakter berbasis pemikiran K. H. Hasyim Asy'ari dan profil lulus berbasis dimensi dan juga bagaimana menanamkan nilai karakter melalui game pembelajaran sebagai media evaluasi. Pada sesi kedua, dilaksanakan pendampingan penggunaan media evaluasi *Adventure Arab* untuk materi *Afrodul Usroh pada materi istima'*, mulai ikon petunjuk, materi, dan latihan soal. Kegiatan ketiga yakni, Pengabdi melakukan evaluasi ketercapaian hasil pendampingan yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2025. Hasil dari evaluasi ini menjadi masukan positif bagi tim PKM untuk melakukan perbaikan kegiatan pengabdian selanjutnya.

## **HASIL DAN LUARAN**

Kegiatan pendampingan penggunaan media evaluasi *Adventure* untuk meningkatkan karakter siswa perspektif Pemikiran K. H. Hasyim Asy'ari di Kelas 4 MI Al-Ma'ruf Beyan dilaksanakan tiga tahap. Tahap awal yakni Survei atau observasi awal dilanjutkan tahap kedua yakni kegiatan pelaksanaan pendampingan dan tahap terakhir dilanjutkan kegiatan Evaluasi ketercapaian hasil kegiatan pendampingan. Berdasarkan hasil survei tahap awal yang dilaksanakan pada 28 Mei 2025 diketahui bahwa MI Al-Ma'ruf Beyan sudah mengikuti perkembangan dunia pendidikan saat ini yakni berfokus pada pewujudan profil lulusan dengan model pembelajaran mendalam (*deep Learning*) yakni pewujudan karakter berbasis Dimensi. Akan tetapi, di kelas Bahasa Arab Kelas 4 masih belum mendukung untuk mewujudkan target tersebut. Hal ini ditunjukkan dari beberapa siswa masih kurang tertarik untuk belajar Bahasa Arab dan beberapa siswa lain hanya mendengarkan arahan gurunya dengan mencatat dan menulis tugas yang diberikan di papan tulis lalu mengerjakan tugas di Lembar kerja siswa sesuai petunjuk guru. Jadi siswa belum bisa secara mandiri untuk belajar Bahasa Arab dan menyelesaikan tugasnya di buku lembar kerja siswa secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya didesain pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kesukaan siswa yakni belajar sambil bermain teknologi yang bisa menjadikan siswa tidak tergantung kepada gurunya sehingga akan meningkatkan kemandirian dan ketelitian siswa dalam menyelesaikan tugasnya dan akan berdampak positif pada peningkatan nalar kritisnya.



Gambar 1. Kegiatan survei di Kelas 4 pada pembelajaran Bahasa Arab

Gambar 1 menunjukkan bahwa siswa masih berfokus pada bagaimana materi itu dapat dipelajari dan dipahami pada saat pembelajaran. Akan tetapi, belum tahu sejauhmana siswa mengingat dan mampu mempraktekkan ketika diberikan evaluasi di tahap selanjutnya. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Guru Kelas 4 bahwa siswa kadang kurang begitu tertarik belajar Bahasa Arab dan ketika pembelajaran siswa sudah paham materi yang dipelajari, akan tetapi ketika dievaluasi, mereka lupa bagaimana aplikasinya dalam menyelesaikan soal

dan mereka mengalami kesulitan untuk mengerjakan tugasnya. Hal ini disebabkan karena siswa ketika belajar masih belum terstimulus sendiri untuk mengkonstruksi pengetahuan yang dipelajari. Sehingga mudah lupa dan merasa sulit bagaimana penerapannya untuk menyelesaikan soal dalam kegiatan evaluasi. Oleh sebab itu, untuk menjadikan pembelajaran menarik, dan siswa agar terstimulus untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri yang dipelajari melalui game berbasis pertualangan. Game ini menjadikan siswa berperan sebagai tokoh utama untuk menentukan bagaimana permainan bisa terselesaikan dengan baik dan dilengkapi dengan reward dan punishment sehingga siswa harus menjalankannya dengan teliti dan menjawab soalnya dengan nalar kritisnya. Kemudian tim pengabdian mendiskusikan dengan pihak sekolah dan guru Bahasa dan setelah mereka menyetujuinya, dilanjutkan dengan menentukan hari pelaksanaan kegiatan pendampingan.

