

Evaluasi Pemanfaatan Game Edukasi Islami Dalam Pembelajaran Pai di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah Senori

Laila Salma Karamay¹

¹Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Sultan Agung.

Email: lailasalmakaramay@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah membawa dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media game edukasi islami sebagai media dalam pembelajaran di MI Miftahul Falah. Game edukasi ini dirancang untuk meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik melalui pengalaman yang interaktif dalam menggabungkan nilai islami serta teknologi modern. Hasil dari evaluasi ini menunjukkan bahwa media game mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi seperti rukun islam, doa harian, serta kisah nabi secara efektif. Namun kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi, koneksi internet, serta kurangnya pelatihan pendidik dalam memanfaatkan teknologi menjadi tantangan yang perlu di atasi. Penelitian ini merekomendasikan pengadaan fasilitas yang memadai, pelatihan pendidik, serta pengembangan game lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaan game edukasi islami dalam pembelajaran PAI. Dengan langkah yang strategis ini tentunya diharapkan media game tersebut dapat berkontribusi secara maksimal dalam membentuk generasi yang cerdas, religius, dan berakhlak mulia.

Kata kunci: *Game, Edukasi, Evaluasi*

Abstract

The development of digital technology has had a significant impact on the world of education, including Islamic Religious Education (PAI) learning. This research aims to evaluate the effectiveness of using Islamic educational game media as a medium for learning at MI Miftahul Falah. This educational game is designed to increase students' interest and motivation to learn through interactive experiences that combine Islamic values and modern technology. The results of this evaluation show that game media is able to increase students' understanding of material such as the pillars of Islam, daily prayers, and stories of the prophet effectively. However, obstacles such as limited technological facilities, internet connections, and lack of training for educators in using technology are challenges that need to be overcome. This research recommends providing adequate facilities, training educators, and further game development to optimize the use of Islamic educational games in PAI learning. With this strategic step, it is of course hoped that the gaming media can contribute optimally in forming a generation that is intelligent, religious and has noble morals.

Keywords: *games, education, evaluation*

PENDAHULUAN

Era peradaban manusia sudah mengalami perkembangan yang sangat signifikan terutama dalam dunia teknologi. Kemajuan dan perkembangan teknologi secara pesat sudah tidak diragukan lagi, di era digital seperti sekarang ini hampir seluruh umat manusia di dunia memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ditawarkan. Manusia dengan sangat mudah untuk mengakses teknologi di berbagai bidang, terutama dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik diajarkan tentang gejala

dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini manusia menggunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut (Maritsa et al., 2021)

Pembelajaran berbasis teknologi ini menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Transformasi digital dalam pendidikan Islam mencakup penggunaan sumber-sumber elektronik seperti aplikasi edukasi Islam, situs web agama, e-book Fiqih, video pembelajaran, dan platform pembelajaran daring. Sumber-sumber ini menawarkan akses yang lebih cepat dan mudah ke berbagai materi pendidikan, pengalaman belajar yang lebih interaktif, dan beragam metode pengajaran (Mawardi et al., 2023). Dari sekian banyak transformasi digital tersebut penulis hanya ingin memaparkan salah satu media yang semakin banyak digunakan didalam dunia pendidikan yakni game edukasi di madrasah ibtidaiyah miftahul falah senori. Lembaga pendidikan ini berbasis islam dan memiliki tanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai agama sejak usia dini. Namun, tantangan yang dihadapi tidak sedikit. Beberapa peserta didik sering kali merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang bersifat ceramah atau hafalan. Selain itu adanya game edukasi ini membuat peserta didik lebih tertarik pada perangkat digital yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran PAI

Game edukasi islami ini menjadi salah satu alternatif yang sangat menarik untuk membantu siswa memahami nilai-nilai keislaman, memperdalam materi pembelajaran, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar. Game edukasi dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep keislaman dengan cara yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan berbagai fitur interaktif, game edukasi Islami dapat memfasislistasi pembelajaran tentang nilai-nilai islam, seperti rukun silam, rukun iman, doa-doa harian, kisah nabi, dan ahlak mulia. Selain itu, game interaktif ini juga mengandung pembelajaran mandiri, Dimana peserta didik dapat mengakses materi kapan saja dan Dimana saja.

