



Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di SD

Muhammad Miftahuddin¹

Universitas Garut, Indonesia
muhammadmiftahuddin120@gmail.com

Rangga Azyan²

Universitas Garut, Indonesia
rangga@uniga.ac.id

Tasliya Bilqisth Sholiha³

Universitas Garut, Indonesia
tasliyabilqisth@gmail.com

Rd. Ilmi Syu'batul Alam⁴

Universitas Garut, Indonesia
syubatulalam195@gmail.com

Fiqra Muhamad Nazib⁵

Universitas Garut, Indonesia
fiqra@uniga.ac.id

Abstrak

History Artikel:

Diterima 17 Desember 2024

Direvisi 17 Desember 2024

Diterima 03 Januari 2025

Tersedia online 28 Jan 2025

This study investigates the use of educational games to enhance Akidah Akhlak learning in elementary schools. Using a Systematic Literature Review (SLR) method, 5 selected articles were analyzed to examine implementation, implications, and evaluations of game-based learning. The findings reveal that educational games, such as Kahoot and Wordwall, effectively increase students' motivation, engagement, and understanding of Akidah Akhlak concepts. These games create an interactive and enjoyable learning experience that supports various learning styles and promotes character development. However, challenges include dependence on technology, distractions, and limited access to resources, particularly in underprivileged areas. The study emphasizes the need for teachers to receive adequate training to select and integrate high-quality educational games effectively. Overall, educational games have a positive impact on learning outcomes serve as an innovative and promising tool to improve students' moral education, foster character building, and enhance learning outcomes in Akidah Akhlak subjects at the elementary school level.

Key word:

Akidah Akhlak, educational games, elementary school, interactive learning

Pendahuluan/ مقدمة

Pendidikan karakter dan moral memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar (SD). Orang yang menerima pendidikan akan mengalami perubahan yang signifikan. Menurut Al-Abrasyi, tujuan pendidikan Islam adalah untuk membentuk akhlak yang mulia, mempersiapkan siswa dan siswi untuk mencapai kehidupan dunia dan akhirat, mempersiapkan siswa untuk usaha profesional, menumbuhkan keinginan untuk terus belajar dan mendalami pengetahuan, dan mempersiapkan siswa untuk menjadi profesional dalam bidang yang mereka minati (Sari and Nazib 2023). Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran akidah akhlak di SD dapat mencakup berbagai isu penelitian, seperti efektivitas game dalam meningkatkan pemahaman siswa, motivasi belajar, dan dampaknya terhadap hasil belajar.

Penelitian ini sangat penting untuk menilai apakah metode pembelajaran yang inovatif ini dapat memberikan pengaruh positif dalam proses pendidikan, khususnya dalam konteks akidah akhlak yang merupakan elemen dasar dalam pembentukan karakter siswa. Selain itu, penelitian juga dapat menyelidiki berbagai jenis game edukasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akidah akhlak, serta cara-cara untuk mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang ada. Dengan memahami tantangan dan peluang yang ada, diharapkan para guru dapat lebih mudah menerapkan game edukasi secara efektif, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Hal ini pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar (Kurniawan and Risnani 2021).

Salah satu bidang yang sangat mendasar dalam proses ini adalah pengajaran akidah dan akhlak, yang berfungsi untuk membentuk sikap dan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai luhur yang ada dalam agama dan budaya. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tentang akidah akhlak di sekolah dasar, pemanfaatan teknologi dapat membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran (Fiqra Nazib and Ayu Sri 2024). Pemanfaatan game edukasi dapat dijadikan salah satu alternatif inovatif yang dapat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai konsep-konsep akidah dan akhlak. Dengan cara melalui pendekatan yang menyenangkan bagi siswa dan interaktif, game edukasi juga mampu untuk menarik perhatian anak sekolah serta dapat meningkatkan keterlibatan mereka untuk bisa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Windawati and Koeswanti 2021).