Pada tahap Selanjutnya, Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan dengan tiga materi yakni profil lulusan berbasis dimensi dan karakter berbasis pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari, digitalisasi Media evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab, dan Pendampingan penggunaan media evaluasi *Adventure*. Pada kegiatan ini diikuti oleh 20 siswa kelas 4. Pada sesi ini siswa dijelaskan secara sekilas materi pertama yakni tentang Biografi K.H. Hasyim Asy'ari dan juga tentang Bagaimana karakter sebagai seorang pembelajar menurut K. H. Hasyim Asy'ari yakni antara lain dalam belajar maka perlu kemandirian, ketelitian dan bernalar kritis. Hal ini perlu dilakukan siswa agar memperkuat karakter dalam diri mereka dan mewujudkan profil lulusan yang ditargetkan Pemerintah dalam proses pembelajaran Bahasa Arab. Materi kedua dalam kegiatan pendampingan ini yakni penanaman nilai karakter dalam pembelajaran Bahasa Arab agar siswa terstimulus untuk belajar mandiri untuk mengevaluasi kemampuan mereka dengan menggunakan media evaluasi digital salah satunya yakni dengan media game *adventure*. Kemudian Tim pengabdian menjelaskan tentang konten yang telah disusun tim pengabdian agar memudahkan siswa untuk belajar Bahasa Arab. Berikut desain Cover game untuk materi *Afrodul Usroh (Maharoh Istima)* disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Cover Media Evaluasi *Adventure*



Gambar 2 menunjukkan bahwa game ini dirancang untuk menginteranalisasikan nilai karakter kemandirian karena siswa akan terstimulus untuk mampu mengevaluasi sendiri kemampuannya setelah mereka memperdalam materinya. Hal ini terlihat bahwa pada media evaluasi tersebut ada empat ikon yang disediakan yakni petunjuk, belajar, bermain dan keluar. Pada ikon belajar, siswa akan disajikan materi Afrodul Usroh dan terjemahnya per kata, lalu pada ikon petunjuk, akan disajikan alur atau petunjuk bagaimana melewati rintangan pada gamenya, dan bagaimana agar mendapatkan reward berupa tambahan nyawa dan juga bagaimana agar siswa bisa menyelesaikan semua quiz sampai dengan akhir.



Gambar 3. Tampilan Petunjuk Penggunaan Media Evaluasi *Adventure*

Ikon kedua, Ikon Belajar. Pada ikon ini disajikan materi yang bisa dipelajari siswa secara mandiri. Ketika siswa belajar tentang Afrod Al-Usroh. Maka siswa silahkan mengklik Judulnya dan siswa akan disajikan beberapa mufrodat terkait materi. Pada materi ini disajikan kosa kata bahasa Arab dan terjemahnya dalam Bahasa Indonesia serta cara membacanya.

Tabel 1. Materi *Afrodul Usroh* Anggota keluarga أَفْرَدُ الْأُسْرَةَ

المعنى	الجملة	المعنى	الجملة
Nenek	جَدَّة	Kakek	جَدَّ
Ibu	أُمُّ	Ayah	أَبُ
Bibi (dari ayah)	عَمَّة	Paman (dari ayah)	عَمُّ
bibi (dari ibu)	خَالَة	Paman (dari ibu)	خَالُ
Saudari	أَخْتُ	Saudara	أَخُ
Kakak (pr)	أَخْتُ كَبِيرَة	Kakak (lk)	أَخُ كَبِيرُ
Adik (pr)	أَخْتُ صَغِيرَة	Adik (lk)	أَخُ صَغِيرُ
Anak (pr)	ابْنَة	Anak (lk)	ابْنُ
Cucu (pr)	سَبِيطَة	Cucu (lk)	سَبِيطُ
Istri	زَوْجَة	Suami	زَوْجُ



Berdasarkan materi yang dipelajari, pengabdian mengembangkan game adventure dengan materi Afrodul Usroh pada ikon belajar. Kemudian disajikan dua pilihan materi dan siswa diminta untuk memilih Afrodul Usroh sesuai materi yang akan dipelajari dan setelah itu siswa bisa mendengarkan mufrodat Bahasa Arab dan Terjemahnya. Berikut desain dari media evaluasi adventure dengan ikon Belajar.



