

EFEKTIFITAS GAME MARBEL MUSLIM KIDS PADA MATA PELAJARAN PAI UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN

Kholishoh Nur Aini, Abdul Muhid

UIN Sunan Ampel Surabaya

lilisaini14@gmail.com, abdulmuhid@uinsby.ac.id

Abstract

The use of technology and information technology produces educational games. Islamic Education (PAI) learning media so as not to be boring and become a fun learning by using educational games in the form of Game Marbel Muslim Kids This research uses this type of literature research (library research) which is research that relies on literature materials as a source of information to answer the problem of the effectiveness of using The Marbel Muslim Kids Game in PAI lessons to be able to create the concept of literature. in learning. This research method is descriptive, to describe the effectiveness of the Marbel Muslim Kids Game in PAI subjects to promote fun learning. The use of media on interactive learning can increase the effectiveness of learning, learners understand more easily, there is fun learning, and interesting for learners and also supported by data and learning approaches that are expected practically and theoretically. The use of game media in this case Marbel Muslim Kids Game is an educational game, a game that contains learning materials supporting Islamic Education (PAI) lessons in the learning process has a very large role for understanding the material delivered by educators to their learners.

Keywords: *educational games, Islamic Religious Education (PAI), fun learning*

Abstrak

Pemanfaatan kemajuan teknologi dan informasi menghasilkan *game* edukasi. media pembelajaran pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) agar tidak membosankan dan menjadi pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan *game* edukasi yang berupa *Game Marbel Muslim Kids* Penelitian menggunakan jenis penelitian kepustakaan (library research). Jenis penelitian kepustakaan (library research) merupakan penelitian yang sumber informasi didapatkan dari bahan-bahan kepustakaan dengan tujuan untuk menjawab permasalahan tentang keefektifan penggunaan *Game Marbel Muslim Kids* dalam pelajaran PAI untuk dapat menciptakan konsep menyenangkan dalam belajar. Metode penelitian ini merupakan deskriptif, guna untuk mendeskripsikan efektifitas *Game Marbel Muslim Kids* pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan media pada pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, peserta didik lebih mudah faham, terjadi pembelajaran yang menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik serta didukung pula dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara praktis dan teoritis. Penggunaan media *game* yang dalam hal ini *Game Marbel Muslim Kids* merupakan *game* edukasi, *game* yang mana didalamnya mengandung materi-materi dasar pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media *game* edukasi yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar untuk pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didiknya.

Kata kunci: *game* edukasi, Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran menyenangkan

A. PENDAHULUAN

Pada masa yang semakin modern ini perkembangan teknologi tidak dapat dihindari keberadaannya, perkembangan teknologi tentunya dapat memberikan dampak positif jika benar dalam pemanfaatan dan penggunaannya. Dengan adanya kemajuan dalam teknologi informasi mempunyai tujuan, menurut Suratman tujuannya adalah dalam melakukan pekerjaan maka akan meningkatkan efektifitas dan efisien, dapat memecahkan masalah, dan menimbulkan kreativitas.¹ Efek dari kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan sendiri berpengaruh sangat besar diantaranya adalah banyak bermunculan metode pembelajaran yang terkini dan inovatif sehingga meringankan pemahaman dari materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, pendidik juga merasa ddipermudah dalam proses pembelajaran, untuk memenuhi kebutuhan dari fasilitas pendidikan akan terpenuhi dengan cepat dan efisien waktu bagi pendidik untuk melakukan hal lainnya, dan juga dapat mempermudah membantu pendidik dalam menjelaskan sesuatu yang

sulit atau kompleks.² Dengan efek positif dari perkembangan teknologi tersebut agar dapat dimanfaatkan dengan tepat dan semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran dan dengan teknologi pula bisa mendorong kemajuan dalam dunia Pendidikan. Lembaga Survei Global IDC melakukan survey atas penggunaan internet dan hasilnya mengatakan bahwa di Indonesia 20% dari pengguna internet merupakan pemain dari *game* online. Pada tahun 2009-2014 Menteri Komunikasi dan Informatika mengatakan bahwa pengguna internet sudah mencapai angka 69,2 juta dan bahkan separuh lebih dari pengguna internet tersebut yang mengakses internet berkisar antara umur 12-34 tahun mencapai angka pasti 64% dan untuk kisaran usia 10-2-tahun mengalami terus mengalami peningkatan secara signifikan. Jika dihitung 64,2% dari 69,2 juta adalah 44 juta orang dan terdapat 20% dari 69,2 juta yang mengakses internet merupakan pemain *game*.³ Data tersebut menunjukkan bahwa tingginya ketertarikan pemuda Indonesia

¹ Riva Rifiyah Sayidah, Ibnu Hurri, & Leonita Siwiyanti. Media *Game* Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 5(2), (2021), hlm. 142.

² Yohannes Marryono Jamun. Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Missio: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10(1), (2018), hlm. 50-51.

³ Lintang Ratri Prastika, Hikmat, & Waslaluddin, *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional Games terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika*, (2015), 397. Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015), Bandung.

dalam menggunakan internet untuk bermain *game*.

Ragam latar belakang yang berbeda-beda dari peserta didik dan gaya belajarnya masing-masing menuntut untuk pendidik berfikir lebih kreatif agar materi yang disampaikan bisa diterima. BAVA di Amerika melakukan penelitian perbandingan antaran proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi multimedia dengan tidak menggunakan, hasilnya menunjukkan bahwa jika seorang pendidik dalam proses pembelajarannya hanya menggunakan *verbal symbol* (ceramah murni) materi yang diserap oleh peserta didik hanya sebanyak 13% dan tidak akan bertahan lama, sedangkan jika pendidik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia maka bisa mencapai angka 64% sampai 84% dan materi yang diserap bertahan lama.⁴ Hal ini menunjukkan penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dan menarik akan membantu peserta didik dalam memahami suatu ilmu atau mata pelajaran. Dengan begitu proses belajar mengajar dalam kelas tidak dengan metode yang begitu-begitu saja dan bahkan bisa membuat peserta didik bosan dan akhirnya kesulitan dalam memahami mata pelajaran tersebut.

⁴ Maimunah. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar* 5(1), (2016), hlm. 2.

