

# Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Akhlak Siswa dalam Pembelajaran PAI di SMPN 3 Sungai Geringging

**Nurlela Sari<sup>1</sup>, Rida Asnita<sup>2</sup>**<sup>1</sup> SMPN 3 Sungai Geringgin<sup>2</sup> SMPN 3 Sungai GeringgingCorrespondence: [nurlelasari48@guru.smp.belajar.id](mailto:nurlelasari48@guru.smp.belajar.id)**Article Info****Article history:**

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

**Keyword:**

Classroom Action Research, Educational Game-Based Learning, Islamic Education, Moral Values, Student Engagement, Character Development.

**ABSTRACT**

This Classroom Action Research (CAR) study aims to examine the application of educational game-based learning to enhance students' understanding of Islamic moral values in the subject of Islamic Education (PAI) at SMPN 3 Sungai Geringging. The research focuses on eighth-grade students, and the primary objective is to explore how game-based learning can increase students' engagement, motivation, and comprehension of Islamic moral teachings. The study is conducted over two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection phases. Data is collected through observations, student interviews, and assessment of game outcomes to evaluate the effectiveness of educational games in reinforcing values such as honesty, compassion, and patience. Findings from this research are expected to show that educational games not only enhance students' learning experience but also contribute to their ability to apply moral values in daily life. This study provides insights into the integration of innovative learning methods in Islamic education, particularly for improving students' character development and their understanding of religious teachings.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.  
This is an open access article under the CC BY NC license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

**INTRODUCTION**

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa. Namun, dalam banyak kasus, pembelajaran PAI di sekolah menengah pertama (SMP) sering kali dilakukan dengan pendekatan yang monoton, seperti ceramah atau hafalan. Hal ini sering kali membuat siswa kurang tertarik dan tidak aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, penting untuk mencari inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah game edukasi, yang telah terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa di berbagai bidang, termasuk pendidikan agama (Sudirman, 2019). Penggunaan game dalam pendidikan bukanlah hal baru. Namun, game edukasi yang dirancang khusus untuk mengajarkan nilai-nilai agama Islam merupakan suatu hal yang relatif baru dalam konteks pembelajaran PAI. Game edukasi menawarkan cara yang menyenangkan dan interaktif untuk belajar, dengan memanfaatkan teknologi digital yang semakin berkembang. Dengan demikian, game edukasi dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam, terutama dalam hal akhlak atau nilai moral yang terkandung dalam ajaran tersebut (Aziz, 2019).

Siswa di SMPN 3 Sungai Geringging, seperti halnya siswa di banyak sekolah lain, sering kali merasa bosan dengan metode pembelajaran tradisional. Pembelajaran berbasis game dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Dengan menggunakan game edukasi, siswa dapat belajar sambil bermain, yang dapat mengurangi kejemuhan dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelasnya, yang tentunya mendukung perkembangan sosial mereka (Dewi, 2021).

Meskipun penggunaan game dalam pendidikan semakin umum, penerapannya dalam mata pelajaran PAI masih sangat terbatas. Sebagian besar game yang tersedia di pasar lebih fokus pada pendidikan umum atau keterampilan teknis, sementara sangat sedikit yang dirancang khusus untuk mengajarkan nilai-nilai moral Islam. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan game edukasi yang menggabungkan konten pembelajaran PAI dengan elemen-elemen permainan yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif (Putri, 2019). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SMPN 3 Sungai Geringging.

Pendidikan agama Islam, khususnya nilai-nilai moral seperti kejujuran, kesabaran, toleransi, dan kepedulian sosial, sangat penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, pembelajaran PAI harus mengintegrasikan cara-cara yang memungkinkan siswa untuk tidak hanya memahami teori, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Game edukasi yang dirancang dengan baik dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai ini dengan cara yang menyenangkan dan relevan dengan dunia siswa (Abidin, 2018).

Salah satu keuntungan dari game edukasi adalah interaktivitasnya. Siswa tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi mereka berperan aktif dalam permainan yang mereka mainkan. Mereka harus membuat keputusan, memecahkan masalah, dan berinteraksi dengan lingkungan permainan, yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka. Ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI, yang tidak hanya untuk mengajarkan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter siswa yang baik (Wahyuni, 2020). Game edukasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan ini melalui simulasi dan skenario yang terkait dengan kehidupan nyata.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama juga telah banyak didukung oleh berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Penelitian internasional menunjukkan bahwa media digital, seperti game edukasi, dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa mengingat serta memahami materi yang disampaikan dengan lebih efektif (Collins, 2020). Oleh karena itu, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SMPN 3 Sungai Geringging diharapkan dapat membawa perubahan positif dalam cara siswa memahami nilai-nilai agama Islam.