Gambar 4. Tampilan Menu Belajar *Afrodul Usroh* dilengkapi Suara Cara Membacanya

Gambar 4. Ini menunjukkan bahwa dengan media evaluasi ini siswa bisa membaca secara berulang-ulang untuk sambil menghafal makna dari kosakata yang pelajari pada ikon belajar. Pada media ini disajikan kosakata yang berpasangan seperti kakek dan nenek agar memudahkan siswa dalam mempelajari, mengingatnya dan menghafalkannya karena ada beberapa kata untuk pemarkah gender hanya perlu menambahkan *Ta' marbutah*. Ikon ketiga, yakni ikon bermain. Pada ikon ini disajikan permainan pertualangan yang didalamnya didesain ada kegiatan bepetualang seorang tokoh utama untuk memperoleh reward sebuah bintang untuk meningkatkan nilai yang diperolehnya, Kemudian tokoh tersebut harus melewati beberapa rintangan untuk memperoleh bintang yang jika didalamnya memuat pertanyaan yang harus di selesaikan pada perjalanan pertualangannya. Desain *game* ini dirancang untuk meningkatkan nilai karakter ketelitian karena harus menyelesaikan banyak rintangan dan juga karakter bernalar kritis melalui kegiatan siswa harus bisa menyelesaikan soal yang disajikan dan juga harus bisa menyelesaikan problema rintangan yang dihadapi baik rintangan berupa jurang dan juga harus mengatur strategi bagaimana dengan waktu yang disediakan, siswa bisa mencapai target yang ditentukan.



Gambar 5. Tampilan Media Evaluasi Pertualangan

Gambar 5. Menunjukkan bahwa siswa mengawali permainan dengan berjalan mengikuti alur yang sudah disediakan. Siswa sebagai pemain akan menekan tombol tanda panah keatas untuk melompat agar tidak terjatuh dalam jurang, menekan tombol kesamping kanan dan kiri untuk berjalan ke belakang dan depan. Untuk mendapatkan tambahan nyawa maka pemain bisa menabrak symbol merah item nyawa. Kemudian pemain akan terus melewati semua rintangan sampai menemukan tanda bintang dan siswa akan disajikan soal dengan mengisi kalimat yang kosong sesuai gambar yang disajikan dalam soal. Hal ini sesuai dengan pendapat Marzuki (Marzuki, 2009) bahwa dengan media tantangan ini akan menjadikan siswa lebih teliti dan kerja keras dalam menyelesaikan tugasnya karena harus berhati-hati bagaimana tidak terjatuh dalam jurang dan juga bagaimana mendapatkan tambahan nyawa untuk tetap survive di permainan ini. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Gadi (Gadi et al., 2020) dan (Khalim, 2020) bahwa karakter kerja keras dan ketelitian merupakan pendidikan karakter sesuai dengan pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari yang perlu diinternalisasikan dalam aktivitas pembelajaran. Beberapa soal yang disajikan di media Evaluasi pada materi Afrodul Usroh (*Istima*) terlihat pada rancangan soal berikut.

- |            |            |             |                  |    |
|------------|------------|-------------|------------------|----|
|            |            |             | Gambar Kakek     | .1 |
| أ. جَدُّ   | ب. أُمُّ   | ج. عَمُّ    | د. خَالٌ         |    |
|            |            |             | Gambar Ibu       | .2 |
| أ. جَدَّةٌ | ب. أُمُّ   | ج. عَمَّةٌ  | د. أُخْتُ        |    |
|            |            |             | Gambar Nenek     | .3 |
| أ. عَمَّةٌ | ب. خَالَةٌ | ج. جَدَّةٌ  | د. ابْنَةٌ       |    |
|            |            |             | Gambar Anak (lk) | .4 |
| أ. خَالٌ   | ب. خَالٌ   | ج. عَمُّ    | د. ابْنٌ         |    |
|            |            |             | Gambar Anak (pr) | .5 |
| ب. جَدَّةٌ | ب. ابْنَةٌ | ج. سِبْطَةٌ | د. زَوْجَةٌ      |    |

Berdasarkan rancangan soal, Pemain diminta untuk memilih Mufrodat arab yang sesuai dengan gambar. Setelah itu, siswa akan mendapatkan tambahan nilai.



Gambar 6. Tampilan Soal pada media evaluasi *Adventure*

Ikon keempat, yakni ikon keluar. Pada ikon ini, siswa setelah menyelesaikan permainan diperbolehkan untuk keluar dari media evaluasi adventure atau ingin mengulang lagi mempelajari materi atau mengulang permainan dengan menekan kembali ikon sebelumnya. Materi ketiga yakni Penggunaan Media Evaluasi *Adventure*. Setelah siswa memahami ikon-ikon yang ada dalam Media evaluasi sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, maka pada tahap ini, siswa mulai mempraktekkan bagaimana untuk belajar Bahasa Arab materi *Afrodul Usroh*. Kegiatan dimulai dengan setiap siswa dibagi berpasangan dan membaca materi yang di ikon belajar. Setelah siswa menghafalkan kosakata tentang *Afrodul Usroh*, kegiatan dilanjutkan dengan siswa secara bergantian untuk tebak-tebakan bersama temannya. Kemudian setelah mereka mulai menghafal kosakata tentang keluarga. Kemudian untuk mengetahui kemampuannya, Guru bertanya kepada siswa atas materi yang dipelajari. Kegiatan pendampingan dengan materi ini dilanjutkan dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya, yakni dengan melakukan pengecekan pemahaman siswa secara mandiri dengan menggunakan media evaluasi adventure untuk bermain.