Bahkan menurut Arsyad bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran bisa menyebabkan bangkitnya minat atau bangkitnya keinginan peserta didik dalam belajar dan dapat membangkitkan motivasi peserta didik serta dapat menstimulasi kegiatan belajar.⁵ Sesuai dengan tujuan dari wujud bermacam-macam metode yang digunakan oleh pendidik adalah supaya peserta didik minat dalam proses pembelajaran muncul dan tidak akan merasa bosan mengikuti pelajaran.⁶ Sedangkan manfaat dari media pembelajaran sendiri menurut Kemp dan Dayton adalah pesan yang tersampaikan dari pendidik ke peserta didik lebih singkat, proses pembelajaran akan berlangsung dengan suasana lebih menyenangkan, terjadi korelasi dua arah pendidik dengan peserta didik selama proses pembelajaran, alokasi pembelajaran lebih singkat, meningkatnya mutu proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar dapat terjadi dalam berbagai situasi, peserta didik mempunyai pandangan

⁵ Sri Widoretno, Deddy Setyawan, & Mukhlison. *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak*, (2021), 290. Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0, Blitar.

⁶ Novita Ahmad, Rosman Ilato, & Bobby R Payu. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal* 2(2), (2020), hlm. 71.

yang positif terhadap pembelajaran yang diterima, dan peran positif dari pendidik.⁷

Penggunaan teknologi jauh lebih baik keefektifitas pembelajarannya daripada dengan proses pembelajaran yang hanya dengan metode tradisional atau biasa saja, sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Rusman pada tahun 2006, Penelitian tersebut membandingkan antara pembelajaran yang bersistemkan komputer dengan model tutorial dan *drill and practice* dengan pembelajaran konvensional. Hasil dari penelitian tersebut mengatakan bahwa pembelajaran yang berbasis komputer model tutorial dan *drill and practice* jauh lebih bagus dan efektif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Wilfrid Laurier pada tahun 1998 yang dilakukan pada mahasiswa menghasilkan bahwa perbandingan waktu belajar pembelajaran yang menggunakan web dengan pembelajaran klasikan dan hasilnya menunjukkan pembelajaran dengan web dua kali lipat lebih cepat. 80% mahasiswa mendapatkan prestasi yang baik dan amat baik dan 66% dari mahasiswa tersebut tanpa butuh membutuhkan karya

tulis yang cetak.⁸ Pemanfaatan smartphone menurut Sung dan Hwang dalam pembelajaran merupakan model *mobile learning* dengan teknologi informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan, proses pembelajaran dengan model *mobile learning* menggunakan *game* edukasi dapat mengukur efektifitas kemampuan peserta didik dan hasil belajarnya.⁹ Peneliti mencoba mengetahui seberapa efektifnya proses pembelajaran dengan menggunakan *game* edukasi berupa *Game Marbel Muslim Kids*, *game* ini dirancang untuk mempermudah dan membantu peserta didik memahami suatu mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Secara keadaaan dilapangan sering kali atau banyak terjadi ketika pelajaran PAI banyak peserta didik yang mengalami kebosanan dengan metode yang digunakan pendidik dalam menyampaikan pelajaran. Diharapkan dengan penggunaan *Game Marbel Muslim Kids* pembelajaran pelajaran PAI tidak hanya diisi dengan metode ceramah yang mana dapat membuat peserta didik

⁷ Ni Gusti Nyoman Estheriani & Abdul Muhid. Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi* 22(2), (2020), hlm. 124.

⁸ Idris. Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Agama Islam. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam* 1(2), (2015), hlm. 176.

⁹ Patmah Fatoni & Mira Rosalina. Efektifitas Penggunaan *Games* Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan dan Hasil Belajar Siswa dengan Aplikasi *Mobile Learning* pada Mata Kuliah Computer Programming. *INFORMASI: Jurnal Informatika dan Sistem Informasi* 13(1), (2021), hlm. 81.

mengalami kebosanan sehingga sulit untuk menerima materi pembelajaran.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Mata Pelajaran PAI

Kata PAI beridiri atas dua kata berupa kata 'Pendidikan' dan 'Agama Islam'. Perlu diurai dari pengertian pendidikan terlebih dulu. Plato mengatakan bahwa pendidikan adalah membuat potensi peserta didik, sehingga akhlak serta pengetahuan peserta didik berkembang sampai mendapatkan hakikat kebenaran, dan pendidik menempati tempat yang krusial ketika memotivasi peserta didik dan membangun lingkungannya. Ghozali mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha pendidik agar akhlak buruk pada peserta didik hilang dan menumbuhkan adab yang terpuji kepada peserta didik yang akhirnya akan dekat kepada Allah SWT juga mendapatkan kebahagiaan dunia serta akhirat. Drajad berpendapat bahwa agama ikut serta dalam menghiasi dunia pendidikan pada perkembangannya serta prosesnya. Menurut Drajad mengatakan agama adalah motivasi hidup dan kehidupan, termasuk sebagai alat pengembangan dan pengendalian diri yang amat penting. Bukan sekedar diketahui, paham dan mengamalkannya, agama menjadi sangat krusial bagi dalam mencetak manusia yang

utuh. Oleh sebab itu agama Islam adalah salah satu agama yang diakui negara, maka tentunya PAI mewarnai proses pendidikan di Indonesia.

Menurut Rahman Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan cara dan jalan memunculkan sesuatu, yang dalam hal ini adalah pendidikan secara terus menerus (Continue) diantara pendidik dengan peserta didik, dan menjadikan tujuan akhir berupa tercapainya akhlakul karimah peserta didik. Penanaman nilai keislaman dalam jiwa, rasa, dan pikir serta kecocokan dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya. Dalam Kementrian Hukum menyebutkan bahwa Pendidikan agama serta keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau mata kuliah pada seluruh jenjang pendidikan dengan target bisa memenuhi kebutuhan peserta didik berupa pengetahuan dan merubah sikap, kepribadian peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT Yang Maha Esa, dan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan serta mempraktekkan ajaran agamanya dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

¹⁰ Mokh Iman Firmansyah. Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Jurnal*