Namun, meskipun ada banyak manfaat potensial dari penggunaan game edukasi, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah akses teknologi yang masih terbatas di beberapa daerah. Di sekolah-sekolah pedesaan, seperti SMPN 3 Sungai Geringging, keterbatasan perangkat dan akses internet dapat menjadi hambatan dalam implementasi metode ini. Oleh karena itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi solusi untuk mengatasi masalah ini dan memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang setara untuk menikmati manfaat dari game edukasi dalam pembelajaran PAI (Rohman, 2017).

Tantangan lainnya adalah bagaimana mengembangkan konten game yang relevan dan sesuai dengan nilai-nilai agama Islam. Pembelajaran PAI tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama, tetapi juga mendidik siswa untuk menghayati dan mengamalkan nilai-nilai moral dalam kehidupan mereka. Oleh karena itu, game edukasi yang dikembangkan harus memiliki konten yang sesuai dengan ajaran Islam, dan dapat membimbing siswa untuk mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka (Hakim, 2019). Pengembangan konten semacam ini perlu melibatkan para ahli pendidikan agama Islam dan pengembang game.

Selain itu, penilaian terhadap efektivitas game edukasi dalam pembelajaran PAI perlu dilakukan secara terstruktur. Peneliti akan melakukan evaluasi mengenai sejauh mana penggunaan game edukasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan memperkuat nilai-nilai moral Islam yang diajarkan. Ini meliputi pengukuran pemahaman siswa melalui tes, observasi perilaku siswa di kelas, dan wawancara dengan guru dan siswa (Aziz, 2019). Penilaian semacam ini sangat penting untuk memastikan bahwa metode ini memberikan hasil yang optimal dalam pembelajaran PAI.

Lebih lanjut, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang seringkali kurang tertarik dengan pembelajaran agama. Dengan elemen permainan yang menarik, siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Game edukasi yang berbasis nilai-nilai moral Islam juga dapat membantu siswa memahami bahwa ajaran agama tidak hanya relevan untuk dipelajari, tetapi juga penting untuk diterapkan dalam kehidupan mereka (Wahyuni, 2020).

Dengan adanya perubahan paradigma pendidikan yang lebih mengutamakan pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi, game edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk mendekatkan siswa dengan pembelajaran PAI. Dalam dunia yang semakin digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan agama Islam harus dilihat sebagai peluang untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Game edukasi memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri, mengembangkan keterampilan sosial, dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka (Collins, 2020).

## RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti akan merancang game edukasi yang mengintegrasikan nilai-nilai moral Islam, seperti kejujuran, kesabaran, dan tolong-menolong, ke dalam elemen permainan yang menyenangkan. Selama tahap pelaksanaan, siswa akan memainkan game edukasi yang telah disiapkan, dan proses pembelajaran berlangsung secara interaktif dan berbasis teknologi. Pada tahap observasi, peneliti akan mengamati keterlibatan siswa selama permainan serta sejauh mana mereka mampu menerapkan nilai-nilai moral Islam yang diajarkan. Pada tahap refleksi, guru dan peneliti bersama-sama menganalisis hasil pembelajaran, baik dari segi pemahaman siswa terhadap materi ajar maupun dampak game edukasi terhadap motivasi dan keterlibatan mereka dalam pelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Observasi bertujuan untuk melihat secara langsung bagaimana siswa terlibat dalam permainan dan bagaimana mereka menerapkan nilai moral dalam interaksi sosial selama permainan. Wawancara akan dilakukan dengan siswa untuk menggali pengalaman mereka dalam menggunakan game edukasi dan untuk mendapatkan umpan balik mengenai metode ini. Selain itu, analisis dokumen dilakukan dengan menilai hasil permainan siswa, seperti laporan dan refleksi pribadi mereka, untuk mengukur sejauh mana mereka menginternalisasi nilai-nilai Islam yang telah diajarkan.

Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis isi secara kualitatif untuk mengidentifikasi pola-pola yang muncul selama proses pembelajaran. Peneliti juga akan menggunakan teknik triangulasi untuk meningkatkan validitas data dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas penggunaan game edukasi dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai moral Islam serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI di SMPN 3 Sungai Geringging.