Gambar 7. Pendampingan siswa secara mandiri Belajar menggunakan Media *Adventure*

Gambar di atas menunjukkan bahwa setiap siswa diminta untuk praktek menggunakan media adventure sebagai kegiatan evaluasi sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari tentang materi *afrodul Usroh*. Setelah siswa menyelesaikan permainannya, setiap siswa maju ke depan untuk menunjukkan berapa nilai yang mereka peroleh. Berdasarkan hasil observasi diketahui, setiap siswa sangat tertarik dan antusias untuk mengevaluasi dirinya karena menggunakan game yang menantang bagi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa mereka berusaha membiasakan dirinya untuk mandiri menentukan target capaian pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Aul;ia (Aulia et al., 2024) dan Hartanto (Hartanto, 2024) bahwa perlu diinternalisasikan nilai karakter sesuai dengan Pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari yakni teliti dan bernalar kritis ketika menyelesaikan soal dalam permainannya. Karena jika tidak maka akan mengurangi nyawanya. Sehingga mereka terstimulus untuk berhati-hati untuk melewati beberapa tantangan dan juga berusaha memecahkan masalah soal yang disajikan dalam kuis dengan menyesuaikan gambar dengan mufrodat Bahasa Arab.

Pada tahap ketiga yakni Tahap evaluasi ketercapaian Hasil kegiatan pendampingan. Kegiatan ini dilaksanakan setelah siswa menyelesaikan semua gamenya, dan 20 siswa diminta untuk mengisi angket yang disebar di kelas. Angket ini berisi pernyataan tentang bagaimana respon siswa setelah belajar menggunakan media evaluasi *adventure*.

Tabel 2. Hasil Angket respon Siswa

No	Pernyataan	Sangat Memuaskan	Memuaskan	Cukup Memuaskan
1	Materi yang disajikan dalam kegiatan pendampingan	55	45	0
2	Tulisan pada media sangat jelas	75	25	0
3	Tema yang disampaikan sesuai dengan dengan kebutuhan ( <i>ihtiyajat</i> ) siswa	20	80	0
4	Pendamping memiliki kompetensi yang sesuai	30	70	0
5	Media evaluasi adventure mudah dipahami cara bermainnya	65	35	0
6	Media evaluasi <i>Usefull</i> (memberikan manfaat) untuk Aktivitas pembelajaran Bahasa Arab	85	15	0
7	Media Evaluasi sesuai dan tepat sasaran dengan materi yang dipelajari	80	20	0
8	Media evaluasi bisa menyajikan kejelasan informasi	85	15	0
9	Penyajian materi terstruktur dengan sistematis)	90	10	0

10	Adanya pemberian Kesempatan bagi siswa secara mandiri untuk menentukan target	95	5	0
11	Adanya pemberian kesempatan siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikirnya	25	75	0
12	Adanya bimbingan kepada siswa sesuai kebutuhan masing-masing	30	70	0
13	Pendamping memberikan umpan balik yang baik	80	20	0
14	Kegiatan pendampingan berdampak positif pada peningkatan hasil belajar	75	25	0
15	Keseluruhan tingkat kepuasan terhadap kegiatan	90	10	0

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil dari evaluasi ketercapaian kegiatan pendampingan yakni 65% siswa merasa sangat puas dan 35% merasa puas. Hal ini menunjukkan bahwa siswa mayoritas sudah merasa puas akan kegiatan pendampingan yang telah dilakukan pengabdian. Hal ini juga sesuai dengan hasil observasi pengabdian bahwa siswa merasa antusias untuk belajar menggunakan media evaluasi tersebut dan mereka juga puas dengan hasil belajar yang mereka peroleh.