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya terstruktur juga terukur sebagai upaya mempersiapkan peserta didik untuk mengenali, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran Islam disertai dengan tuntunan untuk tidak hanya shalih secara individu tetapi juga menerapkan keshalihan sosial seperti menghormati pemeluk agama lain sebagai bentuk pengejawantahan ajaran islam yang rahmatan lil alamin.¹¹ Pendidikan agama islam, yang dalam hal ini adalah materi Pendidikan Agama Islam (PAI) ada di sekolah bisa diambil definisi sebagai suatu program pendidikan yang memasukkan unsur nilai-nilai keislaman pada proses pembelajaran, seperti di dalam kelas maupun di luar kelas yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam atau disingkat PAI. Kurikulum nasional menyebutkan bahwa mata pelajaran PAI merupakan mata pelajaran wajib di sekolah umum sejak TK hingga Perguruan tinggi. Kurikulum PAI dirancang secara khusus sesuai dengan situasi, kondisi dan penjenjangan atau tingkatan peserta didik

dimulai dari pendidikan siswa dan mahasiswa.¹²

Pendidikan agama khususnya untuk Pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai posisi yang sangat penting dalam sistem pendidikan nasional. Pendidikan agama menjadi materi yang wajib diajarkan pada setiap sekolah. Pendidikan agama Islam pada prinsipnya memberikan pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai spiritualitas padapeserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak, beretika serta berbudaya sebagai bagian dari tujuan pendidikan nasional.¹³ Karakteristik dari pelajan PAI adalah hadirnya nilai ketuhanan (Ilahiyah) sebagai nilai atau ajaran murni dalam proses pembelajaran. Nilai ilahiyah sendiri terdiri dari nilai kognitif ('Aqliyah), nilai afektif (Qolbiyah), dan nilai psikomotorik ('Amaliyah), dari ketiga aspek tersebut tentunya mempunyai nilai yang berbeda-beda. Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tiga aspek tersebut bertujuan untuk mencetak matusia sebagai hamba

Pendidikan Agama Islam Ta'lim 17(2), (2019), hlm. 83-84.

¹¹ Aip Syarifudin. Studi Literatur Pengembangan Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda* 7(1), (2019), hlm. 20.

¹² Hisyam Muhammad Fiqyh Aladdiin & Alaika M. Bagus Kurnia. Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan. *JPMA: Jurnal Penelitian Medan Agma* 10(2), (2019), hlm. 153.

¹³ Nur Ainiyah & Nazar Husain Hadi Pranata Wibawa. Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ulum* 13(1), (2013), hlm. 6

Allah SWT dan menjadi khalifah di bumi.¹⁴ Sumber pokok ajaran islam yaitu Al-Qur'an dan hadis dijadikan dasar atar mata pelajaran PAI serta diperinci melalui hasil ijtihad atau pemikiran para ulama' dalam mengembangkan prinsip-prinsip pelajaran PAI.¹⁵ Fungsi dari pembelajaran PAI adalah kualitas keimanan meningkat serta ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT juga meningkat. Kualitas keimanan dan ketakwaan yang telah ditanamkan sejak dini dalam diri peserta didik berfungsi sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat. Tujuan Pendidikan Agama Islam yakni sebagai sarana meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi seorang muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah, bekepribadian dan berakhlak mulia dalam kehidupan individu, dan sosial.¹⁶ Ruang lingkup dari pelajaran PAI terdiri dari tujuh yaitu al-qur'an hadis,

keimanan, syariah, ibadah, muamalah, akhlak, tarikh (sejarah Islam).¹⁷

Pembelajaran yang Menyenangkan

Konsep dari pembelajaran menyenangkan adalah dimulai dari pengertian pembelajaran dan menyenangkan. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.¹⁸ Pendidik membimbing serta mendidik peserta didiknya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang positif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata menyenangkan berasal dari kata senang yang berarti puas, lega, gembira, dan riang.¹⁹ Iif Khoiru Ahmadi mengatakan bahwa menyenangkan adalah sifat kagum akan hal indah, hal yang nyaman, dan sesuatu yang bermanfaat sehingga mereka ikut serta dalam

¹⁴ Syamsul Arifin, Nurul Abidin, & Fauzan Al Anshori. Kebijakan Merdeka Belajar Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Desain Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 7(1), (2021), hlm. 8.

¹⁵ Agus Budiman. Efisiensi Metode dan Media Pembelajaran dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Ta'dib: Journal of Pesantren Education* 8(1), (2013), hlm. 60.

¹⁶ Aip Syarifudin. Studi Literatur Pengembangan Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda* 7(1), (2019), hlm. 22.

¹⁷ Nurrahmatika Mubayyinah & Moh. Yahya Ashari. Efektivitas Metode *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X-A Di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang. *Jurnal Pendidikan Islam* 1(1), (2017), hlm. 86.

¹⁸ Nurrahmatika Mubayyinah & Moh. Yahya Ashari. Efektivitas Metode *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X-A Di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang. *Jurnal Pendidikan Islam* 1(1), (2017), hlm. 2.

¹⁹ Dedi Wahyudi & Habibatul Azizah. Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Konsep *Learning Revolution*. *ATTARBIYAH* 26, (2016), hlm. 21.

pembelajaran yang mengasyikkan sampai lupa akan waktu, penuh dengan rasa percaya diri, dan merasa tertantang untuk melakukan hal semacamnya atau hal yang lebih rumit lagi. Pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang berlangsung pada suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Kondisi ketika proses pembelajaran berlangsung yang menyenangkan serta berkesan akan menumbuhkan daya tarik minat peserta didik untuk ikut serta secara aktif, dengan begitu tujuan awal dari pembelajaran dapat tercapai dengan tepat sasaran. Selain itu, pembelajaran yang menyenangkan juga berkesan pada peserta didik akan menjadi bonus, hadiah untuk peserta didik yang akan mendorong agar semakin lebih aktif dan lebih berprestasi lagi pada pembelajaran selanjutnya.²⁰

Model pembelajaran yang menyenangkan bahwa setiap peserta didik harus merasa senang dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan proses pembelajaran, dengan merasa senang maka semangat dari peserta didik akan tumbuh dengan sendirinya dalam menerima materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Model pembelajaran yang terkesan dipaksakan

²⁰ Zulvia Trinova. Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta lim Journal* 19(3), (2012), hlm. 212.

kelas akan berdampak buruk bagi peserta didik dan hasil belajarnya, tentunya akan berbanding terbalik dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan. Widodo mengatakan bahwa pembelajaran menyenangkan bisa diwujudkan melalui pendekatan saintifik, pembelajaran yang diselingi dengan humor, dan metode pembelajaran berkelompok.²¹ Menurut Saptawulan juga mengatakan tentang pembelajaran menyenangkan dapat digambarkan menjadi sebuah kondisi belajar yang di dalamnya terjalin terbina hubungan yang tenang juga nyaman antara pendidik dan peserta didik serta komunikasi yang saling mendukung akan muncul anatar satu dengan lainnya.²² Menurut Mulyasa pembelajaran menyenangkan merupakan suatu proses pembelajaran yang mana didalamnya antara pendidik dan peserta didik ada hubungan yang kuat dengan begitu dapat menimbulkan tidak adanya rasa tertekan atau terpaksa.²³

²¹ Wahyu Widodo. Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar. *Ar-Risalah: Media Ke-islaman, Pendidikan, dan Hukum Islam* 8(2), (2016), hlm. 31.

