

## Implementasi *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di Era Digital

**Muhammad Ilham Abdillah<sup>1</sup>, Wiwin Luqna Hunaida<sup>2</sup>, Abdul Muqit<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

[ilhamabdillah228@gmail.com](mailto:ilhamabdillah228@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital, untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMPN 1 Krian. Penggunaan game edukatif seperti Kahoot! dan Quizizz dipilih untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, dengan fokus pada peningkatan keterlibatan siswa serta memperkuat pemahaman konsep-konsep PAI seperti fiqh, aqidah, dan akhlak. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif, di mana data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Umpan balik instan yang diberikan melalui platform game edukasi membantu siswa memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat dan meningkatkan partisipasi aktif dalam kelas. Dengan demikian, implementasi game edukasi terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran PAI di SMPN 1 Krian dan relevan dengan perkembangan teknologi di era digital.

**Kata kunci** : Game Edukasi; Pendidikan Agama Islam; Pemahaman Siswa.

### Abstract

*This study aims to analyze the implementation of educational games in Islamic Education (PAI) learning in the digital era to improve students' understanding at SMPN 1 Krian. The use of educational games such as Kahoot! and Quizizz was chosen to create an interactive and enjoyable learning experience, focusing on increasing student engagement and strengthening understanding of PAI concepts such as fiqh, aqidah, and morality. This research uses a qualitative-descriptive approach, where data were collected through observations, interviews with teachers and students. The results show that the use of educational games in PAI learning successfully increased students' learning motivation, deepened their understanding of the material taught, and created a more dynamic learning atmosphere. Instant feedback provided through educational game platforms helped students quickly correct their mistakes and enhanced active participation in class. Thus, the implementation of educational games has proven effective in supporting PAI learning at SMPN 1 Krian and is relevant to technological developments in the digital era.*

**Keywords:** Educational games; Islamic Education; students Understanding.

---

**Diserahkan:** 14-12-2024 **Disetujui:** 21-12-2024. **Dipublikasikan:** 23-12-2024

## **I. PENDAHULUAN**

Revolusi teknologi dan komunikasi yang cepat dalam menghadapi globalisasi memiliki dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan. Dalam menghadapi tantangan tersebut, pendidikan harus senantiasa beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Azmi & Fanreza, 2024), dan mengupayakan kualitas pendidikan yang lebih baik khususnya dalam hal proses pembelajaran (Mufidah & Lestari, 2022). Teknologi memfasilitasi berbagai perubahan dalam metode pengajaran dan pembelajaran, seperti penggunaan perangkat seluler, internet, dan aplikasi pembelajaran digital. Teknologi ini berpotensi meningkatkan pembelajaran dengan efektif dan efisien (Setiawan et al., 2019).

Penggunaan teknologi digital dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dikembangkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan dinamis guna memenuhi kebutuhan siswa (Risnani & Adita, 2018). Meskipun potensi teknologi digital sangat cepat, namun pada kenyataannya penerapan pada pembelajaran PAI belum sepenuhnya maksimal, mengingat banyak guru merasa kesulitan untuk memilih dan memanfaatkan teknologi digital yang tepat dalam pembelajaran, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berdampak bagi siswa (Nurohman, 2021).

Pembelajaran PAI memiliki peran dalam membentuk karakter dan moral siswa, serta membantu mereka memahami nilai-nilai agama yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pengajaran PAI seringkali menghadapi berbagai tantangan. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep agama, dan terkadang merasa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Hal ini menjadi tantangan bagi para pendidik untuk menciptakan metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif (Soraya, 2023).

Media pembelajaran penting untuk keberhasilan pembelajaran di era saat ini sebagai keberhasilan proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran (Idrus, 2019). Pentingnya memilih media pembelajaran yang menarik, tepat, dan baik dapat meningkatkan pemahaman, hasil belajar dan minat siswa untuk belajar (Nurul et al., 2024).