Game edukasi pada intinya untuk menyediakan pendekatan yang lebih dinamis dan kontekstual dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sekedar menerima materi secara pasif yang diberikan oleh pendidik, tetapi mereka juga dapat berpartisipasi aktif, yang dapat mendukung pengembangan keterampilan kognitif dan emosional peserta didik. Pembelajaran akidah dan akhlak, yang seringkali terasa abstrak atau samar, akan dapat lebih mudah untuk dipahami ketika disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan lebih mudah untuk diakses, seperti melalui game edukasi (Marlita et al. 2024). Seiring dengan kemajuannya teknologi yang pesat, penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, termasuk game edukasi, semakin banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Di Sekolah Dasar, yang merupakan fase yang penting dalam perkembangan karakter peserta didik, game edukasi bisa memberikan kontribusi yang besar dalam pembelajaran akidah akhlak. Game edukasi tersebut dapat membantu siswa untuk bisa memahami ajaran moral dan spiritual dengan cara yang lebih aplikatif dan praktis, lewat simulasi atau cerita yang ada dalam game (Candra and Rahayu 2021).

Salah satu keunggulan game edukasi adalah kemampuannya untuk menggabungkan materi pelajaran dengan elemen visual dan interaktif (Anggraini, Nurhayati, and Kusumaningrum 2021). Dalam pembelajaran akidah dan akhlak, game dapat menggambarkan beragam situasi yang mencerminkan nilai-nilai moral, seperti cara berbuat baik, berbicara jujur, atau menjaga hubungan dengan Tuhan. Pembelajaran akidah akhlak ini bertujuan untuk menanamkan keteguhan iman kepada Allah Swt pada siswa dan siswi. Selain itu, melalui pelajaran akhlak, diharapkan mereka dapat mengembangkan akhlakul karimah yang sesuai

dengan ajaran Nabi Muhammad Saw, yang menjadi teladan bagi umat Muslim (Sari and Nazib 2023). Pemilihan tindakan dalam game juga dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih mendalam tentang konsekuensi dari setiap pilihan, baik yang bersifat positif maupun negative. Game edukasi juga sering kali menyertakan unsur cerita yang dapat memotivasi siswa. Melalui narasi yang menarik, siswa dapat terinspirasi untuk meniru perilaku yang baik dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, game edukasi bukan hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menginspirasi dan mendorong siswa untuk menerapkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sosial mereka (Nissa and Arini 2021).

Selain itu, kemajuan teknologi membuka peluang untuk menciptakan game edukasi dengan berbagai fitur canggih yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Fitur seperti umpan balik langsung dan kompetisi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, serta mendorong mereka untuk lebih bersemangat dan termotivasi dalam memahami materi akidah dan akhlak. Fitur-fitur ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sekaligus meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses belajar (Pratiwi et al. 2021). Namun, agar pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran akidah dan akhlak memberikan hasil yang maksimal, diperlukan perencanaan yang matang. Game edukasi harus dirancang dengan materi yang sesuai dengan usia dan tahap perkembangan siswa, sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Selain itu, game juga harus mempertimbangkan beragam gaya belajar siswa, baik yang lebih visual, auditori, maupun kinestetik, agar dapat diakses oleh semua jenis pembelajar (Nurhikmah et al. 2023).

Penting juga untuk diingat bahwa game edukasi hanya akan efektif jika digunakan dengan tepat dan tidak berlebihan dalam konteks pembelajaran. Game sebaiknya tidak menggantikan metode pengajaran tradisional, melainkan menjadi pelengkap yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Guru tetap memiliki peran yang sangat penting untuk membimbing dan memberikan penjelasan yang mendalam tentang materi yang dipelajari melalui game, agar siswa dapat memahami dengan jelas nilai-nilai akidah dan akhlak yang ingin ditanamkan (Wijayanti and Yanto 2023). Secara keseluruhan, penggunaan game edukasi dalam pembelajaran akidah akhlak di SD memberikan banyak manfaat. Selain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, game edukasi juga membantu siswa untuk lebih mudah menginternalisasi nilai-nilai moral yang terkandung dalam materi pelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, game edukasi dapat menjadi alat yang efektif dalam membentuk karakter dan akhlak siswa yang kelak akan berdampak positif dalam kehidupan sosial mereka (Yulianti and Minsih 2022).