²² Dedi Wahyudi & Habibatul Azizah. Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Konsep *Learning Revolution*. *ATTARBIYAH* 26, (2016), hlm. 21.

²³ Sri Wahyu Pujaningtyas, Berliana Kartakusumah, & Zahra Khusnul Lathifah. Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Tadbir Muwahid* 3(1), (2019), hlm. 50.

Pendidik dalam pembelajaran yang menyenangkan dapat memosisikan dirinya sebagai fasilitator dan mitra atau rekan belajar peserta didik, hal ini pada zaman sekarang cukup memungkinkan terjadi karena dengan adanya pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang mana peserta didik dapat mengetahui informasi lebih dulu dari pendidik.²⁴ Menurut Desi Anggraini, Wiwin Arbaini, dan Arsil berpendapat untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan perlu adanya peran pendidik dalam keterampilan mengajar, keterampilan tersebut meliputi diantaranya keterampilan bertanya, memberi penguat, mengadakan variasi belajar, menjelaskan materi, membuka dan menutup pembelajaran, membimbing peserta didik dalam kegiatan berdiskusi kecil, mengelola kelas, dan mengajarkan kelompok kecil dan perorangan seratus selalu terus memberikan motivasi kepada peserta didik agar selalu bersemangat dalam menuntut ilmu.²⁵

Pendidik juga harus bisa menciptakan suasana yang membuat peserta didik

nyaman dan tidak merasa tertekan, sambil bermain agar peserta didik tidak merasa bosan dan membangkitkan rasa semangatnya.²⁶ Pendidik dituntut untuk berfikir dan bergerak lebih dengan menggunakan berbagai metode, strategi, teknik, dan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan.²⁷ Menurut Davison yang memberikan masukan kepada para pendidik untuk bisa membuat kelas yang menyenangkan bagi peserta didiknya agar bisa mengubah cara mengajarnya dengan membuat beberapa aktifitas yaitu menciptakan Web Quets, membuat simulasi-simulasi yang berbasis teknologi, mengurangi cara mengajar dengan metode ceramah, memperbanyak metode diskusi, menyediakan fasilitas internet yang siap dipakai langsung, merancang cara kerja kelompok serta pembentukan kelompok, membuat model pembelajaran yang berbasis inquiry, sedikit hafalan, memperbanyak interaksi antar pendidik dengan peserta didik serta antar sesama peserta didik, dan menerapkan kelas wikipedia atau blog.²⁸

²⁴ Pujiriyanto dkk. Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19. *Jurnal Epistema* 2(1), (2021), hlm. 6.

²⁵ Desi Anggraini, Wiwin Arbaini, & Arsil. Model Pembelajaran REMI (Rajin, Efektif, Menyenangkan dan Imajinatif) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 12(2), (2020), hlm. 20.

²⁶ Hestika Novianingsih. Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(1), (2016), hlm. 8.

²⁷ Naeklan Simbolon. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *ESJ: Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED* 1(2), (2013), hlm. 18.

²⁸ Harmanto. *Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital*, (2015), 49-50.

Prastowo berpendapat sebagai pendidik ada dua Langkah agar pembelajaran yang menyenangkan bisa tercipta dalam proses pembelajaran yaitu pertama, berawal dengan mengatur ruang kelas peserta didik dengan rapi, indah, dan menarik dengan memenuhi unsur Kesehatan, segar, bersih, bebas dari debu, adanya lukisan dan karya-karya yang tertata rapi, dengan lingkungan belajar yang indah dan rapi juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Langkah yang kedua adalah dengan pengelolaan pembelajaran yang hidup dan bervariasi, dengan menggunakan model dan pola pembelajaran, referensi dan media pembelajaran yang berhubungan serta gaya tubuh komunikasi pendidik yang dapat meningkatkan minat kemauan belajar peserta didik.²⁹

Ada beberapa pilihan tahapan yang harus dilakukan untuk dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan menurut Rose dan Nichols, yakni:

- a. Membuat suasana yang kondusif, dengan lingkungan yang memberi rasa aman untuk melakukan kesalahan bagi

peserta didik disertai dengan harapan agar dari kesalahan yang telah diperbuat bisa menjadi lebih baik kedepannya dalam melakukan pekerjaannya.

- b. Peserta didik yang sebagai subjek pelajaran ketika di sekolah harus mampu dan bisa membuat suasana dalam proses pembelajaran yang menyenangkan bahkan ketika menyampaikan materi yang tidak jelas bagi peserta didiknya. Pendidik harus bisa membuat suasana pembelajaran tetap menyenangkan dalam keadaan apapun sehingga peserta didik merasa semangat dalam belajar dan suasana tetap kondusif.
- c. Faktor lain yang bisa menyebabkan hal positif ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu antar peserta didik baik kelompok atau individu hal ini berdampak baik pada semangat peserta didik dan evaluasi pembelajaran membuahkan hasil yang cukup baik.
- d. Keterampilan motorik maupun psikomotorik yang digunakan secara semaksimal mungkin.
- e. Melatih kecerdasan dan ketangkasan dalam berfikir peserta didik dengan cara mengajar berfikir kritis dan berdiskusi tentang pelajaran yang sudah disampaikan pendidik.

Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan, Ponorogo.

²⁹ Sri Wahyu Pujaningtyas, Berliana Kartakusumah, & Zahra Khusnul Lathifah. Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Tadbir Muwahid* 3(1), (2019), hlm. 49-50.

f. Membahas ulang materi yang telah disampaikan dengan berdiskusi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dari peserta didik.³⁰

Parameter keberhasilan pencapaian yang dapat dilihat dari penggunaan metode pembelajaran menyenangkan sebagai berikut:

- a. Perhatian fokus/ tercurahkan/ penuh dari peserta didik, konsentrasi yang tinggi, antusiasme peserta didik, serius, semangat, menarik minat peserta didik sehingga dapat membuat lupa waktu.
- b. Berani melakukan akutu amencoaba sesuatu, bertanya tanpa rasa takut
- c. Ekspresi wajah peserta didik yang menunjukkan Bahagia, senang, ceria, gembira, asyik, dan bertepuk tangan.³¹

Pembelajaran Berbasis Game

Menurut Tabor *game* merupakan bentuk dari salah satu media yang berbasis digital, *game* dapat dibuat, dilihat, didiktribusikan, dimodifikasi, dan dapat bertahan pada perangkat elektronik digital. Bagi creator dalam membuat konten penggunaan teknologi digital dapat

³⁰ Eva Maghfiroh & Syamsul Arifin. Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4(2), (2021), hlm. 213.

