

Pemanfaatan Game Edukasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital

Gita Windi¹

¹ SDN 159 Rejang Lebong 1;Gita@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, metode pembelajaran berbasis digital, khususnya melalui game edukasi, menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Game edukasi tidak hanya menyajikan materi ajar dengan cara yang interaktif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI dapat membantu siswa lebih mudah memahami konsep-konsep agama Islam, memperkuat hafalan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, game edukasi juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan demikian, pemanfaatan game edukasi di era digital dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata kunci: game edukasi, Pendidikan Agama Islam, era digital, pembelajaran interaktif, teknologi.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa dampak besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu bentuk inovasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran. Game edukasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menyajikan materi pendidikan dalam bentuk yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Menurut Gee, game edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, karena menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI),

pemanfaatan game edukasi menjadi relevan dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Islam secara lebih interaktif dan kontekstual di era digital.¹

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. PAI tidak hanya mengajarkan ilmu agama, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika dan moralitas yang sejalan dengan ajaran Islam. Namun, salah satu tantangan dalam pembelajaran PAI adalah bagaimana membuat materi yang disampaikan relevan dan menarik bagi siswa di era digital. Seiring dengan perubahan pola belajar siswa yang semakin dipengaruhi oleh teknologi, pendekatan pembelajaran konvensional sering kali dianggap monoton dan kurang efektif dalam menarik minat siswa. Menurut Piaget, pembelajaran yang efektif harus dapat menyesuaikan dengan perkembangan kognitif dan minat anak didik. Dalam konteks ini, penggunaan game edukasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk menyampaikan materi PAI dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.²

Game edukasi dalam pembelajaran PAI tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi ajar, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk memperkuat nilai-nilai keislaman seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran, di mana siswa dapat belajar melalui kolaborasi dan bermain. Dengan menggunakan game edukasi, siswa dapat terlibat dalam aktivitas yang menstimulasi kognitif mereka sambil menginternalisasi nilai-nilai agama. Selain itu, game edukasi juga memungkinkan adanya pengulangan konsep-konsep penting secara berulang, yang dapat membantu siswa dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PAI.³

Era digital juga membawa tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, terutama dalam hal bagaimana teknologi dapat digunakan secara bijaksana dan efektif dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan yang diusulkan oleh Mayer dalam teori pembelajaran multimedia adalah bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam konteks PAI, game edukasi dapat menjadi salah satu bentuk implementasi teori ini, di mana penggunaan elemen multimedia seperti visual, audio, dan interaktivitas dapat membantu siswa memahami konsep-konsep keagamaan dengan lebih baik. Selain itu, game edukasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri dan personal, yang sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis.⁴

¹ Y Efendi, "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor," *Jurnal Intra-Tech*, 2018, <https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/24>.

² Y D Budiani, *Implementasi Pembelajaran Daring PAI Berbasis Soft Skill Di SMA Negeri 5 Malang* (repository.unisma.ac.id, 2021), <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/6021>.

³ Destriani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama Menuju Society Era 5.0," *International Journal Of Educational Resources* 2, no. 06 (2021): 648–64.

⁴ Destriani, "Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di SMKN Negeri 1 Rejang Lebong," *International Journal Of Educational Resources* 2, no. 6 (2022): 614–30.

Manfaat lain dari pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran PAI adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Menurut teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan, siswa cenderung lebih termotivasi untuk belajar jika mereka merasa bahwa aktivitas tersebut relevan, menantang, dan memberikan kepuasan. Game edukasi yang didesain dengan baik dapat memenuhi kriteria-kriteria ini, karena game biasanya dirancang untuk memberikan tantangan yang progresif, sehingga mendorong siswa untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan mereka. Dalam konteks pembelajaran PAI, tantangan yang diberikan dalam game dapat berupa kuis, teka-teki, atau simulasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar agama.⁵

Lebih lanjut, pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran PAI juga mendukung konsep pembelajaran yang lebih kolaboratif. Menurut teori pembelajaran sosial dari Bandura, siswa dapat belajar secara efektif melalui pengamatan, imitasi, dan kolaborasi dengan orang lain. Dalam game edukasi, siswa sering kali dihadapkan pada situasi di mana mereka harus bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan tertentu. Hal ini dapat memperkuat keterampilan sosial siswa, sambil menanamkan nilai-nilai Islam seperti kerja sama, saling menghargai, dan persaudaraan. Oleh karena itu, game edukasi tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial dan emosional siswa dalam pembelajaran PAI.⁶