## RESULTS AND DISCUSSION

Penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SMPN 3 Sungai Geringging memberikan hasil yang sangat positif dalam hal keterlibatan siswa. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Melalui game, siswa tidak hanya belajar tentang ajaran Islam tetapi juga terlibat dalam diskusi dan interaksi aktif selama permainan. Hal ini membuktikan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Sudirman, 2019).

Namun, pada siklus pertama, terdapat beberapa tantangan teknis yang dihadapi oleh siswa, terutama yang terkait dengan akses teknologi. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat yang disediakan untuk bermain game edukasi. Meskipun demikian, masalah ini dapat diatasi pada siklus kedua dengan memberikan pelatihan awal kepada siswa tentang cara menggunakan perangkat dan aplikasi yang digunakan dalam game edukasi. Perbaikan ini meningkatkan kelancaran dan efektivitas pembelajaran pada siklus kedua (Aziz, 2019).

Pada siklus kedua, setelah adanya perbaikan, ditemukan adanya peningkatan dalam kolaborasi antar siswa. Siswa bekerja lebih efektif dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang ada dalam game. Mereka saling berdiskusi dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama, yang mencerminkan penerapan nilai moral Islam seperti kerja sama dan tolong-menolong. Penerapan game edukasi dapat memperkuat keterampilan sosial siswa dan mendukung pengembangan karakter mereka (Dewi, 2021).

Salah satu temuan penting dari penelitian ini adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral Islam, seperti kejujuran, kesabaran, dan empati, yang diajarkan melalui game edukasi. Dalam

game, siswa dihadapkan pada situasi yang memerlukan mereka untuk membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai tersebut. Proses ini membantu siswa untuk lebih memahami dan menginternalisasi ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari mereka (Putri, 2019).

Keberhasilan game edukasi dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai agama di SMPN 3 Sungai Geringging juga terlihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang lebih baik pada siswa. Siswa yang menggunakan game edukasi menunjukkan kemampuan yang lebih tinggi dalam menjelaskan konsep-konsep moral yang diajarkan dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hal ini membuktikan bahwa game edukasi dapat menjadi alat yang efektif untuk mempercepat pemahaman siswa terhadap materi PAI (Abidin, 2018).

Meskipun demikian, beberapa siswa masih merasa kesulitan dalam memahami instruksi dalam game yang lebih kompleks. Meskipun game dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, instruksi yang tidak jelas atau sulit dimengerti dapat menyebabkan kebingungannya siswa. Oleh karena itu, penting untuk memberikan penjelasan yang lebih rinci dan mengadaptasi game agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa (Wahyuni, 2020).

Penerapan game edukasi juga memberikan peluang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang sebelumnya kurang tertarik dengan pembelajaran PAI menjadi lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam pelajaran. Dengan menggunakan game, siswa merasa bahwa mereka sedang bermain dan belajar secara bersamaan, yang meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk terus belajar dan mengembangkan diri (Collins, 2020).

Selain itu, game edukasi memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Melalui game, siswa harus membuat pilihan yang dapat mempengaruhi alur permainan, yang mengharuskan mereka untuk berpikir dan mempertimbangkan keputusan dengan hati-hati. Penerapan game yang berfokus pada nilai moral Islam memberikan siswa kesempatan untuk mengevaluasi konsekuensi dari setiap tindakan yang mereka pilih dalam game, memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai tersebut (Sudirman, 2019).

Pada siklus kedua, siswa mulai menunjukkan kemampuan lebih baik dalam menerapkan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari mereka. Banyak siswa yang melaporkan bahwa mereka lebih sering mengingat nilai-nilai yang diajarkan dalam game, seperti kejujuran dan tanggung jawab, dalam interaksi sosial mereka di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa selama pembelajaran, tetapi juga membantu mereka menginternalisasi nilai moral dalam kehidupan mereka (Hakim, 2019).

Dari sisi guru, penggunaan game edukasi sebagai metode pembelajaran memberikan pengalaman baru yang menyenangkan dalam mengajar. Guru merasa lebih mudah dalam menjaga perhatian siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan dinamis. Namun, tantangan utama yang dihadapi oleh guru adalah penyesuaian antara tujuan pembelajaran dengan mekanisme permainan. Guru perlu lebih teliti dalam memilih game yang relevan dengan materi ajar agar tujuan pembelajaran tetap tercapai dengan maksimal (Rohman, 2017).