³¹ Zulvia Trinova. Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta lim Journal* 19(3), (2012), hlm. 213.

mendukung menghasilkan konten yang menarik.³² Kemajuan teknologi pada zaman sekarang memunculkan berbagai macam *game* online atau pun offline dan dari situ lahirlah *game* edukasi, Randi Carton mengatakan tentang *game* edukasi merupakan suatu kegiatan yang kreatif berhubungan langsung dengan kegiatan kreasi, produksi, dan distribusi dari permainan komputer serta video yang bersifat sebagai hiburan, ketangkasan, dan edukasi.³³ Tedjasaputra juga berpendapat tentang pengertian dari *game* edukasi adalah suatu *game* atau permainan yang khusus dibuat untuk kepentingan atau keperluan pendidikan. Berdasarkan pengertian diatas *game* edukasi adalah suatu media pembelajaran yang tergolong baru dengan manfaat untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menangkap serta memahami materi pelajaran dengan cepat disebabkan karena dukungan dari fitur atau tool yang menarik dan disediakan oleh permainan tersebut sehingga peserta didik menjadi aktif belajar melalu *game* edukasi.

³² Sri Widoretno, Deddy Setyawan, & Mukhlison. *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak*, (2021), 290. Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0, Blitar

³³ Fitri Yeni, Yarmis Hasan, & Tarmansyah. Efektifitas *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar Di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh., *Jupekhu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khsusu* 2(3), (2013), hlm. 511.

Wijayanto dan Istianah berpendapat tentang bagian-bagian yang ada pada *game* edukasi berupa grafisk yang menarik, teks, audio, animasi yang tersedia beragam, dan video yang dapat mendorong peserta didik untuk tertarik dalam menyerap materi.³⁴ Dengan begitu peserta didik bisa mengenal secara langsung apa objek yang dipelajari jika metri pelajaran dalam gema edukasi menyediakan video-video yang menarik dengan animasi canggih, sehingga peserta didik merasa bahwa dirinya tidak sedang dalam belajar saja tetapi belajar sekaligus bermain.

Adanya *game* edukasi peserta didik akan lebih merasa bahawa belajar itu menyenangkan sekaligus peserta didik mempunyai semangat untuk belajar, dengan meningkatnya semangat belajar maka dapat meningkatkan hasil belajar.³⁵ Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Reeves tentang perbandingan metode belajar menggunakan media digital dengan metode balajar lainnya yang menegaskan bahwa pendekatan

metode pembelajaran melalui media digital berdampak yang sangat besar. Lee juga melakukan penelitian dengan hasil yang mengatakan bahwa penggunakn media digital dalam kegiatan interaksi sosial dan kolaborasi pada proses pembelajaran dapan meningkatkan cakupan interaksi peserta didik, baik dengan sesama teman maupun antara peserta didik dengan pendidik. Hasil tersebut disebabkan karena peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam komunikasi interaksi tersebut. menurut Rutten Van Joolingen, & Van Der Veen proses pembelajaran yang menggunakan media digital lebih bisa meningkatkan kemampuan peserta didik. Selain itu, berkembangnya motivasi belajar dalam diri peserta didik karena dengan penggunaan media digital lebih menarik serta menyenangkan. Penerapan penggunaan media digital dalam proses pembelajaran membuat peserta didik lebih termotivasi dan menikmati dalam memahami materi pelajaran, juga dapat membuat proses pembeajaran lebih efektif dan membantu mempraktikkan secara langsung dari beberapa teori pembelajaran yang perlu adanya pengembangan.³⁶

³⁴ Sri Widoretno, Deddy Setyawan, & Mukhlison. *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak*, (2021), 288. *Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0*, Blitar

³⁵ Fitri Yeni, Yarmis Hasan, & Tarmansyah. *Efektifitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar Di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh., Jupekh: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khsusu 2(3)*, (2013), hlm. 511.

³⁶ Sri Widoretno, Deddy Setyawan, & Mukhlison. *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak*, (2021), 290. *Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0*, Blitar

Penggunaan media belajar berupa *game* edukasi, peserta didik merasa senang sebab adanya variasi dalam cara belajar dan lebih praktis memahami pelajaran. Berdasarkan hasil survey jawaban peserta didik ketika ditanyai “apakah merasa senang mendapat tugas mata pelajaran setelah bermain *game* edukasi anak?” pendapat peserta didik 30% sangat setuju, 60% setuju, dan 10% tidak setuju dengan pemberian tugas setelah selesai bermain *game*. Kemudian, 30% peserta didik sangat setuju dan 70% setuju dengan tugas yang ada di *game* edukasi anak, walaupun mereka sebagian menjawab salah tetapi tetap berusaha mengerjakan. Hasil lainnya para peserta didik menjawab 40% sangat setuju dan 60% setuju dengan pernyataan tingkat semangat peserta didik sesudah menggunakan *game* edukasi ketika mengikuti pelajaran di sekolah. Pengaruh *game* edukasi sangat memotivasi peserta didik untuk mendapatkan skor tertinggi dalam bermain *game*, pendapat peserta didik 50% sangat setuju dan 50% setuju. Belajar sambil bermain dinilai cukup efektif menarik peserta didik untuk lebih optimis mendapat nilai terbaik dalam setiap pelajaran, dan peserta didik 80% sangat setuju dengan itu sisanya 20% setuju. Kemudian, agar lebih menarik perhatian

belajar tampilan dari *game* edukasi harus memiliki daya tarik tersendiri. 70% berpendapat sangat setuju dan 30% setuju dengan tampilan yang menarik perhatian membuat peserta didik merasa tertarik dengan tampilan *game* edukasi anak.³⁷ Fungsi dari *game* untuk perkembangan otak adalah untuk meningkatkan tingkat konsentrasi serta melatih untuk pemecahan masalah (Problem Solving) dengan tepat sekaligus cepat disebabkan dalam *game* ada unsur konflik atau suatu masalah yang menuntuk otak berfikir, bagaimana keluar dari masalah itu. Jenis genre- genre *game* sebagai berikut *Action Games, Strategy games, Role-Playing Games, Sports Games, Racing/Driving Games, Simulation/Building Games, Flight and Other Simulations., Adventure Game, Edutainment, Children’s Games, dan Casual Games.*³⁸ Dengan banyaknya penelitian yang membuktikan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan bantuan media digital yang dalam hal ini adalah merujuk pada *game* edukasi, ditambah lagi efek positif dari *game* bagi otak maka sudah jelas *game*

³⁷ Sri Widoretno, Deddy Setyawan, & Mukhlison. *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak*, (2021), 291. Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0, Blitar