Dalam penerapannya, game edukasi juga dapat diintegrasikan dengan kurikulum PAI yang ada, sehingga materi yang disampaikan tetap sejalan dengan standar pendidikan yang berlaku. Menurut Prensky, salah satu keuntungan utama dari game edukasi adalah fleksibilitasnya, di mana konten game dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan siswa. Dalam hal ini, pengembangan game edukasi untuk PAI dapat dirancang dengan mengikuti tema-tema dalam kurikulum, seperti rukun Islam, akhlak, atau sejarah Nabi. Dengan cara ini, game edukasi dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, yang mendukung tujuan pembelajaran PAI secara keseluruhan.⁷

Akhirnya, pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran PAI di era digital memberikan peluang besar bagi pendidik untuk menggabungkan teknologi dengan pendidikan agama. Di satu sisi, game edukasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sementara di sisi lain, game ini dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Islam dalam konteks yang relevan dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi

⁵ A M Azis, "Upaya Meningkatkan Creative Intelligence (Kecerdasan Kreatif) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik," *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN ...*, 2019, <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/75>.

⁶ S N U R DEWI, *KOMPETENSI KEPERIBADIAN GURU PAI DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA DI SMP NEGERI 1 KALIMANAH PURBALINGGA* (repository.uinsaizu.ac.id, 2020), <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/8418>.

⁷ R K Anwar, N Komariah, and ..., "Pengembangan Konsep Literasi Informasi Santri: Kajian Di Pesantren Arafah Cililin Bandung Barat," *Wawasan: Jurnal Ilmiah ...*, 2017, <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jw/article/view/964>.

secara bijaksana, pendidikan agama dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi generasi digital saat ini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk memahami bagaimana game edukasi dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan menggali secara mendalam pengalaman, persepsi, dan pandangan para guru dan siswa dalam menggunakan game edukasi sebagai media pembelajaran. Metode studi kasus difokuskan pada beberapa sekolah menengah yang telah menerapkan game edukasi dalam pembelajaran PAI. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI, siswa, serta pengembang game edukasi yang relevan dengan materi ajar PAI.

Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Observasi dilakukan dalam kelas-kelas yang menggunakan game edukasi sebagai bagian dari metode pembelajaran PAI, dengan tujuan mengamati interaksi siswa dengan game serta efektivitas pembelajaran. Wawancara mendalam dilakukan terhadap guru dan siswa untuk memahami bagaimana game edukasi membantu dalam proses pembelajaran, motivasi siswa, dan dampak terhadap pemahaman materi ajar. Analisis dokumen meliputi kajian terhadap materi kurikulum PAI serta konten dalam game edukasi yang digunakan untuk memastikan relevansi dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran.⁸

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik, di mana data yang diperoleh dari observasi dan wawancara diidentifikasi menjadi tema-tema yang relevan dengan fokus penelitian. Triangulasi data digunakan untuk memverifikasi validitas data dengan membandingkan hasil dari berbagai sumber informasi, seperti observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang bagaimana game edukasi dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran PAI di era digital, serta tantangan dan peluang yang dihadapi oleh pendidik dalam penerapannya.

⁸ M. Askari Zakariah, Vivi Afriani, and M. Zakariah, *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Research and Development* (Sulawesi Tenggara: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020).

3. PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu aspek yang paling terlihat adalah semakin meluasnya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, termasuk dalam penggunaan game edukasi. Game edukasi dirancang untuk memadukan unsur hiburan dan pendidikan, yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Menurut Gee, game edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena dapat menyajikan materi dalam bentuk yang menarik, dinamis, dan berbasis tantangan. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, sehingga pemanfaatan teknologi ini menjadi sangat relevan di era digital saat ini.⁹

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), game edukasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keagamaan. PAI bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Islam dan membentuk karakter moral siswa. Namun, tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana membuat pembelajaran agama menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Game edukasi menjadi solusi efektif karena memungkinkan siswa untuk belajar melalui simulasi interaktif, cerita visual, dan tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai Islam. Hal ini sesuai dengan pandangan Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia, seperti game edukasi, dapat meningkatkan pemahaman siswa karena melibatkan lebih banyak indra dan memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik.¹⁰