Namun, pemanfaatan game edukasi Islami dalam pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyyah Miftahul Falah memerlukan evaluasi untuk memastikan efektifitasnya. Evaluasi ini bertujuan guna mengukur sejauh mana relevansinya dengan kurikulum, serta mengetahui kendala yang mungkin dihadapi dalam penggunaannya. Selain itu evaluasi juga penting untuk memahami tanggapan pendidik dan peserta didik terhadap game tersebut, sehingga dapat dilakukan pengembangan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan. Melalui evaluasi yang menyeluruh, diharapkan penggunaan game edukasi Islami dalam pembelajaran PAI dapat terus ditingkatkan, baik dari segi konten, teknis, maupun pendekatan yang digunakan. Dengan demikian, media ini dapat berkontribusi secara optimal dalam membentuk generasi cerdas secara intelektual dan spiritual sesuai dengan ajaran islam.

METODE

1. Studi Literatur

Penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan dokumen resmi yang relevan dengan topik. Sumber-sumber ini mencakup teori pembelajaran interaktif, evaluasi media pembelajaran, serta pengaruh teknologi dalam Pendidikan agama islam. Studi literatur ini menjadi dasar dalam Menyusun kerangka teoritis dan mendukung analisis data.

2. Pengumpulan Data Primer

- a. Data primer diperoleh melalui wawancara serta observasi.
- b. Wawancara dilakukan dengan guru PAI untuk memahami bagaimana game edukasi Islami digunakan dalam pembelajaran, manfaat yang dirasakan, serta tantangan yang dihadapi
- c. Observasi dilakukan untuk melihat langsung bagaimana peserta didik berinteraksi dengan game edukasi Islami selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder berupa dokumen yang relevan, seperti silabus PAI, panduan kurikulum, dan materi pembelajaran yang digunakan. Selain itu, penulis juga memanfaatkan laporan hasil belajar peserta didik untuk melihat dampak penggunaan game terhadap pemahaman materi

4. Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan di analisis secara kualitatif. Analisis dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, Dimana penulis menelaah data untuk mengidentifikasi pola, temuan, serta hubungan serta penggunaan game edukasi Islami dan hasil pembelajaran PAI.

5. Validasi Data

Validasi dilakukan melalui triangulasi, yakni membandingkan data dari berbagai sumber (literatur, wawancara, serta observasi) untuk memastikan keabsahan informasi yang di peroleh.

Sumber yang peneliti gunakan dalam menulis makalah ini berupa buku, jurnal, artikel, dokumen resmi, serta observasi lapangan. Metode ini diharapkan mampu memberikan Gambaran yang jelas dan mendalam mengenai topik yang dibahas serta menghasilkan analisis yang valid dan dapat di andalkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pentingnya edukasi game Islami dalam pembelajaran PAI

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik khususnya di Madrasah Ibtidaiyah. Oleh karena itu, guru PAI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah, sebagai penggerak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam Upaya ini,, guru harus merancang strategi yang efektif agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.(Safitri et al., 2023). Trik yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran ini salah satunya menggunakan game edukasi islami. Game edukasi Islami ini merupakan inovasi yang relevan dengan kebutuhan Pendidikan modern.dalam pembelajaran

PAI, media ini memadukan teknologi dan nilai-nilai agama sehingga materi dapat disampaikan dengan cara yang menarik. Di madrasah ibtidaiyah miftahul falah, game edukasi Islami ini di gunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam beberapa materi seperti, rukun islam, doa harian, kisah nabi, serta pembelajaran akhlak mulia pada mata Pelajaran akidah akhlak. Guru menyediakan bahan ajar menggunakan lcd proyektor dan materi yang telah di desain dengan aplikasi *canva*, lalu untuk kuis guru menyediakan bahan ajar melalui aplikasi *quizizz* dan *wordwall* sesuai materi yang akan di ajarkan. Guru akan lebih mudah untuk mengkondisikan peserta didik selama pembelajaran berlangsung karena melalui media game edukasi Islami ini peserta didik belajar dengan pengalaman yang lebih interaktif dan efektif di bandingkan dengan metode konvensional seperti ceramah ataupun hafalan, sehingga mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran.

