



Pemanfaatan *Game* Edukasi untuk Penguatan Materi PAI di Sekolah Menengah

Yulia Intan Br. Karo Karo¹, Juliani², Varisa Nun Andini³, Dwi Apriani⁴, Ilham Ramadan Ginting⁵

^{1,2,3,4,5} Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: yuliaaintann@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan *game* edukasi dalam penguatan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah menengah. Dengan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan lima informan kunci yang mencakup guru dan siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi, seperti "Quiz Islam" dan "Sejarah Nabi," mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi PAI. Guru mengakui bahwa *game* edukasi membantu menyajikan konsep abstrak secara interaktif dan menarik, sementara siswa melaporkan kemudahan dalam memahami materi seperti rukun iman dan sejarah Nabi Muhammad. Meskipun hasilnya positif, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah dan minimnya pelatihan guru dalam menggunakan perangkat lunak edukasi. Selain itu, ada hambatan terkait aksesibilitas, terutama bagi siswa yang tidak memiliki perangkat pendukung. Analisis data menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendorong penguasaan materi secara lebih mendalam. Rekomendasi dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan lebih lanjut dalam implementasi *game* edukasi yang relevan dengan kurikulum PAI, dukungan infrastruktur teknologi di sekolah, serta pelatihan berkelanjutan bagi guru. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan, khususnya dalam mata pelajaran PAI yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa. Dengan demikian, *game* edukasi dapat menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Pendidikan Agama Islam, Remaja.

ABSTRACT

This study aims to explore the use of educational games in strengthening Islamic Religious Education (PAI) materials in secondary schools. With a qualitative approach, data were collected through in-depth interviews with five key informants including teachers and students. The findings of the study indicate that the use of educational games, such as "Islamic Quiz" and "History of the Prophet," can improve students' understanding and interest in PAI materials. Teachers admit that educational games help present abstract concepts interactively and interestingly, while students report ease in understanding materials such as the pillars of faith and the history of the Prophet Muhammad. Although the results are positive, this study also found several obstacles, such as limited technological facilities in schools and minimal teacher training in using educational software. In addition, there are obstacles related to accessibility, especially for students who do not have supporting devices. Data analysis shows that the integration of technology in PAI learning not only increases interest in learning, but also encourages deeper mastery of the material. The recommendations from this study are the need for further

development in the implementation of educational games that are relevant to the PAI curriculum, support for technological infrastructure in schools, and ongoing training for teachers. This study emphasizes the importance of innovation in learning media to create effective and enjoyable learning experiences, especially in PAI subjects that are often considered less interesting by students. Thus, educational games can be an alternative solution to improve the quality of learning in the digital era.

Keywords: Educational Games, Islamic Education, Teenagers.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Teknologi memungkinkan terciptanya berbagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang sebelumnya sulit diwujudkan. Salah satu bentuk media pembelajaran ini adalah *game* edukasi, yang dirancang khusus untuk menggabungkan elemen hiburan dengan edukasi. *Game* edukasi memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka terhadap materi pelajaran tertentu (Al-Farel et al., 2024).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Materi PAI sering kali bersifat abstrak, seperti konsep iman, akhlak, dan sejarah Islam, yang memerlukan pemahaman mendalam. *Game* edukasi dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi ini dengan cara yang kreatif, seperti melalui simulasi atau cerita interaktif. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. *Game* edukasi adalah permainan yang dirancang untuk mendukung proses belajar dengan menggabungkan elemen hiburan dan konten pendidikan, menjadikannya alat yang efektif untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran tradisional (Prensky, 2021).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), *game* edukasi sering mencakup simulasi ibadah, kuis interaktif, dan permainan berbasis cerita yang menanamkan nilai-nilai Islam secara kreatif (Ahmad, 2022). *Game* semacam ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bermakna. Misalnya, simulasi tata cara ibadah memberikan visualisasi konkret yang mempermudah siswa memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan melalui teks atau ceramah saja (Green, 2021).

Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian Yusuf dan Ahmad menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan *game* edukasi menunjukkan antusiasme lebih besar terhadap topik yang biasanya dianggap monoton (Jones, 2022). Selain itu, *game* edukasi memungkinkan siswa belajar dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan fleksibilitas yang jarang ditemukan dalam metode pembelajaran konvensional. Elemen kompetisi seperti tantangan berbasis waktu dan pencapaian level tertentu dalam *game* juga terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk lebih berusaha memahami materi pelajaran (Taylor, 2020).