Selain itu, game edukasi juga memberikan pengalaman belajar yang bersifat personal dan mandiri, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan cara mereka masing-masing. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky menekankan pentingnya peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui game edukasi, siswa didorong untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah, dan membuat keputusan berdasarkan pengetahuan yang mereka peroleh, yang semuanya dilakukan dalam lingkungan yang menyenangkan. Dalam pembelajaran PAI, game edukasi dapat digunakan untuk memperkuat konsep keagamaan yang

⁹ Elma Haryani, "Pendidikan Moderasi Beragama Untuk Generasi Milenia: Studi Kasus 'Lone Wolf' Pada Anak Di Medan," *Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 18, no. 2 (2020): 145–58, <https://doi.org/10.32729/edukasi.v18i2.710>.

¹⁰ A Suheryadi et al., "Pengembangan Aplikasi Mobile Pencatatan Transaksi Penjualan Olahan Mangga Terintegrasi Berbasis Android," ... *and National Seminar*, 2019, <https://jurnal.polban.ac.id/proceeding/article/view/1378>.

abstrak, seperti rukun Islam, akhlak, dan sejarah Islam, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.¹¹

Lebih jauh lagi, penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI juga dapat membantu membangun motivasi intrinsik siswa. Menurut teori motivasi yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, siswa lebih termotivasi untuk belajar jika mereka merasa terlibat dan tertantang dalam aktivitas pembelajaran. Game edukasi memberikan tantangan yang progresif dan berbasis tujuan, yang mendorong siswa untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka. Dalam konteks PAI, tantangan dalam game edukasi dapat mencakup kuis tentang ajaran agama, skenario moral yang harus diselesaikan, atau permainan peran yang melibatkan nilai-nilai Islam. Dengan demikian, game edukasi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. PAI tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan ajaran-ajaran agama Islam, tetapi juga menanamkan nilai-nilai etika, moral, dan spiritual yang berperan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pandangan Al-Attas, yang menyatakan bahwa pendidikan Islam bertujuan untuk menghasilkan manusia yang beradab, yaitu individu yang memiliki pengetahuan, perilaku yang baik, serta mampu menyeimbangkan kehidupan spiritual dan duniawi. Oleh karena itu, PAI berperan strategis dalam membentuk kepribadian yang mulia, memupuk rasa tanggung jawab, kejujuran, dan kebaikan dalam kehidupan siswa.¹³

Namun, di era digital, tantangan besar yang dihadapi dalam pembelajaran PAI adalah bagaimana menyampaikan materi ajar yang relevan dan menarik bagi siswa. Teknologi telah mengubah pola belajar dan minat siswa, sehingga metode konvensional yang bersifat monoton sering kali dianggap kurang menarik dan kurang efektif. Menurut Piaget, pembelajaran yang efektif harus menyesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif dan minat peserta didik. Pada tahap usia sekolah, anak-anak memiliki kecenderungan untuk belajar melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Dalam hal ini, metode pembelajaran yang hanya berfokus pada

¹¹ M Masbur, "PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *Tarbiyatul Aulad*, 2023, <https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/view/5694>.

¹² Destriani et al., "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Pemahaman Literasi Keagamaan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 1 (2022): 1–12.

¹³ Neni Putri et al., "Strategies To Improve the Quality of Education," *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)* Vol. 6, no. 3 (2024): 776–84, <https://doi.org/10.30587/ivjrj.v3i2.8404>.

ceramah dan hafalan kurang mampu menarik minat siswa, sehingga pembelajaran menjadi tidak maksimal.¹⁴

Salah satu solusi untuk menghadapi tantangan ini adalah dengan memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan pola belajar siswa di era digital. Game edukasi menawarkan cara baru yang lebih menarik dalam menyampaikan materi PAI, di mana siswa dapat belajar sambil bermain. Menurut teori konstruktivisme Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses belajar, di mana mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan belajar mereka. Game edukasi memungkinkan siswa untuk mengalami langsung nilai-nilai keagamaan dalam konteks yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PAI.¹⁵ Lebih lanjut, game edukasi juga memungkinkan adanya pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan kontekstual. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan game edukasi dapat menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. Teori multiple intelligences yang dikemukakan oleh Gardner menegaskan bahwa setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda, seperti kecerdasan linguistik, logika-matematika, visual-spasial, dan interpersonal. Dengan game edukasi, materi PAI dapat disampaikan dalam berbagai format, seperti cerita visual, tantangan logika, atau simulasi interaksi sosial, sehingga memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan gaya dan kemampuan mereka masing-masing. Dalam hal ini, game edukasi tidak hanya membuat pembelajaran PAI lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Islam.¹⁶