Penggunaan media pembelajaran, seperti pengembangan game edukatif, sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam proses belajar. Strategi ini memiliki potensi besar dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa (R. Fadli et al., 2023). Kemajuan teknologi yang semakin pesat turut mendorong perkembangan dalam dunia pendidikan. Saat ini, proses pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengintegrasian teknologi dalam kelas dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, karena siswa tidak hanya memperoleh informasi dari guru, tetapi juga melalui media interaktif yang mampu

membantu mereka membangun pengetahuan secara mandiri (Arrosyad & Nugroho, 2022).

Di SMPN 1 Krian, penggunaan game edukasi sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Dengan memanfaatkan game edukasi, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih interaktif. Siswa tidak hanya diajak untuk mendengarkan dan mencatat, tetapi juga terlibat aktif dalam pembelajaran melalui berbagai tantangan, kuis, dan simulasi yang relevan dengan tema yang diajarkan. Game edukasi yang dirancang dengan baik dapat menyajikan informasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan (Ehrick & Takwim, 2024).

Selain itu, penggunaan game edukasi sejalan dengan perkembangan kurikulum pendidikan yang semakin menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi. Di era digital ini, siswa diharapkan tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan komunikasi. Game edukasi dapat membantu mengembangkan keterampilan tersebut melalui permainan yang melibatkan kerja sama tim, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Hal ini sangat penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di dunia yang semakin kompleks (Salsabila et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi PAI di SMPN 1 Krian. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif di era digital, serta menjadi referensi bagi pendidik dan pemangku kepentingan lainnya dalam menciptakan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran PAI dapat berjalan lebih baik, dan siswa dapat tumbuh menjadi generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan berakhlak mulia.

## **II. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah penelitian lapangan (field research). Penelitian lapangan adalah jenis penelitian yang mengkaji fenomena dalam lingkungan alaminya. Data utama yang digunakan berasal langsung dari lapangan, sehingga hasil yang diperoleh mencerminkan realitas yang ada (Ellen Mahendra Agatha, 2023). Penelitian lapangan ini, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan proses pengumpulan data secara alami yang bertujuan untuk menafsirkan dan menganalisis fenomena, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menganalisis suatu objek atau situasi tertentu berdasarkan data yang diperoleh selama kegiatan di lapangan. Teknik yang umum digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara dan observasi (M. R. Fadli, 2021).

Wawancara dan observasi dilakukan di SMPN 1 Krian dengan guru PAI dan siswa kelas 8 untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, termasuk cara guru menggunakan game edukasi, interaksi antara guru dan siswa, serta keterlibatan siswa. Fokus observasi meliputi manfaat game edukasi dalam meningkatkan pemahaman materi PAI, serta kendala yang dihadapi, seperti masalah teknis, kesulitan siswa, atau tantangan integrasi dengan kurikulum.

Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik triangulasi untuk membandingkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi guna memastikan validitas. Selanjutnya, data dianalisis tematik berdasarkan tema utama seperti efektivitas game edukasi, tingkat pemahaman siswa, dan kendala implementasi yang Mengacu pada model Miles dan Huberman, analisis meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, yang diakhiri dengan verifikasi untuk memastikan akurasi dan konsistensi hasil (Irfanuddin & Ibrahim, 2024).

### **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran PAI**

Implementasi game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Krian merupakan sebuah langkah inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Menggunakan teknologi yang sudah berkembang menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Ali et al., 2024). Proses implementasi ini melibatkan penggunaan platform digital seperti Kahoot! Quizizz, dan gamekit, yang menawarkan permainan kuis berbasis online untuk mengukur dan memperkuat pemahaman siswa mengenai materi PAI, seperti fiqih, aqidah, dan akhlak.