## **SIMPULAN**

Hasil dari kegiatan pendampingan dengan judul Peningkatan Karakter Siswa Perspektif Pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari melalui Pendampingan Penggunaan Media Evaluasi *Adventure* dapat diambil kesimpulannya antara lain: 1) Kegiatan survei awal lokasi pendampingan diketahui bahwa masih belum maksimalnya internalisasi nilai karakter siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab yakni masih kurang mandiri, berpikir instan, kurang toleransi. 2) Kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan tiga materi untuk menginternalisasikan nilai karakter berbasis pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari yakni tentang biografi K.H. Hasyim Asy'ari dan dan pemikirannya tentang Karakter, Sosialisasi penggunaan media *Adventure* sebagai game edukasi belajar Bahasa Arab yang mampu menginternalisasikan nilai karakter ketelitian, kerja keras, tanggung jawab dan bernalar kritis, Pendampingan penggunaannya baik secara berpasangan dan sendiri yang mampu menginternalisasikan nilai karakter kemandirian dan toleransi. 3). Kegiatan evaluasi ketercapaian menunjukkan hasil dari pelaksanaan kegiatan pendampingan yang menunjukkan bahwa 65% siswa merasa sangat puas dan 35% merasa puas.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Aulia, F., Yusuf, A., Hanifa, W. N., & Arianti, I. C. (2024). Relevansi Pemikiran KH . Hasyim Asy ' ari Tentang Pendidikan Karakter di Era Modern. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), hlm, 80-81. <https://doi.org/10.59024/bhinneka.v2i1.636>
- Dwinata, A., Rachmadyanti, P., Siswanto, M. B. E., Raharja, H. F., Nuruddin, M., & Kibtiyah, A. (2025). Implementasi Program ASWAJA (Ahlusunnah Wal Jama'ah) dalam Meningkatkan Karakter Religius Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 9-19. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.855>
- Faizi, A., Hardinanto, E., Dwinata, A., Indrawan, F., & Asteria, P. W. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia Responsif Nilai-Nilai KH. Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang. *Prosiding Seminar Nasional Sains, Teknologi, Ekonomi, Pendidikan Dan Keagamaan (SAINSTEKNOPAK)*, 8, 54–61. <https://doi.org/10.46244/visipena.v15i2.2942>
- Gadi, E. M. S., Hanif, M., & Madyan, S. (2020). Konsep Pendidikan Islam dalam Pemikiran K.H. Hasyim Asy'ari dan Telaah terhadap Progresivisme. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 24–35. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/7044>
- Gunawan, I. (2024). Pendidikan Karakter, Tantangan dan Solusi di Era Globalisasi. *Jurnal: Pendidikan Dan Pembelajaran*, 159–172. <https://doi.org/10.26418/jppk.v1i01.87332>
- Gusti, U. A. (2024). Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Dalam Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Administration, Training and Religion*, 5(1), 77–83. <https://doi.org/10.38075/jen.v5i1.476>
- Hartanto, A. (2024). Konsep Pendidikan Karakter dalam Perspektif Pemikiran Syeikh K.H. Asyim Asy'ari Berdasarkan Surat Al-An'am Ayat 151-153. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 3674–3691. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i6.16390>
- Khalim, A. D. N. (2020). Urgensi Materi Pembelajaran Akhlak K.H. Hasyim Asy'ari dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2(2), 68–81. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v2i02.463>
- Khasanah, R. (2018). Telaah Pemikian KH Hasyim Asy'ari tentang Pendidikan Karakter dalam Kitab Adâb Al-Âlim Wa Al-Muta'allim dan Relevansinya dengan Sistem Pendidikan Nasional. *OASIS: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 3(1), 21–38. <http://dx.doi.org/10.24235/oasis.v3i1.3213>
- Marzuki, F. C. (2009). Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*,

- 1–11. <http://dx.doi.org/10.36448/jsit.v4i2.535>
- Munawaroh, M. (2024). Implementasi Strategi Pendidikan Karakter Perspektif KH. Hasyim Asy'ari pada Madrasah Bertaraf Internasional (MBI) Amanatul Ummah Pacet Mojokerto. *An-Najmu: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 84–91. <https://doi.org/10.63230/annajmu.v1i02.216>
- Sagala, K., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Tantangan Pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 6(01), 1–8. <https://doi.org/10.53863/kst.v6i01.1006>
- Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>
- Susafaati, S. (2022). Perancangan Aplikasi Game Adventure Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.31000/jika.v6i1.5135>
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Aulia, V., & Fathur Rohman. (2025). تأثير اللعبة لبطاقة الكلمة على نتيجة مهارة الكتابة لطالبات الفصل الحادي عشر في المدرسة العالية الإسلامية الأهلية "الوصايا" غورو جومبانج. *Al-I'robby: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 1(1), 27–39. <https://doi.org/10.33752/jbai.v1i1.5740>
- Wijaya, H., & Tulak, H. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Berbasis Media Sosial*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/g68fs>