Game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki potensi yang jauh lebih besar daripada sekadar menyampaikan materi ajar. Game edukasi dapat menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan dan memperkuat nilai-nilai keislaman seperti kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. Nilai-nilai ini sangat penting untuk membentuk karakter siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Islam. Menurut Al-Attas, tujuan utama pendidikan Islam adalah

¹⁴ H H P Daulay, *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah* (books.google.com, 2016),

[https://books.google.com/books?](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Qd7MDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mengembangkan+kemampuan+komunikasi+dalam+pai&ots=a50WC_F3U4&sig=ryKnWtnL1pBf1PTI2gqARMckGCw)

[hl=en&lr=&id=Qd7MDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mengembangkan+kemampuan+komunikasi+dalam+pai&ots=a50WC_F3U4&sig=ryKnWtnL1pBf1PTI2gqARMckGCw](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Qd7MDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mengembangkan+kemampuan+komunikasi+dalam+pai&ots=a50WC_F3U4&sig=ryKnWtnL1pBf1PTI2gqARMckGCw).

¹⁵ A Nurjaman, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran "ASSURE"* (books.google.com, 2021), [https://books.google.com/books?](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=OXYTEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=mengembangkan+kemampuan+komunikasi+dalam+pai&ots=svFG7pGjs3&sig=xtXc6qKVkJncWs8aYNYNsXqPaew)

[hl=en&lr=&id=OXYTEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=mengembangkan+kemampuan+komunikasi+dalam+pai&ots=svFG7pGjs3&sig=xtXc6qKVkJncWs8aYNYNsXqPaew](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=OXYTEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=mengembangkan+kemampuan+komunikasi+dalam+pai&ots=svFG7pGjs3&sig=xtXc6qKVkJncWs8aYNYNsXqPaew).

¹⁶ Ferry Doringin, Nensi Mesrani Tarigan, and Johny Natu Prihanto, "Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0 Education," *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)* 1, no. 1 (2020): 43–48.

menciptakan manusia yang beradab, yaitu individu yang memiliki moral dan akhlak yang baik. Dalam game edukasi, nilai-nilai keislaman tersebut dapat diajarkan secara eksplisit melalui skenario, tantangan, dan cerita yang dirancang untuk mendorong siswa bertindak jujur, bekerja sama dengan teman, dan bertanggung jawab atas tindakan mereka selama permainan berlangsung.¹⁷

Teori belajar sosial dari Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Menurutnya, siswa belajar dengan lebih efektif melalui kolaborasi dan dialog dengan orang lain, baik dengan sesama siswa maupun dengan guru. Dalam konteks game edukasi, interaksi sosial ini dapat diwujudkan melalui permainan yang bersifat kolaboratif, di mana siswa harus bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Misalnya, game edukasi yang mengajarkan nilai kerja sama dapat melibatkan siswa dalam misi bersama untuk menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan nilai-nilai agama Islam. Dengan cara ini, game edukasi tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk menginternalisasi nilai-nilai keislaman dalam konteks kerja sama dan interaksi sosial. Selain itu, game edukasi juga dapat merangsang keterlibatan kognitif siswa dalam pembelajaran PAI. Game edukasi menawarkan skenario dan tantangan yang membutuhkan pemecahan masalah, refleksi, dan pengambilan keputusan yang terkait dengan nilai-nilai agama Islam. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget menyatakan bahwa siswa belajar paling baik ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman. Dalam konteks game edukasi, siswa diajak untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Islam melalui skenario permainan. Hal ini membantu mereka menginternalisasi konsep-konsep keislaman secara lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.¹⁸

Selain itu, game edukasi memungkinkan pengulangan konsep-konsep penting dalam pembelajaran PAI secara berulang. Pengulangan adalah aspek penting dalam pembelajaran, terutama dalam memperkuat pemahaman dan memori jangka panjang. Menurut Ebbinghaus dalam teorinya tentang kurva lupa, pengulangan terstruktur membantu siswa mengingat informasi lebih lama. Dalam game edukasi, siswa secara tidak sadar melakukan pengulangan konsep-konsep yang penting karena mereka terus terlibat dalam tantangan dan skenario yang menuntut penerapan nilai-nilai keislaman.