Tahap awal implementasi ini dimulai dari perencanaan pembelajaran, dimana guru memetakan materi Fiqih seperti jual beli dan merancang pertanyaan kuis yang relevan, misalnya soal tentang hukum transaksi dalam Islam atau syarat sah jual beli. Setiap soal dalam game edukasi dirancang agar siswa dapat berpikir kritis dan memahami konsep dasar dengan lebih baik. Setelah perencanaan, pelaksanaan game edukasi di kelas dimulai dengan pemaparan materi secara singkat untuk memberikan fondasi teori, diikuti dengan sesi kuis interaktif menggunakan perangkat siswa seperti smartphone atau tablet. Sesi kuis ini menambahkan unsur kompetitif yang sehat di antara siswa, di mana mereka berlomba untuk meraih skor tertinggi dalam batas waktu yang ditentukan. Feedback langsung dari game seperti Kahoot! atau Quizizz membantu siswa mengetahui letak kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka, sementara guru juga dapat menggunakan hasilnya sebagai evaluasi formatif. Setelah sesi kuis, guru mengadakan diskusi kelas untuk membahas pertanyaan yang muncul dalam game, memberikan kesempatan bagi siswa untuk bertanya dan mendapatkan penjelasan mendalam. Diskusi ini memperkuat pemahaman materi, mendorong interaksi antar siswa, dan membantu

mereka mengembangkan keterampilan sosial melalui pembelajaran kooperatif (Febrianti, 2024).

Implementasi game edukasi juga memberikan dampak yang positif terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya unsur kompetisi dan gamifikasi, siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran, karena suasana kelas yang lebih bervariasi dan tidak monoton. Mereka juga merasa lebih tertantang untuk memahami materi dengan lebih baik, karena mereka ingin mendapatkan hasil yang baik dalam kuis yang diberikan. Game edukasi memanfaatkan dorongan alami siswa untuk bersaing dan meraih prestasi, yang pada akhirnya meningkatkan partisipasi aktif dalam kelas (Azmi & Fanreza, 2024).

Selain itu, game edukasi membantu siswa yang memiliki gaya belajar berbeda. Bagi siswa yang lebih suka belajar secara visual, game yang menggunakan gambar, grafik, dan warna-warna menarik sangat membantu dalam memperkuat ingatan. Siswa yang belajar lebih baik melalui praktik langsung dapat memahami materi lebih baik dengan mengikuti kuis dan menjawab pertanyaan secara mandiri. Game edukasi juga memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri. Mereka yang membutuhkan waktu lebih untuk memahami konsep bisa melakukannya dengan lebih santai, sementara siswa yang sudah lebih cepat menguasai materi tetap termotivasi dengan tantangan tambahan (Risnani & Adita, 2018).

Secara keseluruhan, implementasi game edukasi dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Krian memberikan banyak manfaat, termasuk peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan suasana belajar yang lebih dinamis dan adaptif, siswa dapat belajar lebih efektif dan menyenangkan. Langkah ini juga sejalan dengan tuntutan era digital, di mana teknologi menjadi bagian integral dari proses pendidikan. Melalui integrasi game edukasi, SMPN 1 Krian berusaha menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan mendukung perkembangan keterampilan abad ke-21 bagi siswanya.

## **B. Manfaat Game Edukasi terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran PAI**

Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Salah satu pengaruh utamanya adalah peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Game edukasi, seperti Kahoot! atau Quizizz, menyajikan materi PAI dalam format kuis yang interaktif dan kompetitif. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga secara aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang menantang. Keterlibatan aktif ini mendorong siswa untuk lebih fokus, meningkatkan rasa ingin tahu mereka, dan memperkuat komitmen mereka terhadap proses pembelajaran (Nurohman, 2021). Dengan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk memahami konsep-konsep yang terkandung dalam PAI, yang terkadang dianggap sulit atau membosankan.

Selain itu, game edukasi memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam PAI, seperti fiqih, aqidah, dan akhlak, melalui visualisasi dan simulasi yang menarik. Dalam konteks pembelajaran fiqih, misalnya, siswa dapat berlatih menjawab pertanyaan mengenai hukum-hukum Islam terkait transaksi jual beli atau ibadah dengan cara yang lebih aplikatif. Proses pembelajaran yang interaktif ini memungkinkan siswa untuk langsung melihat aplikasi dari materi yang dipelajari, sehingga mereka lebih memahami dan mengingat konsep-konsep tersebut. Penggunaan elemen visual, audio, dan gamifikasi dalam game edukasi membantu meningkatkan daya tarik materi PAI dan membuat siswa lebih mudah mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah mereka miliki sebelumnya (Hidayatulloh et al., 2020).