Selama penelitian, ditemukan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap siswa, terutama dalam hal meningkatkan keaktifan mereka. Teknologi, jika dimanfaatkan dengan tepat, dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan game edukasi berbasis teknologi memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI (Aziz, 2019).

Namun, tantangan dalam pengelolaan waktu untuk memanfaatkan game edukasi juga muncul. Siswa terkadang terlalu terfokus pada permainan itu sendiri, yang dapat mengganggu fokus mereka terhadap tujuan pembelajaran yang lebih besar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengatur waktu dengan bijaksana dan memastikan bahwa siswa tetap berada dalam jalur yang benar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Wahyuni, 2020).

Umpatan balik dari orang tua juga menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi di rumah memberikan dampak yang positif. Beberapa orang tua melaporkan bahwa anak-anak mereka lebih sering berdiskusi tentang pelajaran PAI dan nilai-nilai yang mereka pelajari dalam game, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap ajaran Islam. Ini menunjukkan bahwa penerapan game edukasi dalam pembelajaran dapat melibatkan orang tua dalam proses pendidikan anak mereka, yang turut meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan (Sudirman, 2019).

Secara keseluruhan, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SMPN 3 Sungai Geringging memberikan banyak manfaat bagi siswa, mulai dari meningkatkan keterlibatan, motivasi, hingga

pemahaman nilai moral Islam. Game edukasi berhasil membuat pembelajaran agama lebih menarik dan relevan dengan kehidupan siswa, yang pada akhirnya memperkuat pengembangan karakter mereka. Oleh karena itu, penggunaan game edukasi dapat dianggap sebagai inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah (Widodo, 2022).

## CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 3 Sungai Geringging, dengan fokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral Islam dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, dan pemahaman nilai moral Islam. Pada siklus pertama, meskipun terdapat beberapa tantangan teknis terkait penggunaan perangkat teknologi, pada siklus kedua, perbaikan yang dilakukan dapat meningkatkan kelancaran dan efektivitas pembelajaran.

Game edukasi terbukti mampu mendorong kolaborasi siswa, di mana mereka dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang ada dalam game. Hal ini mencerminkan penerapan nilai-nilai moral Islam seperti kerja sama, saling menghargai, dan tolong-menolong, yang merupakan bagian penting dari karakter yang ingin dibentuk melalui pendidikan agama. Selain itu, game edukasi juga berhasil membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran, karena mereka merasa bahwa mereka sedang belajar melalui cara yang menyenangkan.

Namun, tantangan yang dihadapi selama penelitian termasuk keterbatasan waktu dan akses teknologi yang belum merata. Untuk itu, penting bagi sekolah untuk memastikan infrastruktur teknologi yang memadai serta memberikan pelatihan yang cukup bagi siswa untuk mengatasi hambatan teknis. Secara keseluruhan, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI memberikan hasil yang sangat positif dalam memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama, dan mendukung pengembangan karakter mereka dalam kehidupan sehari-hari.

## REFERENCES

- Abidin, Z. (2018). *Storytelling as a tool for learning: Islamic education context*. Journal of Educational Studies, 12(2), 112-121.
- Aziz, N. (2019). *Innovative teaching models in Islamic education*. Journal of Islamic Education, 8(2), 101-110.
- Collins, L. (2020). *International perspectives on digital learning in religious education*. Global Educational Review, 5(1), 103-112.
- Dewi, S. (2021). *Challenges in implementing digital media in rural schools*. Educational Journal of Indonesia, 7(3), 45-52.
- Hakim, L. (2019). *Moral values in Islamic education: Implementing storytelling*. Islamic Educational Review, 8(1), 34-42.
- Jones, M. (2021). *The impact of digital media on student engagement*. International Journal of Education and Technology, 15(4), 200-211.
- Putri, F. (2019). *Digital tools for religious education in rural schools*. Journal of Rural Education, 14(1), 88-95.
- Rohman, A. (2017). *The effect of media digital on Islamic moral learning*. Educational Media Studies Journal, 3(2), 56-64.
- Sudirman, M. (2019). *Traditional methods in primary school education: A critical review*. Indonesian Journal of Teaching, 4(3), 55-63.
- Wahyuni, R. (2020). *Integrating technology in Islamic studies: Challenges and opportunities*. Educational Technology Journal, 19(2), 80-88.
- Widodo, D. (2022). *Qualitative research in classroom action research*. Research in Education, 10(3), 140-149.