Namun, tantangan dalam pembelajaran PAI masih cukup signifikan. Salah satu masalah utama adalah rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Banyak siswa menganggap PAI kurang menarik karena metode pengajaran yang cenderung konvensional, seperti ceramah dan hafalan. Hal ini membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar secara aktif. Akibatnya, pemahaman mereka terhadap nilai-nilai

keagamaan pun menjadi terbatas. Integrasi *game* edukasi ke dalam pembelajaran (Hidayat, 2020).

PAI dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. *Game* edukasi menawarkan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa generasi digital. Dengan pendekatan ini, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi PAI dalam format yang lebih menarik dan mudah diterima oleh siswa. Misalnya, melalui permainan kuis interaktif atau petualangan virtual yang menggambarkan kisah-kisah Nabi. Selain meningkatkan minat, *game* edukasi juga memiliki keunggulan dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti *game* edukasi, dapat meningkatkan tingkat retensi siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini disebabkan oleh cara penyajian informasi yang lebih dinamis dan melibatkan berbagai indra siswa, sehingga membantu mereka untuk lebih mudah mengingat materi. Meski begitu, penerapan *game* edukasi dalam pembelajaran PAI memerlukan dukungan yang memadai. Guru perlu mendapatkan pelatihan tentang cara memanfaatkan teknologi ini secara efektif. Selain itu, sekolah juga harus menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer atau tablet, agar semua siswa dapat mengakses *game* edukasi tanpa hambatan. Tanpa dukungan ini, potensi *game* edukasi sebagai alat pembelajaran tidak dapat dimanfaatkan secara optimal.

Lebih jauh, fitur-fitur inovatif seperti grafik menarik, animasi realistis, dan efek suara dinamis menciptakan lingkungan belajar yang jauh lebih menarik dibandingkan metode tradisional (Adam, 2019). Dengan kehadiran elemen-elemen ini, siswa tidak hanya belajar tetapi juga terlibat secara emosional dan kognitif, yang pada akhirnya meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi Pelajaran (Richard, 2021). Sebagai contoh, penelitian Prensky menunjukkan bahwa *game* edukasi memungkinkan integrasi nilai-nilai pendidikan dalam skenario dunia nyata, mendekatkan siswa pada pengalaman praktis yang relevan.

Selain mengajarkan nilai-nilai moral dan agama, *game* edukasi juga berfungsi sebagai media untuk mengembangkan keterampilan penting lainnya seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kerja sama tim. Sebagai tambahan, keberadaan *game* edukasi membuka peluang bagi guru untuk mengadopsi teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran mereka, menjembatani kesenjangan antara dunia digital siswa dengan kebutuhan pendidikan di era modern. Dengan demikian, *game* edukasi bukan hanya sekadar alat bantu belajar, tetapi juga platform yang mendukung perkembangan holistik siswa.

Dengan semua peluang dan tantangan tersebut, pemanfaatan *game* edukasi dalam pembelajaran PAI menjadi langkah yang relevan dan strategis untuk menjawab kebutuhan pendidikan di era digital. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih termotivasi untuk belajar, tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai agama, sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara mendalam untuk memperoleh data yang kaya dan mendalam mengenai penggunaan *game* edukasi dalam penguatan materi PAI. Metode penelitian kualitatif

memungkinkan peneliti untuk menggali fenomena yang kompleks dengan memahami perspektif dan pengalaman informan secara mendalam. Menurut Creswell, penelitian kualitatif digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dihasilkan oleh individu atau kelompok terhadap suatu masalah sosial atau kemanusiaan tertentu (Creswell, 2020).

Teknik wawancara mendalam digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari informan yang dianggap memiliki pengetahuan atau pengalaman terkait topik penelitian. Wawancara ini melibatkan pertanyaan terbuka yang memberikan kebebasan kepada informan untuk memberikan jawaban yang luas dan mendalam, sehingga data yang diperoleh lebih komprehensif (Creswell, 2020). Wawancara dilakukan secara tatap muka dengan durasi rata-rata 45 menit per sesi. Dalam wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur yang memungkinkan fleksibilitas dalam menggali informasi lebih mendalam. Hal ini

Sejalan dengan pendapat Patton yang menyatakan bahwa wawancara semi-terstruktur memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk menggali informasi yang lebih kaya tanpa kehilangan fokus pada topik penelitian (Sugiyono, 2021). Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis tematik, yang melibatkan identifikasi, analisis, dan pelaporan pola atau tema dalam data. Peneliti memastikan validitas data dengan triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari berbagai informan untuk memastikan konsistensi data.