*Feedback* instan yang diberikan setelah sesi game juga menjadi salah satu faktor kunci dalam meningkatkan pemahaman siswa. Siswa dapat langsung mengetahui hasil jawaban mereka, yang memberikan kesempatan untuk merefleksikan pemahaman mereka secara cepat. Jika mereka menjawab salah, guru dapat menjelaskan mengapa jawaban tersebut salah dan memberikan klarifikasi tentang konsep yang benar. Dengan cara ini, game edukasi tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang efektif, di mana siswa dapat belajar dari kesalahan mereka (Faijah et al., 2022). Umpan balik yang cepat dan konstruktif ini mengurangi kebingungan dan memberikan kejelasan yang diperlukan bagi siswa untuk memahami materi PAI dengan lebih baik.

Selain itu, game edukasi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif. Beberapa game dirancang untuk dimainkan dalam kelompok, mendorong siswa untuk bekerja sama dan berdiskusi dengan teman-teman mereka. Diskusi ini tidak hanya memperkuat pemahaman mereka terhadap materi PAI, tetapi juga membangun keterampilan sosial dan kerja tim. Dalam suasana kolaboratif, siswa dapat saling berbagi pandangan dan menjelaskan konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami oleh teman sekelas mereka. Interaksi sosial ini membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mendalam, karena siswa merasa lebih terhubung dengan materi dan satu sama lain (Najuah et al., 2022).

Secara keseluruhan, pengaruh game edukasi terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI sangatlah positif. Dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung kolaborasi, game edukasi terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI secara signifikan. Pendekatan inovatif ini tidak hanya membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, tetapi juga memperkuat dasar pengetahuan mereka dalam agama Islam, sehingga mereka dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, integrasi game edukasi dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Krian menjadi langkah penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital yang terus berkembang.

### **C. Kendala Dalam Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Implementasi game edukasi dalam meningkatkan pemahaman siswa memiliki beberapa kendala yang signifikan. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi di kalangan siswa. Tidak semua siswa memiliki perangkat seperti smartphone, tablet, atau laptop, dan banyak yang tidak memiliki akses internet stabil. Situasi ini terutama berlaku di daerah dengan keterbatasan ekonomi atau infrastruktur digital yang belum memadai, sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis game menjadi terbatas. Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup dalam memanfaatkan teknologi atau platform game edukatif. Kurangnya pelatihan atau pengalaman membuat proses integrasi game ke dalam pembelajaran menjadi kurang optimal dan bisa saja tidak efektif dalam membantu pemahaman siswa. Keterbatasan kemampuan teknologi ini bisa memperlambat adaptasi guru terhadap metode pengajaran berbasis digital.

Desain game yang tidak selalu relevan dengan materi pelajaran juga menjadi masalah. Jika game yang digunakan tidak dirancang untuk memperdalam pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman akan menurun. Misalnya, game yang terlalu sederhana atau tidak memiliki hubungan erat dengan konsep pelajaran hanya akan berfungsi sebagai hiburan, bukan sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Keterbatasan waktu dalam sesi pembelajaran menjadi kendala lain. Pembelajaran berbasis game sering kali memerlukan alokasi waktu lebih panjang, dan dalam kurikulum yang padat, sulit bagi guru untuk menyediakan waktu yang cukup tanpa harus mengorbankan materi lain. Ini terutama terjadi pada pembelajaran berbasis kompetensi yang sudah terjadwal ketat. Selain itu, kendala teknis seperti aplikasi yang mengalami gangguan atau jaringan internet yang tidak stabil bisa sangat mengganggu pelaksanaan game edukasi. Kondisi ini dapat menyebabkan siswa dan guru merasa frustrasi, sehingga mengurangi motivasi untuk menggunakan game sebagai metode pembelajaran. Pengalaman negatif ini bisa berdampak pada pandangan mereka terhadap penggunaan teknologi dalam belajar di masa depan.