¹⁷ Bilqis Waritsa Firdausi, Yoyok Yermiandhoko, and Universitas Negeri Surabaya, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2021): 229–43.

¹⁸ M Jaderberg et al., "Human-Level Performance in 3D Multiplayer Games with Population-Based Reinforcement Learning," *Science*, 2019, <https://doi.org/10.1126/science.aau6249>.

Dengan demikian, game edukasi bukan hanya media yang menyenangkan, tetapi juga efektif dalam memastikan bahwa siswa benar-benar memahami dan mengingat materi PAI yang telah dipelajari.

Era digital menghadirkan tantangan dan peluang besar bagi dunia pendidikan, termasuk bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara bijaksana dan efektif dalam proses pembelajaran. Teknologi telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan informasi, sehingga diperlukan pendekatan baru yang relevan dan adaptif. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana teknologi tidak hanya digunakan sebagai alat, tetapi juga sebagai media yang mendukung pembelajaran yang bermakna. Menurut teori pembelajaran multimedia dari Mayer, teknologi, jika digunakan dengan tepat, dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan teknologi harus dirancang untuk memaksimalkan keterlibatan kognitif siswa, di mana elemen-elemen seperti visual, audio, dan interaktivitas dapat digunakan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat.¹⁹

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), game edukasi dapat menjadi salah satu implementasi praktis dari teori Mayer ini. Game edukasi berbasis multimedia mampu memadukan teks, gambar, audio, dan elemen interaktif yang mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep keagamaan yang mungkin dianggap abstrak. Misalnya, dengan menggunakan visualisasi cerita-cerita dari sejarah Islam atau simulasi kegiatan ibadah, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan mendalam. Mayer menekankan bahwa kombinasi dari elemen visual dan verbal akan membuat proses belajar lebih efektif karena informasi diolah melalui saluran kognitif yang berbeda, sehingga siswa dapat mengingat dan memahami materi lebih baik. Ini sangat relevan dalam pembelajaran PAI, di mana pemahaman terhadap konsep agama sering kali memerlukan pendekatan yang beragam.²⁰

Selain itu, game edukasi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan personal. Teori pembelajaran konstruktivis, yang diusung oleh Piaget dan Vygotsky, menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa dapat membangun pemahaman mereka sendiri melalui eksplorasi dan pengalaman. Game edukasi memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, di mana mereka dapat mengeksplorasi materi keagamaan sesuai dengan

¹⁹ A P Yudha and W Wiguna, "Aplikasi Media Promosi Mobile Game 2D Simulasi Kosmetik Purbasari Di PT GOC," *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2020, <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/281>.

²⁰ A Setianingsih, *Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung* (repository.radenintan.ac.id, 2018), <http://repository.radenintan.ac.id/3271/>.

kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Dengan adanya tantangan, skenario, dan feedback yang diberikan secara real-time, siswa memiliki kontrol yang lebih besar atas proses belajar mereka. Hal ini sangat sejalan dengan prinsip konstruktivisme, yang mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan kritis.

Penggunaan teknologi dalam bentuk game edukasi juga menjawab kebutuhan siswa di era digital yang semakin terbiasa dengan interaktivitas dan fleksibilitas dalam belajar. Menurut teori kognitif sosial dari Bandura, pembelajaran yang terjadi melalui observasi, imitasi, dan interaksi dengan lingkungan memiliki dampak yang lebih kuat terhadap pemahaman dan internalisasi informasi. Dalam game edukasi PAI, siswa dapat belajar melalui skenario yang melibatkan simulasi kehidupan nyata atau tantangan yang memerlukan penerapan nilai-nilai agama. Dengan interaksi yang kontekstual ini, siswa tidak hanya belajar secara teoretis, tetapi juga secara praktis. Hal ini membuat game edukasi menjadi alat yang efektif dalam memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik, dengan memperhatikan kebutuhan dan tantangan dunia pendidikan di era digital.²¹ Salah satu manfaat penting dari pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Teori motivasi intrinsik yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan menekankan bahwa individu cenderung lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka merasa aktivitas tersebut relevan, menantang, dan memberikan kepuasan secara internal. Game edukasi, yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, dapat memenuhi kriteria ini. Dalam pembelajaran PAI, game edukasi dapat menanamkan konsep-konsep agama dengan cara yang relevan dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, karena mereka merasakan kepuasan ketika berhasil menyelesaikan tantangan atau mencapai tujuan dalam permainan.²²