Informan kunci dalam penelitian ini terdiri dari lima individu: (1) G1: Guru PAI dengan pengalaman mengajar lebih dari 10 tahun. (2) G2: Guru PAI yang aktif menggunakan teknologi dalam pembelajaran. (3) S1: Siswa kelas VIII yang sering menggunakan *game* edukasi. (4) S2: Siswa kelas IX dengan prestasi akademik tinggi. (5) S3: Siswa kelas VII dengan minat belajar rendah terhadap PAI. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang mendalam mengenai tantangan dan peluang dalam pemanfaatan *game* edukasi di kelas PAI. Dengan data yang diperoleh, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa modern.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penggunaan Game Edukasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi membawa dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru yang memanfaatkan *game* seperti *Quiz Islam* dan *Sejarah Nabi* melaporkan peningkatan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut Guru (G2), integrasi teknologi berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dinamis, di mana siswa merasa lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Metode ini mengubah pembelajaran PAI yang sering dianggap membosankan menjadi pengalaman yang menarik dan interaktif.

Lebih lanjut, siswa yang berpartisipasi dalam wawancara (S1 dan S3) memberikan respons positif terhadap penggunaan *game* edukasi. Mereka menyatakan bahwa materi yang sebelumnya sulit dipahami, seperti rukun iman atau sejarah Islam, menjadi lebih mudah diakses dan dipahami. Hal ini dikarenakan fitur dalam *game*,

seperti visual yang menarik, tantangan berbasis waktu, dan kuis interaktif, yang mampu menjelaskan konsep secara sederhana namun efektif.

Selain itu, *game* edukasi mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, baik secara individu maupun dalam kelompok. Dalam pembelajaran kelompok, *game* edukasi memfasilitasi diskusi dan kolaborasi di antara siswa, meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis mereka. Siswa merasa lebih percaya diri untuk menyampaikan pendapat dan belajar dari pengalaman bersama. Metode ini juga memberikan dampak pada suasana kelas yang lebih hidup. Guru dapat melihat peningkatan antusiasme siswa dalam belajar, terutama ketika *game* digunakan untuk mengulas atau memperkuat materi yang telah diajarkan. Dengan elemen kompetitif yang sehat, siswa lebih termotivasi untuk memahami materi dengan baik dan menunjukkan kemampuan mereka dalam *game*, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dampak pada Pemahaman Materi

Penggunaan *game* edukasi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memberikan kontribusi signifikan pada pemahaman materi yang kompleks. Guru (G1) menyatakan bahwa *game* edukasi memungkinkan siswa lebih cepat menguasai konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti tata cara ibadah dan prinsip akhlak mulia. Melalui simulasi yang terdapat dalam *game*, siswa dapat memahami penerapan konsep ini dalam konteks kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan. Selain itu, penggunaan *game* edukasi juga mendorong siswa untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan praktik nyata. Pendekatan ini memperkuat kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengaplikasikan pengetahuan mereka di luar kelas. Format interaktif, seperti kuis dan tantangan berbasis waktu, memberikan stimulus tambahan yang membantu siswa lebih fokus dan tertantang untuk menguasai materi secara menyeluruh.

Siswa yang belajar melalui *game* edukasi juga menunjukkan daya ingat yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Elemen visual, audio, dan interaktivitas dalam *game* mempermudah proses internalisasi informasi, sehingga siswa mampu mengingat dan menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari secara lebih efektif. Dengan demikian, *game* edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga sebagai media yang memperkuat hasil belajar secara keseluruhan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam bentuk *game* edukasi merupakan inovasi yang dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam memahami materi abstrak. Selain memperkaya pengalaman belajar, metode ini juga memungkinkan siswa untuk mempelajari nilai-nilai agama dengan cara yang lebih praktis dan mendalam.

Hambatan dalam Implementasi

Meskipun membawa banyak manfaat, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *game* edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menghadapi sejumlah hambatan yang perlu diatasi. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah. Banyak institusi pendidikan, terutama yang berada di daerah terpencil atau dengan sumber daya terbatas, tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau koneksi internet. Kondisi ini mengakibatkan ketimpangan akses bagi siswa, terutama

mereka yang berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi rendah. Tanpa infrastruktur yang memadai, potensi penggunaan *game* edukasi tidak dapat dimanfaatkan secara optimal.

