



# Upaya Guru PAI dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* melalui Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi di SMAN 1 Terisi Indramayu

Fathiyah Hana Nabilah<sup>1</sup>, Septi Gumindari<sup>2</sup>, Suklani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Indonesia

E-mail: [Sinabilah20@gmail.com](mailto:Sinabilah20@gmail.com), [septigumindari@syekhnurjati.ac.id](mailto:septigumindari@syekhnurjati.ac.id), [suklani@syekhnurjati.ac.id](mailto:suklani@syekhnurjati.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-07-07 Revised: 2025-08-18 Published: 2025-09-01	This study aims to examine the efforts of Islamic Religious Education teachers in minimizing the negative impact of online games on students at SMAN 1 TERISI through the use of interactive media based on educational games. This study uses a descriptive qualitative method, data collection techniques using observation, interviews, documentation and questionnaires which are then analyzed descriptively. The results of the study show the efforts made by Islamic Religious Education teachers, namely, 1). There are several efforts by Islamic Religious Education teachers in minimizing the impact of online games, namely: providing understanding through classroom discussions, the use of technology in learning, collaborative learning, extracurricular activities and positive alternatives. 2). The effectiveness of Islamic Religious Education learning media based on educational games has been proven to be able to reduce the negative impact of online games on students, including: increasing learning motivation, interactive learning, developing critical thinking skills and problem solving. 3). Changes in student behavior towards the use of interactive media for Islamic Religious Education based on educational games show significant developments in various aspects, the level of student response to the use of interactive media based on educational games at SMAN 1 TERISI, including 0% with low influence, 10% with moderate influence, 59% with high influence and 31% with very high influence.
<b>Keywords:</b> <i>Islamic Religious Education Teacher; The Impact of Online Games; Interactive Media.</i>	

Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-07-07 Direvisi: 2025-08-18 Dipublikasi: 2025-09-01	Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji upaya guru PAI dalam meminimalisir dampak negatif game online terhadap siswa di SMAN 1 TERISI melalui penggunaan media interaktif berbasis game edukasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan kuesioner yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan upaya yang dilakukan guru PAI yaitu, 1). Terdapat beberapa upaya guru PAI dalam meminimalisir dampak game online, yaitu: memberikan pemahaman melalui diskusi dalam kelas, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pembelajaran kolaboratif, kegiatan Ekstrakurikuler dan Alternatif Positif. 2). Efektivitas media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis game edukasi telah terbukti mampu mengurangi dampak negatif game online pada siswa, diantaranya yaitu: peningkatan motivasi belajar, pembelajaran interaktif, pengembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. 3). Perubahan perilaku peserta didik terhadap penggunaan media interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis game edukasi menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek, tingkat respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif berbasis game edukasi di SMAN 1 TERISI, Diantaranya 0% dengan pengaruh rendah, 10% dengan pengaruh sedang, 59 % dengan pengaruh yang tinggi dan 31 % dengan pengaruh yang sangat tinggi.
<b>Kata kunci:</b> <i>Guru PAI; Dampak Game Online; Media Interaktif.</i>	

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara sadar dan terencana oleh guru guna meningkatkan pemikiran kreatif, keterampilan berpikir, serta kemampuan membangun pengetahuan baru, sehingga peserta didik memiliki keterampilan belajar yang baik (UU No. 20 Tahun 2003). Pendidikan juga berfungsi membentuk kepribadian, budi pekerti, kecerdasan, dan akhlak mulia peserta didik

untuk bekal hidupnya sebagai individu, warga negara, maupun umat manusia (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003: Sistem Pendidikan Nasional, 2007).

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ini juga berimplikasi langsung pada dunia pendidikan (Ariani, 2019). Pada era digital, teknologi berkembang pesat, termasuk dalam

bidang komunikasi, sehingga memengaruhi pola perilaku peserta didik (Rahyuni (Rahyuni et al., 2021). Data APJII (Hanneman, 2023) menunjukkan bahwa dari total populasi Indonesia sebesar 276 juta jiwa, terdapat sekitar 216 juta pengguna internet, dengan persentase pengguna usia 13–18 tahun yang sangat tinggi. Sebanyak 93,9% mengakses internet melalui ponsel, dan 54,13% memanfaatkannya untuk hiburan, termasuk bermain game online. Kondisi ini berdampak pada berbagai aspek kehidupan peserta didik. Kebiasaan bermain game online secara berlebihan dapat menurunkan prestasi akademik, mengganggu hubungan sosial, memengaruhi kondisi finansial, bahkan menimbulkan masalah kesehatan. Jika tidak ditangani dengan tepat, hal ini akan menghambat proses belajar dan perkembangan siswa secara keseluruhan.