Mengingat beberapa faktor penting yang memengaruhi pendidikan karakter siswa, akidah akhlak menjadi elemen fundamental dalam pembentukan karakter dan moral anak. Di era digital saat ini, di mana anak-anak semakin terpapar berbagai media dan teknologi, sangat penting untuk menemukan metode pembelajaran yang relevan dan menarik bagi mereka. Penggunaan game edukasi dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai akidah akhlak. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas game edukasi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, game edukasi diharapkan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting bagi semua pihak yang terlibat baik guru, orang tua, maupun pengembang game untuk bekerja sama dalam merancang game edukasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik. Dengan kolaborasi yang baik, game edukasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun karakter anak sejak dini, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, berakhlak mulia, dan memiliki iman yang kuat (Fauziyah and Anugraheni 2020).

Selain itu, penelitian ini juga penting untuk mengidentifikasi berbagai jenis game edukasi yang tepat serta cara-cara untuk mengintegrasikannya ke dalam kurikulum yang ada (Avdiu 2020). Ini akan membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan memahami tantangan yang mungkin muncul dalam penerapan game edukasi, seperti keterbatasan sumber daya atau pelatihan bagi guru, penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat untuk mengatasi kendala tersebut. Akhirnya, dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, diharapkan kualitas pendidikan di tingkat dasar dapat meningkat. Penelitian ini tidak hanya akan berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik, tetapi juga pada pembentukan karakter siswa yang lebih kokoh, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif bagi masyarakat secara keseluruhan (Article and Vaidya 2024).

Metode/ منهجية البحث

Metode terdiri Metode systematic literature review (SLR) digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan gambaran serta data mengenai variabel yang diteliti secara eksplisit, terstruktur, dan dapat dipertanggungjawabkan. yakni melakukan kajian terhadap berbagai karya referensi dan penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki kesamaan. Metode ini bertujuan untuk memperoleh landasan teori yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti melalui telaah terhadap buku-buku atau sumber-sumber lain. Tujuan utamanya adalah menemukan pembahasan yang lebih mendalam mengenai suatu topik atau isu yang sesuai dengan topik yang dibahas dalam artikel.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari karya tulis ilmiah, seperti artikel jurnal, buku-buku, catatan, dan berbagai laporan yang relevan dengan masalah yang akan diselesaikan. Kajian literatur dilaksanakan dengan tahapan 1) Klasifikasi dan Penentuan pendekatan, 2) pencarian artikel, 3) Penyeleksian artikel, 4) analisis dan interpretasi data, 5) draf artikel, dan 6) diseminasi hasil. Pada tahap awal ditentukan fokus kajian pada tema Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sd meliputi tiga hal, yaitu implementasi, implikasi dan evaluasi (Olisna et al. 2022).

Dalam proses implementasi, pencarian artikel dilakukan melalui berbagai sumber seperti Google Scholar, Sinta, dan sumber lainnya, yang menghasilkan 30 artikel awal. Artikel-artikel ini kemudian disaring berdasarkan kriteria tahun terbit dan indeksasi. Setelah proses penyaringan dan seleksi, diperoleh 15 artikel yang digunakan sebagai bahan kajian literatur. Artikel-artikel terpilih ini dianalisis lebih lanjut, dan datanya diinterpretasikan untuk mendapatkan gambaran serta kesimpulan mengenai tema yang dibahas.

Hasil Dan Pembahasan / نتائج البحث

Hasil dan pembahasan penelitian ini didasarkan pada hasil kajian literatur secara sistematis dengan fokus kajian pada tiga tema utama, yaitu: pertama Implementasi Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sd. Kedua, Implikasi Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sd. Ketiga, evaluasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sd.

Implementasi Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sd

Implementasi pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak di SD dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Melalui aplikasi seperti Kahoot dan Wordwall, siswa dapat belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Game edukasi membantu siswa memahami konsep-konsep akidah akhlak dengan lebih baik. Tidak diragukan lagi, jenis media berbasis game edukasi yang digunakan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, baik dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik maupun

konten materi ajar dan jenjang pendidikan. Media berbasis game edukasi juga dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis game edukasi berdasarkan jenjang pendidikan lebih umum di sekolah dasar (Latip et al. 2024).