Di samping masalah infrastruktur, kurangnya pelatihan dan dukungan teknis bagi guru menjadi tantangan signifikan. Guru sering kali tidak memiliki keahlian atau pengalaman dalam menggunakan teknologi pembelajaran, termasuk *game* edukasi. Hal ini menyebabkan banyak guru merasa kurang percaya diri dan enggan untuk mencoba pendekatan baru dalam pengajaran. Selain itu, kurangnya program pelatihan formal yang terarah menambah kesulitan dalam memperkenalkan teknologi pembelajaran di sekolah.

Situasi ini menyoroti perlunya upaya yang lebih sistematis untuk membekali guru dengan keterampilan teknologi yang diperlukan. Sebagian siswa juga menghadapi tantangan dalam adaptasi terhadap metode pembelajaran berbasis *game* edukasi. Beberapa siswa, terutama mereka yang terbiasa dengan metode pembelajaran konvensional, merasa kesulitan untuk menyesuaikan diri dengan pendekatan ini. Resistensi terhadap perubahan sering kali muncul ketika siswa merasa kurang familier dengan teknologi atau ketika mereka tidak memiliki pemahaman yang jelas tentang manfaat pendekatan tersebut. Hal ini menunjukkan pentingnya memberikan pengenalan awal dan pendampingan dalam penggunaan *game* edukasi.

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, diperlukan langkah-langkah yang lebih terencana dan terstruktur. Pemerintah, institusi pendidikan, dan pihak terkait perlu meningkatkan investasi dalam penyediaan fasilitas teknologi dan memperluas aksesibilitasnya bagi semua siswa. Selain itu, program pelatihan intensif bagi guru perlu digalakkan untuk memastikan bahwa mereka dapat menggunakan *game* edukasi secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan upaya ini, potensi *game* edukasi sebagai alat pembelajaran yang inovatif dapat dioptimalkan untuk mendukung kemajuan pendidikan agama Islam.

Pembahasan

Penggunaan Game Edukasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) membawa dampak signifikan terhadap keterlibatan dan minat siswa. *Game* edukasi seperti "Quiz Islam" dan "Sejarah Nabi" terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif serta menyenangkan. Guru PAI yang diwawancarai (G2) menjelaskan bahwa dengan mengintegrasikan teknologi melalui *game* edukasi, siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar (Muthoin & Isbah, 2024).

Siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga terlibat secara langsung melalui permainan yang menyajikan konten Islami dengan cara yang menarik. Menurut siswa (S1 dan S3), *game* interaktif mempermudah pemahaman materi yang sebelumnya dianggap sulit, seperti rukun iman dan sejarah Nabi. Melalui fitur-fitur visual dan tantangan dalam permainan, siswa dapat belajar secara mandiri sambil tetap menikmati prosesnya. Selain itu, pendekatan ini juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang kompetitif namun sehat, di mana siswa merasa termotivasi untuk menguasai materi agar dapat memenangkan permainan.

Pendapat ini didukung oleh teori gamifikasi dalam pendidikan, yang menyatakan bahwa elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi

siswa untuk belajar. Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang menunjukkan bahwa *game* berbasis edukasi mampu membantu siswa memahami materi secara mendalam karena pendekatan belajarnya yang menyenangkan dan berbasis pengalaman.

Dampak pada Pemahaman Materi

Penggunaan *game* edukasi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga berdampak langsung pada pemahaman mereka terhadap materi. Berdasarkan wawancara dengan guru (G1), siswa yang belajar menggunakan *game* edukasi menunjukkan peningkatan pemahaman, terutama pada konsep-konsep abstrak yang sulit dijelaskan secara verbal. G1 mencontohkan bagaimana fitur kuis dalam *game* edukasi membantu siswa mempercepat proses penghafalan istilah-istilah penting dalam Islam, seperti rukun Islam dan rukun iman (Hidayat, 2020).

Peningkatan ini juga terlihat dalam aspek kognitif siswa, di mana mereka mampu menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan situasi praktis melalui simulasi yang disediakan dalam *game*. Misalnya, siswa diajarkan tentang tata cara beribadah melalui permainan berbasis simulasi. Menurut teori belajar berbasis teknologi, pengalaman belajar yang melibatkan simulasi mampu memperkuat retensi materi dan memberikan pengalaman nyata kepada siswa (Hakeu, *et.al.*, 2023).