³⁸ Muzliah Rizka Hamadi, Arie S M Lumenta, & Muhamad D Putro. Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *E-JurnalTeknik Informatika* 12(1), (2017), hlm. 2.

edukasi mempunyai efektifitas yang tinggi terhadap semangat belajar peserta didik, minat belajar peserta didik, dan menujung hasil yang lebih baik bagi pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran dengan *Game* Marbel Muslim Kids

Dilansir dari website resmi “Educa Studio” dari yang meluncurkan aplikasi *Game* Marbel Muslim Kids penulis mendapatkan informasi tentang *game* edukasi ini, diantaranya tentang deskripsi singkat dan poin-poin materi yang disajikan dalam aplikasi yang berupa materi-materi penunjang pelajaran PAI.³⁹

Game Marbel Muslim Kids adalah suatu aplikasi yang memuat tentang pendidikan islami diperuntukkan anak berkisar antara umur 4-8 tahun. Dengan aplikasi Marbel Muslim Kids dapat membantu anak-anak mengenal islam yang dikemas dengan metode yang menyenangkan. *Game* Marbel Muslim Kids disertai fasilitas dengan *back sound* untuk mempermudah memahami, sehingga kekhawatiran bagi orang tua yang anaknya masih belum bisa baca dapat terbantu. Konsep yang digunakan aplikasi ini adalah

gabungan dari bermain sekaligus belajar sehingga dapat muncul konsep pembelajaran yang menyenangkan. Materi yang tersedia ditampilkan dengan konsep yang menarik disertai dengan gambar, suara bagian narasi, dan animasi agar anak-anak mempunya rasa ketertarikan dalam belajar. Tidak hanya materi, kelanjutan dari pembelajaran, juga disediakan *game* yang mengasah kemampuan.

Poin yang tersedia pada aplikasi *Game* Marbel Muslim Kids yaitu rukun islam, rukun iman, malaikat beserta tugasnya, 25 Nabi dan Rasul, *Khulafaur Rasyidin*, nama bulan dalam islam, nama hari dalam islam, huruf hijaiyah, angka arab, dzikir, tata cara berwudhu, tata cara sholat, dan mengenal *asmaul husna*.

Aplikasi Marbel termasuk salah satu aplikasi belajar anak, aplikasi pendidikan, permainan edukasi, buku belajar, belajar interaktif, Permainan Puzzle, Permainan anak, Buku gambar, buku mewarnai, belajar mewarnai. Hal paling menarik dari aplikasi marbel adalah merupakan permainan edukasi yang menyenangkan. Tersedia berbagai macam permainan yang akan menguji kemampuan anak-anak. Permainan itu terdiri dari tepat cepat, ketangkasan, daya ingat, kecerdikan, asah otak dan tentunya masih banyak lainnya.

Langkah pembelajaran yang bisa diprektekkan oleh pendidik ketika pemanfaatan aplikasi Marbel Muslim Kids ini dimulai dengan

³⁹ Educa Studio. 2020. *Citing Internet Sources* URL <https://www.educastudio.com/category/marbel-edu-games/marbel-muslim-kids>, dikutip pada tanggal 20 Desember 2021.

memilih materi yang disesuaikan dengan pelajaran lalu pendidik juga membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut. Ketika proses pemahaman oleh pendidik kepada peserta didik selesai serta pendidik juga ingin mengetahui seberapa jauh pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, pendidik bisa membuka latihan-latihan pertanyaan yang tersedia dan memilih pertanyaan sesuai dengan materi yang sudah disampaikan, yang mana pertanyaan-pertanyaan itu dikemas sebagai permainan. Hasil akhir dari menjawab pertanyaan itulah yang menjadi acuan pemahaman dari peserta didik.



Gambar 1 Tampilan awal Game Marbel Muslim Kids



Gambar 2 Pilihan menu materi



Gambar 3 Materi tentang "Rukun Iman"



Gambar 4 Materi tentang "Nama Bulan dalam Islam"



Gambar 5 Permainan tentang materi



Gambar 6 Contoh permainan

Efektifitas *Game* Marbel Muslim Kids untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan

Proses pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) seharusnya disampaikan dengan cara yang kreatif, inovatif dan efektif, sehingga seorang pendidik diharapkan mampu dapat memanfaatkan keadaan lingkungan sekitarnya untuk ikut serta dalam proses pembelajaran sekaligus mencapai keberhasilan dari tujuan pendidikan ditinjau dari segi pendidik maupun peserta didiknya. Baroroh mengatakan bahwa keefektifan dalam pendidikan ketika berada di kelas dan proses belajar mengajar berlangsung dapat digapai sekaligus sebagai wujud dari keberhasilan suatu tujuan pendidikan bersama.⁴⁰ Pada proses belajar mengajar mempunyai dua unsur yang penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik, maka peserta didik lebih membutuhkan media pembelajaran, dan media pembelajaran merupakan suatu jalan,

⁴⁰ Ayuma Rohmathul Farida & Anita Puji Astutik. Efektivitas *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Pasuruan. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10(2), (2021), hlm. 178.

wahana, perantara, dan instrument yang dipergunakan dalam proses pembelajaran.⁴¹

Media berasal dari Bahasa latin *medius* yang mempunyai arti tengah, perantara, atau pengantar. Dina Indriana mengatakan media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso merupakan sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menghubungkan pesan dan menstimulus perhatian, gagasan, pandangan, dan keinginan peserta didik, dengan begitu mendukung akan terjadinya proses pembelajaran yang terencana, betujuan, dan terarah.⁴² Sejarah dari media yang merupakan alat bantu bagi pendidik untuk menerangkan pelajaran kepada peserta didik yang berupa media visual (gambar), akhirnya pada abad ke-20 lahirlah media yang berupa audio visual (gambar yang bersuara).⁴³ Media pembelajaran

⁴¹ Rita Wahyuni Arifin & Mellinia. Media Pembelajaran Tahfidz Surat-Surat Pendek Kelas IV menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology* 20(1), (2021), hlm. 134.

⁴² Teni Nurrita. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1), (2018), hlm. 173.

⁴³ Abd Hafid. Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6(2), (2011), hlm. 71.

merupakan komponen yang amat penting dalam system pembelajaran.

Penggunaan media pada pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, peserta didik lebih mudah faham, terjadi pembelajaran yang menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik serta didukung pula dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara praktis dan teoritis.⁴⁴ Proses pembelajaran yang menggunakan media dapat mngurangi verbalisme pada peserta didik serta mengindari sifat pasif peserta didik.⁴⁵ Pembelajaran dengan menggunakan media dapat menciptakan kefektifan dalam proses pembelajaran di dalam kelas, khususnya untuk meningkatkan prestasi peserta didik.⁴⁶ Kurangnya penggunaan media pembelajaran dapat menjadi menurunnya kualitas belajar peserta didik.