2. Efektivitas game edukasi Islami dalam pembelajaran PAI di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah.

Inovasi pembelajaran yang menggabungkan teknologi modern dengan nilai-nilai keislaman. Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah dengan beberapa materi ajar menggunakan game edukasi Islami memberikan dampak yang positif. Media game ini mampu untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran yang sering kali menggunakan metode ceramah yang membuat peserta didik sering kali merasa bosan dan kurang memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

media pembelajaran ini mendapat respon yang sangat positif dari peserta didik, yang sebelumnya kurang focus dalam pembelajaran, kini lebih focus dan lebih aktif di setiap mata pembelajaran. Salah satu aspek yang sangat menonjol dari efektifitas game edukasi Islami ini merupakan kemampuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Game ini di rancang dengan elemen yang interaktif. Seperti visual yang menarik, tantangan dalam setiap sesi game berlangsung, serta reward yang akan di dapatkan peserta didik berupa skor jika dapat menjawab setiap pertanyaan dalam game yang telah di sediakan, sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Para guru MI Miftahul Falah juga mengungkapkan bahwa peserta didik bisa lebih focus dan lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan media game di bandingkan dengan metode tradisional. Selain itu, game edukasi Islami ini sangat membantu peserta didik dalam memahami materi PAI dengan cara lebih cepat. Contohnya, saat pembelajaran menggunakan game yang mengajarkan doa-doa harian ataupun kisah nabi, peserta didik diberikan pengalaman belajar secara aplikatif. Dalam observasi di dalam kelas, peserta didik yang melakukan pembelajaran menggunakan media game ini menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang sedang di ajarkan di bandingkan dengan peserta didik yang belajar hanya menggunakan buku teks dan metode ceramah saja.

Namun, epektifits game pembelajaran Islami ini juga dipengaruhi oleh beberapa factor, seperti relevansi materi dengan kurikulum, ketersediaan perangkat teknologi pembelajaran, dan keterampilan

pengajar dalam meningkatkan pembaharuan game kedalam materi pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dalam memilih game edukatif Islami yang sesuai dengan kompetensi dasar yang akan di ajarkan serta memastikan peserta didik memiliki akses yang cukup memadai.

Secara keseluruhan, game edukasi Islami ini terbukti efektif di lakukan di Mi Miftahul Falah dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran PAI. Dengan arahan yang tepat, media pembelajaran ini dapat menjadikan alat yang sangat praktis dalam membentuk generasi yang unggul, cerdas, serta religious.

3. Kendala Dalam Penggunaan Game Edukasi Islami di Mi Miftahul Falah

Telah kita paparkan bahwa game edukasi Islami sebagai sarana pembelajaran di MI Miftahul Falah ini memberikan dampak yang sangat signifikan dalam meningkatkan kompetensi belajar, menumbuhkan motivasi belajar, seta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Namun, penerapannya tak lepas dari kendala yang harus sangat di perhatikan. Salah satu kendala utamanya merupakan keterbatasan fasilitas serta teknologi yang tidak semua peserta didik memiliki akses seperti laptop, tablet, serta computer di rumah. Meskipun Lembaga sekolah menyediakan perangkat pendukung yang tersedia tetapi sering kali belum mencukupi untuk bisa di gunakan secara bersamaan oleh seluruh peserta didik. Kondisi seperti inilah yang membuat pembelajaran berbasis game edukasi ini kurang optimal, terutama saat pembelajaran di lakukan di kelas dengan jumlah peserta didik yang cukup besar.