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka terdapat beberapa artikel yang layak di analisis mengenai kajian game edukasi dalam Implementasi proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

No	Penulis	Judul Artikel	Metode Penelitian	Mata pelajaran	Bentuk Game	Efektifitas
1	(Herfandi, Widiarta, and Firmansyah 2020)	Pengembangan Game Edukasi Pembelajaran Akhlak Berbasis Virtual Reality	Observasi, wawancara	Akidah akhlak	Virtual Reality (VR)	Pembelajaran yang interaktif bagi siswa dan siswi SD Negeri Jorok
2	(Olisna et al. 2022)	Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar	Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)	Akidah Akhlak	Wordwall	Meningkatkan keefektifan kualitas belajar siswa, sarana pembelajaran untuk mengatasi kebosanan.
3	(Nurisma Aliatunisa and Faridi Faridi 2024)	Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat	Penelitian kualitatif	Akidah Akhlak	Wordwall	Terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.
4	(Hasyim and Hasyim 2024)	Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall	pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (kuasi-eksperimental)	Akidah Akhlak	Wordwall	Inovatif dan menarik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak
5	(Khoriyah and	Inovasi Teknologi	kajian literature	PAI	Wordwall	Mampu mengasosiasik

Muhid 2022)	Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka	an perasaan fun dan tidak tertekan dalam mengerjakan soal ataupun latihan dalam proses pembelajaran.
----------------	---	--

Tabel di atas menyajikan informasi mengenai penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan berbagai metode, termasuk observasi, wawancara, penelitian kualitatif, kuantitatif, dan studi literatur, yang berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Akidah Akhlak. Melalui tabel ini, pembaca dapat melihat bagaimana berbagai pendekatan penelitian telah diterapkan untuk mengeksplorasi efektivitas game edukasi dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Hal ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana game edukasi dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, tabel tersebut juga mencakup beberapa aspek keefektifan game edukasi, seperti pengembangan kemampuan gerak, hasil belajar dalam penanaman konsep dasar berhitung, penguasaan kosa kata, serta kemampuan komunikasi siswa. Dengan mencakup berbagai dimensi ini, tabel tersebut menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya berfokus pada satu aspek pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan kontribusi positif dalam berbagai keterampilan yang diperlukan siswa. Ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi alat multifungsi yang mendukung pengembangan holistik siswa.

Dengan demikian, informasi yang disajikan dalam tabel ini memiliki nilai yang sangat signifikan bagi para pendidik dan peneliti yang berkeinginan untuk mendalami lebih jauh mengenai dampak game edukasi dalam konteks pembelajaran Akidah Akhlak dan Pendidikan Agama Islam. Beragam penelitian yang tercantum memberikan landasan yang kokoh untuk merancang intervensi pembelajaran yang tidak hanya lebih efektif, tetapi juga lebih menarik bagi siswa. Hal ini penting, mengingat bahwa keterlibatan siswa dalam proses belajar sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan. Dengan pendekatan yang inovatif, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan memanfaatkan temuan-temuan dari penelitian ini, pendidik dapat merancang pengalaman belajar yang lebih holistik dan terintegrasi, yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan nilai-nilai moral siswa. Ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan mendukung, di mana setiap siswa merasa dihargai dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif. Dengan demikian, kualitas pembelajaran secara keseluruhan dapat ditingkatkan, memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi perkembangan siswa di masa depan.

Implikasi Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sd

Berikut adalah tabel yang merangkum implikasi positif dan negatif dari pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak di SD:

Aspek	Implikasi Positif	Implikasi Negatif
Keterlibatan Siswa	Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.	Siswa mungkin menjadi terlalu bergantung pada teknologi.
Keterampilan Sosial	Mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dalam permainan kelompok.	Distraksi yang mengalihkan perhatian siswa dari tujuan pembelajaran.
Pembelajaran Menyenangkan	Membuat pembelajaran lebih menyenangkan, mengurangi stres siswa.	Pengelolaan waktu yang buruk dapat mengurangi waktu untuk pembelajaran mendalam.
Gaya Belajar	Menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik).	Kesenjangan akses teknologi dapat menciptakan ketertinggalan bagi beberapa siswa.
Pemahaman Konsep	Meningkatkan pemahaman konsep akidah akhlak melalui simulasi dan skenario.	Kualitas konten game yang bervariasi dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Tabel ini memberikan gambaran yang jelas tentang dampak penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat SD, mencakup baik aspek positif maupun negatif. Di satu sisi, game edukasi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar, menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan yang menarik, siswa lebih mudah memahami konsep-konsep akidah dan akhlak yang diajarkan, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa game edukasi bisa menjadi alat yang efektif untuk menyampaikan materi yang mungkin sulit atau membosankan jika diajarkan dengan metode tradisional. Di sisi lain, game edukasi juga berkontribusi dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial dan kerja sama melalui aktivitas kelompok. Dalam permainan, siswa sering kali diharuskan untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan saling mendukung, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, game edukasi tidak hanya berfokus pada aspek akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan interaksi sosial siswa, yang sangat krusial dalam konteks pendidikan.

Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah risiko ketergantungan siswa pada teknologi, yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari pembelajaran yang lebih mendalam. Ketika siswa terlalu terfokus pada elemen permainan, mereka mungkin kehilangan kesempatan untuk merenungkan dan memahami nilai-nilai yang diajarkan. Selain itu, variasi dalam kualitas konten game dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran, karena tidak semua game edukasi dirancang dengan baik dan sesuai dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Kesenjangan dalam akses teknologi juga menjadi masalah penting, di mana tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai untuk mengikuti pembelajaran berbasis game. Hal ini dapat menyebabkan ketertinggalan bagi beberapa siswa, terutama di daerah yang kurang berkembang. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik

untuk melakukan evaluasi dan seleksi yang cermat terhadap game yang digunakan, serta memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk terlibat dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, game edukasi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di SD (Alba, Parjito, and Priandika 2023).

Evaluasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sd.

Hasil dan analisis dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat SD memiliki dampak yang signifikan, baik positif maupun negatif. Melalui kajian literatur yang sistematis, penelitian ini mengidentifikasi tiga tema utama: implementasi, implikasi, dan evaluasi game edukasi. Dalam aspek implementasi, aplikasi seperti Kahoot dan Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Andari 2020). Game edukasi tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep akidah dan akhlak dengan lebih baik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media berbasis game edukasi dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan konten materi ajar, sehingga meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran.

Implikasi dari penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak di SD juga menunjukkan hasil yang bervariasi. Tabel yang merangkum implikasi positif dan negatif menunjukkan bahwa game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan sosial, dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, terdapat tantangan yang perlu diperhatikan, seperti potensi ketergantungan siswa pada teknologi dan gangguan yang dapat mengalihkan perhatian dari tujuan pembelajaran. Selain itu, kesenjangan dalam akses teknologi dapat menyebabkan ketertinggalan bagi beberapa siswa, terutama di daerah yang kurang berkembang. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini saat merancang dan menerapkan game edukasi dalam proses pembelajaran.

Evaluasi terhadap game edukasi yang digunakan dalam pembelajaran Akidah Akhlak menunjukkan bahwa kualitas konten sangat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Variasi dalam kualitas game dapat berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran anak-anak di sekolah dasar. Oleh karena itu, pendidik perlu melakukan seleksi yang cermat terhadap game yang akan digunakan, memastikan bahwa game tersebut tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan nilai-nilai yang ingin ditanamkan. Penelitian ini memberikan dasar yang kuat bagi pendidik untuk merancang intervensi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta mendorong pengembangan metode pengajaran yang inovatif.