Nurdin mengatakan pemanfaatan inovasi perkembangan teknologi pada pendidikan, khususnya pengajaran pelajaran

PAI membawa dampak yang positif, dapat mempermudah pembelajaran juga dapat menyajikan pembelajaran yang tidak membosankan dengan hanya bepusat pada satu metode saja. Pendidik yang mengajar pelajaran PAI tentunya tidak dipandang ketinggalan zaman.⁴⁷ Penggunaan media *game* yang dalam hal ini *Game Marbel Muslim Kids* merupakan *game* edukasi, *game* yang mana didalamnya mengandung materi-materi dasar pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media *game* edukasi yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar untuk pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didiknya.

Siti Mukaromah dkk melakukan penelitian tentang Aplikasi Marbel sebagai media pembelajaran dan menunjukkan bahwa nilai pretest sebelum menggunakan aplikasi dengan setelah menggunakan aplikasi menunjukkan terjadinya perbedaan yang tinggi yang artinya pembeajaran dengan menggunakan Aplikasi Marbel ini berhasil mencapai hasil nilai yang tinggi.⁴⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zaky

⁴⁴ Issrina Dwika Hidayati & Aslam. Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4(2), (2021), hlm. 251-252.

⁴⁵ Hardianto. Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam* 3(1), (2011), hlm. 5.

⁴⁶ Nunu Mahnun. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida': Jurnal Pemikiran Islam* 37(1), (2012), hlm. 27.

⁴⁷ Arbain Nurdin. Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Information And Communication Technology. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 11(1), (2016), hlm. 61.

⁴⁸ Siti Mukaromah, Khusna Widhyahrini, & Norwanto. Aplikasi Si Marbel Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik di Pendidikan Dasar. *JP2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar* 8(2), (2020), hlm. 144.

Yamani dkk mengatakan bahwa Aplikasi Marbel Tajwid menjadi alternatif untuk mempelajari ilmu tajwid serta pembelajaran ilmu tajwid menjadi menyenangkan dan tidak ada Batasan waktu dalam belajar.⁴⁹ Hasil pengujian Aplikasi *Game* Marbel dalam proses pembelajaran membuat peserta didik tertarik untuk belajar, dengan adanya gambar yang nyata membuat perkembangan daya ingat lebih tinggikan menimbulkan minat belajar yang tinggi.⁵⁰

Media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan harus bersifat menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menciptakan interaksi antar peserta didik dengan pesertaw didik lainnya melalui permainan (*Game*). *Game* sendiri mempunyai karakteristik yang harus memunculkan motivasi dalam belajar, yaitu berupa khayalan atau fantasi peserta didik, tantangan, dan rasa keingintahuan.⁵¹ Kuncahyono dan Sudarmiatin mengatakan

bahwa pembelajaran dengan menggunakan aplikasi merupakan alternatif pembelajaran yang menyenangkan karena bersifat interaktif ketika ditengah-tengah situasi pandemi, yang mana pembelajaran dilakukan dengan daring.⁵²

Putri Rahmi dan Hijriati mengatakan bahwa anak usia 6-12 tahun merupakan masa bermain, bekerja kelompok, dan merasakan atau belajar sesuatu secara langsung.⁵³ Perkembangan psikologis anak usia sekolah kisaran umur 6-12 tahun mempunyai rasa ingin mempelajari keterampilan dan alat-alat yang produktif, dengan cra meraka belajar dengan bermain bersama kelompok seusianya.⁵⁴ Marbel Muslim *Kids* ini dalam video dilengkapi animasi-animasi yang dapat menjadi hiburan ditengah kebosanan peserta didik dalam memahami materi PAI. Menurut Azizudin dan Rahajaan dengan adanya animasi dan variasi warna dapat menarik perhatian anak-

⁴⁹ Ahmad Zaky Yamani, Nicodias Palasara, & Cep Adiwihardja. *Game* Edukasi Marbel Tajwid. *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi* 5(2), (2019), hlm. 58.

⁵⁰ Tata Sutabri & Ardi. *Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Marbel Untuk Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar*, (2014), 6. Seminar Nasioanal Sains dan Teknologi, Jakarta.

⁵¹ Hotniati Silitonga. *Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19*. *Junral Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* 2(2), (2021), hlm. 147.

⁵² Siti Mukaromah, Khusna Widhyahrini, & Norwanto. *Aplikasi Si Marbel Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik di Pendidikan Dasar*. *JP2SD: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar* 8(2), (2020), hlm. 144.

⁵³ Putri Rahmi & Hijriati. *Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya*. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 7(1), (2021), hlm. 144.

⁵⁴ Yendrizal Jafri, Sinta Rahma Yuni, & Yuli Permata Sari. *Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, (2018), 4. Seminar Kesehatan Perintis, Padang.

anak sehingga mereka menyukainya.⁵⁵ Aplikasi *game* ini juga tersedia soal-soal dari materi yang sudah dibahas, ada batas waktu pengerjaan serta dikemas dengan tampilan yang sesuai dengan target pasaran dari aplikasi *game* edukasi ini yang berkisar umur 4-8 tahun

C. KESIMPULAN

Penggunaan media pada pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran, peserta didik lebih mudah faham, terjadi pembelajaran yang menyenangkan, dan menarik bagi peserta didik serta didukung pula dengan data dan pendekatan pembelajaran yang diharapkan secara praktis dan teoritis. Penggunaan media *game* yang dalam hal ini *Game Marbel Muslim Kids* merupakan *game* edukasi, *game* yang mana didalamnya mengandung materi-materi dasar pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media *game* edukasi yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai peran yang sangat besar untuk pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didiknya.

DAFTAR PUSTAKA

⁵⁵ Faradhila Aziz Nurcholis & Nur Azizah. Pengaruh *Mobile Application Marbel Huruf* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan Kelas II Di SLB Negeri Wonogiri. *JPK: Jurnal pendidikan Khusus* 13(2), (2017), hlm. 52.

Ahmad, Novita, Rosman Ilato, & Bobby R Payu. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal* 2(2): 71.

Ainiyah, Nur & Nazar Husain Hadi Pranata Wibawa. (2013). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Ulum* 13(1): 6

Aladdin, Hisyam Muhammad Fiqh & Alaika M. Bagus Kurnia. (2019). Peran Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah dalam Membentuk Karakter Kebangsaan. *JPMA: Jurnal Penelitian Medan Agama* 10(2): 153.