Game edukasi biasanya dirancang dengan struktur tantangan yang progresif, di mana tingkat kesulitan meningkat seiring dengan pencapaian siswa. Desain seperti ini sejalan dengan teori Zone of Proximal Development (ZPD) yang dikemukakan oleh Vygotsky, di mana siswa belajar paling efektif ketika mereka diberikan tugas yang berada sedikit di atas kemampuan mereka saat ini, tetapi masih dapat diselesaikan dengan sedikit bantuan. Tantangan yang progresif dalam game edukasi dapat mendorong siswa untuk terus berusaha mengatasi hambatan-hambatan yang dihadapi,

²¹ A N Aeni et al., "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD," ... : *Jurnal Pendidikan ...* (academia.edu, 2022), <https://www.academia.edu/download/97505683/pdf.pdf>.

²² E Sofi, "Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri," *Tanzhim*, 2016, <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tanzhim/article/view/32>.

sehingga mereka tetap termotivasi untuk belajar. Misalnya, dalam konteks PAI, game edukasi dapat menyajikan kuis atau teka-teki seputar ajaran agama Islam, seperti tentang rukun Islam, kisah para nabi, atau hukum-hukum syariah. Siswa akan merasa tertantang untuk menyelesaikan kuis atau teka-teki tersebut dan mendapatkan penghargaan atas upaya mereka.

Teori Self-Determination yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan juga menekankan pentingnya kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial dalam memotivasi siswa. Dalam game edukasi, siswa memiliki kontrol atas bagaimana mereka menyelesaikan tantangan yang diberikan, yang meningkatkan perasaan otonomi. Selain itu, setiap kali siswa berhasil menyelesaikan tantangan, mereka mendapatkan rasa pencapaian atau kompetensi, yang pada gilirannya memperkuat motivasi mereka untuk terus belajar. Dalam konteks PAI, simulasi interaktif atau permainan berbasis skenario yang mengajarkan nilai-nilai Islam dapat meningkatkan rasa keterlibatan siswa dengan materi ajar. Misalnya, siswa dapat berperan dalam skenario simulasi yang melibatkan pengambilan keputusan berdasarkan prinsip-prinsip Islam, seperti kejujuran, tanggung jawab, atau kedermawanan. Dengan demikian, game edukasi memungkinkan siswa untuk menginternalisasi nilai-nilai keislaman melalui proses belajar yang interaktif dan memuaskan.²³

Selain itu, game edukasi juga memberikan feedback instan, yang penting dalam membangun motivasi belajar siswa. Teori pembelajaran operan yang dikembangkan oleh Skinner menyatakan bahwa reinforcement positif, seperti feedback atau penghargaan langsung, dapat meningkatkan frekuensi perilaku yang diinginkan. Dalam game edukasi PAI, feedback langsung dapat berupa pujian, skor, atau pencapaian tertentu setelah siswa berhasil menyelesaikan tugas atau tantangan terkait ajaran agama. Feedback ini berfungsi sebagai penguatan positif yang mendorong siswa untuk melanjutkan pembelajaran mereka dan berusaha lebih keras. Akibatnya, siswa merasa termotivasi untuk terus memperbaiki diri dan memahami materi PAI dengan lebih mendalam. Dengan demikian, pemanfaatan game edukasi tidak hanya membuat pembelajaran PAI lebih menarik, tetapi juga mendorong motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai keislaman.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif yang signifikan. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai

²³ S Sulaiman, "Desain Pembelajaran Bermedia Pendidikan Agama Islam" (repository.unp.ac.id, 2013), http://repository.unp.ac.id/17755/1/SULAIMAN_231_13.pdf.

keagamaan, game edukasi juga mampu meningkatkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, game edukasi menjadi salah satu solusi inovatif untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, terutama dalam mengajarkan nilai-nilai agama yang relevan dan interaktif.