Penelitian ini juga menyoroti pentingnya pelatihan bagi guru dalam penggunaan game edukasi. Guru yang mahir dalam memanfaatkan teknologi dan game edukasi akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menarik bagi siswa (Nisa and Susanto 2022). Pelatihan ini seharusnya mencakup pemahaman tentang cara memilih game yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, guru perlu dilatih untuk mengintegrasikan game ke dalam kurikulum dengan cara yang efektif. Evaluasi terhadap efektivitas game dalam mencapai tujuan pembelajaran juga merupakan aspek penting dari pelatihan ini. Dengan pelatihan yang tepat, guru akan lebih siap menghadapi tantangan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran. Ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Guru yang terlatih dapat lebih mudah mengadaptasi metode pengajaran yang inovatif. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru menjadi kunci untuk memaksimalkan potensi

game edukasi dalam pembelajaran. Hal ini akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa game edukasi dapat berfungsi sebagai alat multifungsi dalam mendukung pengembangan holistik siswa. Dengan memanfaatkan temuan dari penelitian ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih terintegrasi, yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan nilai-nilai moral siswa. Dengan pendekatan yang tepat, game edukasi dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak di SD, memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi perkembangan siswa di masa depan. Akhirnya, penting untuk terus melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan game edukasi dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Penelitian lanjutan dapat membantu mengidentifikasi praktik terbaik dan inovasi baru dalam penggunaan game edukasi, serta mengeksplorasi dampaknya terhadap berbagai aspek pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan game edukasi dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dan pendidik di seluruh dunia (Asmadi 2022).

Kesimpulan/ الخلاصة

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran akidah akhlak di tingkat sekolah dasar (SD) memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar. Melalui aplikasi seperti Kahoot dan Wordwall, siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang membantu mereka memahami konsep-konsep akidah dan akhlak dengan lebih baik. Game edukasi tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional melalui interaksi dalam permainan kelompok. Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti risiko ketergantungan pada teknologi dan kesenjangan akses yang dapat memengaruhi sebagian siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk melakukan seleksi yang hati-hati terhadap game yang digunakan dan memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang setara untuk terlibat dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan beberapa konsekuensi logis yang signifikan dalam pengembangan pengetahuan dan praktik pendidikan. Pertama, penerapan game edukasi sebagai metode pembelajaran inovatif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya dapat memperbaiki hasil belajar. Dengan mengintegrasikan game edukasi ke dalam kurikulum, pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang sangat penting dalam pembelajaran akidah akhlak yang sering dianggap abstrak.

Kedua, penelitian ini menekankan pentingnya pelatihan bagi guru dalam penggunaan game edukasi. Guru yang terlatih akan lebih mampu memilih dan mengintegrasikan game yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, serta mengelola kelas dengan efektif. Pelatihan ini harus mencakup pemahaman tentang cara memanfaatkan teknologi secara efisien dan mempertimbangkan berbagai gaya belajar siswa. Dengan demikian, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan terintegrasi, yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada pengembangan karakter dan nilai-nilai moral siswa.

Ketiga, penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat berfungsi sebagai alat multifungsi dalam mendukung pengembangan holistik siswa. Dengan pendekatan yang tepat, game edukasi dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai moral dan spiritual, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Ini sangat penting dalam konteks pendidikan karakter, di mana siswa perlu dibekali dengan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur agama dan budaya.

Akhirnya, penelitian ini mendorong perlunya penelitian lebih lanjut mengenai pemanfaatan game edukasi dalam konteks pembelajaran yang berbeda. Dengan terus mengeksplorasi praktik

terbaik dan inovasi baru dalam penggunaan game edukasi, pendidik dapat menemukan cara-cara baru untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Dengan demikian, game edukasi dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi siswa dan pendidik di seluruh dunia, serta berkontribusi pada pembentukan karakter siswa yang lebih kuat dan bertanggung jawab.