Selain itu, kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil juga memberi hambatan dalam penggunaan game edukasi Islami. Beberapa game memerlukan akses internet untuk mengunduh konten atau media ajar secara daring, sehingga akan sulit di lakukan jika jaringan internet di sekolah ataupun di rumah kurang memadai. Hal tersebut seringkali menjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang seharusnya interaktif dan berjalan dengan lancar. Dari sisi pendidik, tantangan lain merupakan kurangnya pelatihan dalam memanfaatkan teknologi. Tidak semua pendidik melek akan teknologi. Ini mengakibatkan media pembelajaran berbais game Islami dan edukatif ini kurang maksimal atau bahkan di anggap rumit. Dalam kasus ini perlu adanya pelatihan khusus bagi pendidik yang kurang memahami akan teknologi agar pendidik dapat mengimbangi kemajuan teknologi pada saat ini.

Kendala lainnya yakni kurangnya variasi konten game dengan kebutuhan pembelajaran PAI. Bebrapa game yang tersedia tidak sepenuhnya sesuai dengan kompetensi yang akan di ajarkan, sehingga pendiidk perlu menyaring atau memodifikasi materi yang akan di ajarkan. Selain itu, Sebagian game juga belum di rancang untuk menyesuaikan Tingkat pemahaman peserta didik di MI Miftahul Falah, sehingga ada kemungkinan peserta didik menemui kesulitan ataupun sebaliknya. Untuk mengatasi kendala tersebut, perlu adanya langkah strategis seperti pengadaan fasilitas teknologi yang lebih memadai, peningkatan akses internet, pelatihan guru, serta kolaborasi dengan pengembang untuk

menciptakan game edukasi yang relevan. Dengan demikian, potensi game edukasi Islami dalam pembelajaran PAI di MI Miftahul Falah dapat berjalan secara maksimal dan seperti yang di harapkan.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil evaluasi pemanfaatan game edukasi Islami dalam Pendidikan agama islam di MI Miftahul Falah menunjukkan bahwa media game edukasi ini memiliki potensi yang sangat besar dalam mendukung proses belajar mengajar. Game edukasi Islami ini mampu untuk meningkatkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman pembelajaran yang sangat interkatif dalam membantu peserta didik memahami materi serta konsep pembelajaran PAI dengan mudah dan menyenangkan. Namun penerapan media ini juga memiliki beberapa kendala. Di antaranya, keterbatasan perangkat teknologi, koneksi internet yang kurang stabil, kurangnya keterampilan pendidik dalam mengaplikasikan teknologi secara optimal serta, minimnya konten game yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran Pai. Kendala tersebut perlu adanya perhatian untuk meningkatkan evekjtifitas dalam penggunaan media game edukasi Islami. Untuk meningkatkan evektifitas media pembelajaran berbasis game edukasi Islami ini perlu adanya evaluasi berkala sehingga media ini agar dapat di manfaatkan secara maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(6), 1835.
- Ali, M. K., Ali, A. M., & Hasanah, A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Perhitungan Waris dalam Pendidikan Agama Islam Menggunakan Scratch. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(4), 4373–4386.
- Gentala, J., & Dasar, P. (2023). Pengaruh Pengintegrasian Teknologi Media Kahoot pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Desember*, *8*(2), 253–261.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7352–7359.
- Kholishoh Nur Aini, & Abdul Muhid. (2022). Evektifitas Game Marbel Muslim Kids Pada Mata Pelajaran Pai Untuk Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *5*, 1–23.
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *AS-SABIQUN*, *4*(5), 1276–1287.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *18*(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mawardi, A., Pendidikan, P., Islam, A., Makassar, U. M., Sultan, J., 259, A. N., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal on Education*, *06*(01), 1.

Safitri, E., Pariati, E., & Nursalim, E. (2023). *Strategi Guru Dalam Meningkatkan Pengembangan Pembelajaran PAI*. <https://ejurnal.stitnafistabalong.ac.id/index.php/annafis>

Wahab, G., Rosnawati, Mp., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*.

Wahyuni, S., & Neni, N. (2023). Evaluasi Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam di Era Digital. *Baitul Hikmah: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 1(2), 81–90. https://doi.org/10.46781/baitul_hikmah.v1i2.871