Referensi

- Aeni, A N, D Djuanda, M Maulana, and ... "Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Word Wall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD." ... : *Jurnal Pendidikan* academia.edu, 2022. <https://www.academia.edu/download/97505683/pdf.pdf>.
- Anwar, R K, N Komariah, and ... "Pengembangan Konsep Literasi Informasi Santri: Kajian Di Pesantren Arafah Cililin Bandung Barat." *Wawasan: Jurnal Ilmiah* ..., 2017. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jw/article/view/964>.
- Azis, A M. "Upaya Meningkatkan Creative Intelligence (Kecerdasan Kreatif) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik." *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN* ..., 2019. <http://ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/75>.
- Budiani, Y D. *Implementasi Pembelajaran Daring PAI Berbasis Soft Skill Di SMA Negeri 5 Malang*. repository.unisma.ac.id, 2021. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/6021>.
- Daulay, H H P. *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*. books.google.com, 2016. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=Qd7MDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=mengembangkan+kemampuan+komunikasi+dalam+pai&ots=a50WC_F3U4&sig=ryKnWtnL1pBf1PTI2gqARMckGCw.
- Destriani. "Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di SMKN Negeri 1 Rejang Lebong." *International Journal Of Educational Resources* 2, no. 6 (2022): 614–30.
- . "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama Menuju Society Era 5.0." *International Journal Of Educational Resources* 2, no. 06 (2021): 648–64.
- Destriani, Rasmini, Amriyadi, and Hezi Jeniati. "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Pemahaman Literasi Keagamaan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 1 (2022): 1–12.
- DEWI, S N U R. *KOMPETENSI KEPERIBADIAN GURU PAI DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA DI SMP NEGERI 1 KALIMANAH PURBALINGGA*. repository.uinsaizu.ac.id, 2020. <http://repository.uinsaizu.ac.id/id/eprint/8418>.
- Doringin, Ferry, Nensi Mesrani Tarigan, and Johny Natu Prihanto. "Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0 Education." *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)* 1, no. 1 (2020): 43–48.
- Efendi, Y. "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor." *Jurnal Intra-Tech*, 2018.

<https://www.journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/24>.

- Firdausi, Bilqis Waritsa, Yoyok Yermiandhoko, and Universitas Negeri Surabaya. “Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2021): 229–43.
- Haryani, Elma. “Pendidikan Moderasi Beragama Untuk Generasi Milenia: Studi Kasus ‘Lone Wolf’ Pada Anak Di Medan.” *Edukasi: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 18, no. 2 (2020): 145–58. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v18i2.710>.
- Jaderberg, M, W M Czarnecki, I Dunning, L Marris, and ... “Human-Level Performance in 3D Multiplayer Games with Population-Based Reinforcement Learning.” *Science*, 2019. <https://doi.org/10.1126/science.aau6249>.
- Masbur, M. “PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.” *Tarbiyatul Aulad*, 2023. <https://www.ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/view/5694>.
- Nurjaman, A. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Implementasi Desain Pembelajaran “ASSURE.”* books.google.com, 2021. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=OXYTEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=mengembangkan+kemampuan+komunikasi+dalam+pai&ots=svFG7pGjs3&sig=xtXc6qKvkJncWs8aYNYNsXqPaew>.
- Putri, Neni, Hamengkubuwono, Emmi Kholilah Harahap, and Destriani. “Strategies To Improve the Quality of Education.” *International Journal of Health, Economics, and Social Sciences (IJHESS)* Vol. 6, no. 3 (2024): 776–84. <https://doi.org/10.30587/ivrj.v3i2.8404>.
- Setianingsih, A. *Game Online Dan Efek Problematikanya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Negeri 7 Bandar Lampung.* repository.radenintan.ac.id, 2018. <http://repository.radenintan.ac.id/3271/>.
- Sofi, E. “Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri.” *Tanzhim*, 2016. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tanzhim/article/view/32>.
- Suheryadi, A, K A Cahyanto, M L Sifa, and ... “Pengembangan Aplikasi Mobile Pencatatan Transaksi Penjualan Olahan Mangga Terintegrasi Berbasis Android.” ... *and National Seminar*, 2019. <https://jurnal.polban.ac.id/proceeding/article/view/1378>.
- Sulaiman, S. “Desain Pembelajaran Bermedia Pendidikan Agama Islam.” repository.unp.ac.id, 2013. http://repository.unp.ac.id/17755/1/SULAIMAN_231_13.pdf.
- Yudha, A P, and W Wiguna. “Aplikasi Media Promosi Mobile Game 2D Simulasi Kosmetik Purbasari Di PT GOC.” *EProsiding Sistem Informasi (POTENSI)*, 2020. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/281>.
- Zakariah, M. Askari, Vivi Afriani, and M. Zakariah. *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Research and Development*. Sulawesi Tenggara: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.