Ada juga risiko siswa terlalu fokus pada aspek kompetitif dan permainan tanpa memperhatikan isi materi. Ketika siswa lebih tertarik pada pencapaian skor tinggi atau kemenangan, ada kemungkinan mereka kurang memperhatikan tujuan utama pembelajaran. Guru perlu memastikan keseimbangan antara elemen permainan dan tujuan edukatif agar game tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi benar-benar membantu pemahaman siswa.

Terakhir, penggunaan game edukasi tidak selalu cocok untuk semua gaya belajar siswa. Beberapa siswa mungkin lebih mudah memahami materi melalui metode konvensional atau pendekatan yang lebih personal. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk tetap fleksibel dan mengkombinasikan game edukasi dengan metode lain agar

setiap kebutuhan belajar siswa terpenuhi. Kendala-kendala ini menunjukkan bahwa meskipun game edukasi memiliki potensi besar, implementasinya memerlukan perencanaan yang matang, keterampilan teknologi, dan fleksibilitas agar benar-benar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa (Kurniawan & Risnani, 2021).

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Implementasi game edukasi dalam pembelajaran PAI di SMPN 1 Krian telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan platform game seperti Kahoot! dan Quizizz memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, motivasi, dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, siswa dapat belajar dengan lebih dinamis, serta menerima umpan balik instan yang membantu mereka memperbaiki kesalahan dengan cepat. Suasana kompetitif yang sehat juga memacu siswa untuk lebih termotivasi dalam memahami materi PAI, seperti fiqih, aqidah, dan akhlak. Dengan demikian, penerapan game edukasi tidak hanya mendukung pemahaman konsep, tetapi juga meningkatkan keaktifan dan keceriaan dalam proses pembelajaran di era digital.

#### V. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. K., Ali, A. M., & Hasanah, A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Perhitungan Waris Dalam Pendidikan Agama Islam Menggunakan Scratch Pendidikan Agama Islam ( PAI ) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Indonesia meningkatkan efektivitas pembelajaran , pengembangan game edukasi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4373–4386.
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3462–3472. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>
- Azmia, I., & Fanreza, R. (2024). Implementasi Media Interaktif Games Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP An-Nizam. *Al-Ulum Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 513–525.
- Ehrick, F., & Takwim, M. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Minat Belajar IPA di Kelas IV SDN 115 Lanosi Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Pendahuluan*. 12(4), 321–336.
- Ellen Mahendra Agatha, D. C. (2023). Program Pendayagunaan Masyarakat Pada Kegiatan Lmi Innovation Weeks 2023. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 234–237. [https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya\\_jpm/index](https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index)
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Fadli, R., Hartono, H., & Irvandi, W. (2023). Pengembangan Game Education Ular Tangga Materi Peluang Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 883–892. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i2.2836>

- Faijah, N., Nuryadi, & Hetty, M. N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras Nuthfah Faijah, Nuryadi, Nafida Hetty Marhaeni. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117–123.
- Febrianti, L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas VII-4 SMP Swasta Bangun Mulia Pangkalan Brandan. *JMI : Jurnal Millia Islamia*, 02(2), 398–411.
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2 Mei), 199–206. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199>
- Idrus. (2019). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Irfanuddin, F. H. R., & Ibrahim, R. (2024). Implementasi Sikap Moderasi Beragama Pada Santri Pondok Pesantren. *Jurnal Inovatif*, 10(2), 201–215.
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1).
- Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *Ibtida*, 3(02), 186–197. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v3i02.364>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (J. Simarmata (red.)). Yayasan Kita Menulis.
- Nurohman. (2021). Penggunaan Aplikasi Fun Quiz (Quiziz) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 11 Bangsa Bantul. *Prosiding Seminar Nasional*, 46–54.
- Nurul, M., Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, L., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 780–789. <https://doi.org/10.30605/jsdp.7.2.2024.4144>
- Risnani, L., & Adita, A. (2018). Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA. *Game Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA*, 376–384.
- Salsabila, U. H., Rifki, M., Oktavianda, T., & Abid, F. (2024). Integrasi Teknologi Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Ihsan Jurnal Pendidikan Islam*, 2, 136–147.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Soraya, S. Z. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo*. 4, 34–42.