Referensi/ المصادر والمراجع

- Alba, Muhammad, Parjito Parjito, and Adhie Thyo Priandika. 2023. "Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Benda Hidup Dan Tidak Hidup." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 4(1):29–40. doi: 10.33365/jatika.v4i1.2456.
- Andari, Rafika. 2020. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika." *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika* 6(1):135. doi: 10.31764/orbita.v6i1.2069.
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2(11):1885–96. doi: 10.59141/japendi.v2i11.356.
- Article, Original, and Yogindra Vaidya. 2024. "GAMEFUL LEARNING : EXPLORING THE INTEGRATION OF BOARD GAME DESIGN." 5:117–22. doi: 10.29121/shodhkosh.v5.iICETDA24.2024.1274.
- Asmadi, Asmadi. 2022. "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Proses Belajar Online." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 6(3):945–62. doi: 10.26811/didaktika.v6i3.1048.
- Avdiu, Eliza. 2020. "Integration of Game-Based Learning as a Teaching Method in Elementary Education." *ÜNİVERSİTEPARK Bülten* 9(1):50–61. doi: 10.22521/unibulletin.2020.91.5.
- Candra, Andista Mutia, and Theresia Sri Rahayu. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2311–21. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1212.
- Fauziyah, Nur Endah Hikmah, and Indri Anugraheni. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(4):850–60. doi: 10.31004/basicedu.v4i4.459.
- Fiqra Nazib, and Ayu Sri. 2024. "Konsep Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Tingkat Sekolah Dasar." *Mutiara : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia* 2(1):26–40. doi: 10.61404/jimi.v2i1.109.
- Hasyim, Universitas, and Universitas Hasyim. 2024. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall." 2(4):849–58. doi: <https://doi.org/10.61722/jipm.v2i4.354>.
- Herfandi, I. Made Widiarta, and Moch Wahyu Firmansyah. 2020. "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN AKHLAK BERBASIS VIRTUAL REALITY."

Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains 2(3):173–81. doi: 10.51401/jinteks.v2i3.752.

Khoriyah, Rifatul, and Abdul Muhid. 2022. “Inovasi Teknologi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website Pada Mata Pelajaran PAI Di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka.” *Tarbiyah Wa Ta’lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 9(3):192–205. doi: 10.21093/twt.v9i3.4862.

Kurniawan, Muhammad Rizal, and Listika Yusi Risnani. 2021. “Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X.” *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)* 12(1):1. doi: 10.24127/bioedukasi.v12i1.3759.

Latip, Abdul, Siti Musa, Herdianto Wahyu Pratomo, Resa Septian Aditya, and Abdul Munim Al. 2024. “Implementasi Dan Implikasi Media Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran : A Systematic Literatur Review.” *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan* 6356:255–62. doi: <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v15i2.22236>.

Marlita, Ichda Nurul, Siti Patonah, Evy Ariestanti, and Noor Miyono. 2024. “Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” 7(2):725–35.

Nisa, Mahwar Alfian, and Ratnawati Susanto. 2022. “Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar.” *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)* 7(1):140. doi: 10.29210/022035jpgi0005.

Nissa, Syifa Aulia, and Novanita Whindi Arini. 2021. “Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(4):2563–70. doi: 10.31004/basicedu.v5i4.1259.

Nurhikmah, Aisyah, Hasnah Putri Madianti, Putri Aiko Azzahra, and Arita Marini. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2(3):442.

Nurismaya Aliatunisa, and Faridi Faridi. 2024. “Penggunaan Aplikasi Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Akidah Materi Iman Kepada Para Malaikat.” *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam* 2(5):220–30. doi: 10.61132/jmpai.v2i5.528.

Olisna, Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, and Ani Nur Aeni. 2022. “Pengembangan Game Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6(3):4133–43. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2737.

Pratiwi, Ayudia, Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, and Suciwati. 2021. “Analisis Penerapan Metode Games Education Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 1(1):36–43. doi: 10.53299/jagomipa.v1i1.27.

Sari, Gina, and Fiqra Nazib. 2023. “Pembelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Ibtidaiyah (Penelitian Deskriptif Pembelajaran Akidah Akhlak Di MI Al-Khoiriyyah III Karangpawitan).” *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1(2):38. doi: 10.52434/jpai.v1i2.2612.

Wijayanti, Arlen, and Ari Yanto. 2023. “Pembelajaran Matematika Menyenangkan Di SD Melalui Permainan.” *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika* 2(1):18–23. doi: 10.56916/jp.v2i1.316.

Windawati, Ririn, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(2):1027–38. doi: 10.31004/basicedu.v5i2.835.

Yulianti, Desi, and Minsih Minsih. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(3):5086–96. doi: 10.31004/basicedu.v6i3.3030.