Anggraini, Desi, Wiwin Arbaini, & Arsil. (2020). Model Pembelajaran REMI (Rajin, Efektif, Menyenangkan dan Imajinatif) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan* 12(2): 20.

Arifin, Rita Wahyuni & Mellinia. (2021). Media Pembelajaran Tahfidz Surat-Surat Pendek Kelas IV menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Hidayatul Athfal Jonggol. *Jurnal ICT: Information*

- Communication & Technology* 20(1): 134.
- Arifin, Syamsul, Nurul Abidin, & Fauzan Al Anshori. (2021). Kebijakan Merdeka Belajar Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Desain Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 7(1): 8.
- Budiman, Agus. (2013). Efisiensi Metode dan Media Pembelajaran dalam Membangun Karakter Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *At-Ta'dib: Journal of Pesantren Education* 8(1): 60.
- Estheriani, Ni Gusti Nyoman & Abdul Muhid. (2020). Pengembangan Kreativitas Berpikir Siswa Di Era Industri 4.0 Melalui Perangkat Pembelajaran Dengan Media Augmented Reality. *Insight: Jurnal Ilmiah Psikologi* 22(2): 124.
- Farida, Ayuma Rohmathul & Anita Puji Astutik. (2021). Efektivitas *game* komunikata pada mata pelajaran PAIBP di SMP At-Tibyan Pasuruan. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10(2): 178.
- Fatoni, Patmah & Mira Rosalina. (2021). Efektifitas Penggunaan *Games* Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan dan Hasil Belajar Siswa dengan Aplikasi *Mobile Learning* pada Mata Kuliah Computer Programming. *INFORMASI: Jurnal Informatika dan Sistem Informasi* 13(1): 81.
- Firmansyah, Mokh Iman. (2019). Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim* 17(2): 83-84.
- Hafid, Abd. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman* 6(2): 71.
- Hamadi, Muzliah Rizka, Arie S M Lumenta, & Muhamad D Putro. (2017). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Edukasi Hafalan Doa Agama Islam. *E-JurnalTeknik Informatika* 12(1): 2.
- Hardianto. (2011). Media Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam. *Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam* 3(1): 5.
- Harmanto. 2015. *Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital*, 49-50. Inovasi Pembelajaran Untuk Pendidikan Berkemajuan, Ponorogo.
- Hidayati, Issrina Dwika & Aslam. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring

- Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4(2): 251-252.
- Idris. (2015). Efektifitas Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidikan Agama Islam. *Potensia: Jurnal Kependidikan Islam* 1(2): 176.
- Jafri, Yendrizal, Sinta Rahma Yuni, & Yuli Permata Sari. 2018. *Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar*, 4. Seminar Kesehatan Perintis, Padang.
- Jamun, Yohannes Marryono. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Missio: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10(1): 0-51.
- Magfiroh, Eva & Syamsul Arifin. (2021). Implementasi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Model Teams Games Tournament (TGT) Untuk Memudahkan Pembelajaran IPA Terhadap Peserta Didik. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4(2): 213.
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida': Jurnal Pemikiran Islam* 37(1): 27.
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar* 5(1): 2.
- Mubayyinah, Nurrahmatika & Moh. Yahya Ashari. (2017). Efektivitas Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X-A Di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang. *Jurnal Pendidikan Islam* 1(1): 86.
- Novianingsih: Hestik. (2016). Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(1): 8.
- Nurcholis, Faradhila Aziz & Nur Azizah. (2017). Pengaruh Mobile Application Marbel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Tunagrahita Ringan Kelas II Di SLB Negeri Wonogiri. *JPK: Jurnal pendidikan Khusus* 13(2): 52.
- Nurdin, Arbain Nurdin. (2016). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Information And Communication Technology. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 11(1): 61.

- Nurrahmatika Mubayyinah & Moh. Yahya Ashari. (2017). Efektivitas Metode *Active Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X-A Di SMA Darul Ulum 3 Peterongan Jombang. *Jurnal Pendidikan Islam* 1(1): 2.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3(1): 173.
- Prastika, Lintang Ratri, Hikmat, & Waslaluddin, 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model Instructional Games terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fisika, 397. Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains 2015 (*SNIPS 2015*), Bandung.
- Pujaningtyas, Sri Wahyu, Berliana Kartakusumah, & Zahra Khusnul Lathifah. (2019). Penerapan Model *Experiential Learning* Pada Sekolah Alam Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Menyenangkan. *Tadbir Muwahid* 3(1): 50.
- Pujiriyanto dkk. (2021). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19. *Jurnal Epistema* 2(1): 6.
- Rahmi, Putri & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 7(1): 144.
- Sayidah, Riva Rifiyah, Ibnu Hurri, & Leonita Siwiyanti. (2021). Media *Game* Edukasi Berupa Aplikasi Untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 5(2): 142.
- Silitonga, Hotniati. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Junral Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran* 2(2): 147.
- Simbolon, Naeklan. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *ESJ:Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED* 1(2): 18.
- Studio, Educa. (20 Desember 2021). *Citing Internet Sources URL* <https://www.educastudio.com/category/marbel-edu-games/marbel-muslim-kids>.

- Sutabri, Tata & Ardi. 2014. Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Marbel Untuk Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar, 6. Seminar Nasioanal Sains dan Teknologi, Jakarta.
- Syarifudin, Aip. (2019). Studi Literatur Pengembangan Pendidikan Agama Islam Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Jendela Bunda* 7(1): 20.
- Trinova, Zulvia. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta lim Journal* 19(3): 212.
- Wahyudi, Dedi & Habibatul Azizah. (2016) Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Konsep *Learning Revolution*. *ATTARBIYAH* 26: 21.
- Widodo, Wahyu. (2016). Wujud Kenyamanan Belajar Siswa, Pembelajaran Menyenangkan, Dan Pembelajaran Bermakna Di Sekolah Dasar. *Ar-Risalah: Media Ke-islaman, Pendidikan, dan Hukum Islam* 8(2): 31.
- Widoretno, Sri, Deddy Setyawan, & Mukhlison. 2021. *Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak*, 290. Peluang Dan Tantangan Pembelajaran Digital Di Era Industri 4.0 Menuju Era 5.0, Blitar.
- Yamani, Ahmad Zaky, Nicodias Palasara, & Cep Adiwihardja. (2019). *Game Edukasi Marbel Tajwid*. *SATIN - Sains dan Teknologi Informasi* 5(2): 58.
- Yeni, Fitri, Yarmis Hasan, & Tarmansyah. (2013). Efektifitas *Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar Di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh*. *Jupekhu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* 2(3): 511.