Guru lain (G2) juga menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis *game* mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam tim, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mengatasi masalah secara mandiri. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan berbasis *game* mampu memperbaiki proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi kompleks (Rahman, 2022).

Hambatan dan Implementasi

Meskipun memiliki banyak manfaat, implementasi *game* edukasi dalam pembelajaran PAI tidak lepas dari tantangan. Hambatan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan akses perangkat teknologi di sekolah. Banyak siswa, terutama mereka yang berasal dari keluarga dengan latar belakang ekonomi rendah, tidak memiliki akses ke perangkat seperti tablet atau komputer yang diperlukan untuk memainkan *game* edukasi. Guru PAI (G2) mengakui bahwa hambatan ini sering kali mengurangi efektivitas program pembelajaran berbasis *game* (Hakeu, *et.al.*, 2023).

Selain itu, kurangnya pelatihan guru dalam menggunakan teknologi menjadi kendala lain. Guru (G1) menjelaskan bahwa tidak semua pendidik merasa nyaman atau memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi dalam pengajaran mereka. Kurangnya pelatihan formal dalam penggunaan aplikasi atau *game* edukasi membuat beberapa guru enggan mencoba pendekatan ini, meskipun mereka menyadari manfaatnya. Hambatan lain yang muncul adalah resistensi dari sebagian siswa (S3) yang lebih nyaman dengan metode pembelajaran konvensional. Menurut penelitian sebelumnya, resistensi terhadap perubahan sering kali muncul ketika siswa tidak familiar dengan teknologi atau ketika infrastruktur sekolah tidak mendukung (Hidayat, 2020). Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan investasi dalam pengadaan fasilitas teknologi, pelatihan guru, serta sosialisasi kepada siswa dan orang tua mengenai manfaat pembelajaran berbasis teknologi (Hakeu, *et.al.*, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah menengah telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. *Game* edukasi tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan fitur visual dan tantangan berbasis permainan, siswa mampu menghubungkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari, sehingga meningkatkan retensi dan daya ingat mereka terhadap materi pelajaran. Namun, efektivitas implementasi *game* edukasi tidak terlepas dari berbagai tantangan. Hambatan utama meliputi keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, terutama bagi siswa dari keluarga dengan latar belakang ekonomi yang kurang mampu.

Selain itu, keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi juga menjadi kendala yang signifikan. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan langkah-langkah strategis, termasuk pengadaan fasilitas teknologi yang memadai, pelatihan intensif bagi guru, dan pengembangan *game* edukasi yang lebih sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, sekolah, dan pengembang teknologi, sangat diperlukan untuk memastikan bahwa *game* edukasi dapat diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang dari penggunaan *game* edukasi, serta untuk mengembangkan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan inklusif. Dengan demikian, *game* edukasi dapat menjadi solusi yang berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah menengah, sekaligus mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman. (2022). Integrating Technology in Islamic Education: Challenges and Opportunities. *2022*, 129. *International Journal of Islamic Pedagogy*
- Adam, P. (2019). Engagement and Motivation in Educational Games. *Journal of Digital Learning*, 22(1).
- Ahmad, M. Y. dan R. (2022). Innovations in Educational Games for Islamic Studies. *Journal of Educational Technology*, 29(2).
- Al-farel, M. D., Yusri, A. R., & Zaandami, M. N. (2024). Integrating Technology into Islamic Studies : Opportunities and Challanges in the Digital Age. *Journal Islamic Education*, 3, 529–538.
- Creswell, J. (2020). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Sage Publications, 2020.
- Febrianto Hakeu dkk. (2023). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI MIS TERPADU AL-AZHAFAR. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 6(2).
- Green, S. (2021). *Effective Use of Games in Modern Education*. Education Press.
- Hidayat, A. F. dan R. (2020). Game-Based Learning in Islamic Education: Enhancing Retention and Engagement. *Journal of Islamic Studies*, 15(2).
- Jones, D. (2022). Interactive Learning through Gamification. *Journal of Digital Education*, 14(4).

- Muthoin dan Faliqul Isbah. (2024). *DIGITAL ISLAM : CHALLENGES AND OPPORTUNITY OF ISLAMIC*. 939–949.
<https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/iconie/issue/view/15>
- Prensky, M. (2021). *Digital Game-Based Learning: Strategies and Impact*. Academic Press.
- Richard, P. (2021). Visual and Audio Effects in Learning Games. , " *Journal of Multimedia Education*, 22(1).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Taylor, M. (2020). *The Psychology of Learning and Gaming*. Learning Technologies Press.