Dalam perspektif Islam, kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk mendukung pendidikan, termasuk dalam memperkuat iman, moral, serta hubungan manusia dengan Tuhan, sesama, dan alam (Mujiono et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan agama Islam memiliki peran strategis untuk tidak hanya menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual, tetapi juga menghadirkan inovasi dalam pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran interaktif, seperti game edukasi, menjadi salah satu alternatif solusi untuk mengalihkan penggunaan gadget dari sekadar bermain game online komersial menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, informatif, dan edukatif (Maryanti, 2020). Penggunaan game edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, serta aktivitas belajar peserta didik sehingga berdampak positif pada hasil belajarnya (Sri Mulyani, 2022)

Fenomena ini juga terjadi di SMAN 1 Terisi Indramayu, di mana berdasarkan observasi awal, ditemukan banyak peserta didik yang memanfaatkan waktu luang, bahkan saat jam kosong, untuk bermain game online. Guru PAI mengungkapkan keprihatinannya karena penggunaan fasilitas wifi sekolah justru sering disalahgunakan untuk bermain game online di kelas, sehingga mengganggu konsentrasi belajar (FH Nabilah, Observasi, 2024).

Berangkat dari masalah tersebut, diperlukan upaya guru Pendidikan Agama Islam untuk tidak hanya membimbing peserta didik dalam aspek spiritual dan moral, tetapi juga mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif guna meminimalisir dampak negatif game online. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan

kontribusi nyata dalam upaya pengembangan model pembelajaran yang adaptif terhadap tantangan zaman, sekaligus membantu peserta didik dalam membentuk kepribadian yang berakhlak mulia.

## **II. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan tujuan menggambarkan upaya guru dalam meminimalisir dampak game online melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Terisi Indramayu, Jawa Barat. Sumber data diperoleh dari data primer, yakni hasil wawancara dan kuesioner dengan dua guru PAI, satu wakil kepala sekolah bidang kurikulum, serta 30 peserta didik, serta data sekunder berupa dokumen sekolah dan foto kegiatan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara terstruktur untuk menggali informasi mendalam, kuesioner untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media game edukasi (Sugiono, 2019) serta dokumentasi yang melengkapi data penelitian. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data dengan memilah informasi relevan, penyajian data dalam bentuk narasi dan tabel agar mudah dipahami, serta penarikan kesimpulan secara terus-menerus hingga diperoleh hasil yang valid (Sugiyono, 2019).

## **III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Hasil Penelitian dan Pembahasan upaya guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meminimalisir dampak game online

Penelitian mengenai upaya guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meminimalisir dampak game online ini dilaksanakan di SMAN 1 Terisi, sebuah sekolah negeri di Kecamatan Terisi, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat, yang memiliki akreditasi A dan fasilitas cukup memadai, termasuk akses internet Telkom Speedy (NPSN: 20215982). Penelitian dilakukan melalui wawancara dengan dua guru PAI, satu wakil kepala sekolah bidang kurikulum, serta observasi langsung dan dokumentasi.

Dari hasil penelitian yang dilakukan pada rentang 22 Maret hingga 13 Mei 2024, diperoleh bahwa guru PAI di SMAN 1 Terisi menerapkan beberapa strategi

penting untuk meminimalisir dampak negatif game online terhadap peserta didik. Strategi tersebut dapat dirumuskan dalam empat upaya utama:

a) Memberikan Pemahaman melalui Diskusi Terbuka

Guru PAI aktif melakukan diskusi terbuka dalam kelas untuk membahas dampak negatif game online, baik dari sisi kesehatan fisik, mental, maupun dalam perspektif nilai-nilai Islam. Informan A menyampaikan: *"Bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, mengganggu waktu ibadah dan belajar. Kita harus bisa mengingatkan hal ini dalam sela-sela pembelajaran atau diskusi sederhana..."* (Wawancara, 22 Maret 2024). Diskusi ini tidak hanya menanamkan kesadaran tetapi juga melatih siswa berpikir kritis dan mengemukakan pendapat berdasarkan fakta.

b) Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Guru PAI memanfaatkan teknologi seperti game edukasi (misalnya Quiziz) untuk mengulas materi ajar agar siswa tetap tertarik pada pembelajaran yang positif. Hal ini diungkapkan oleh informan A: *"Setelah materi Rukun Iman, siswa memainkan game edukasi untuk menguji pemahaman mereka. Ini membuat mereka lebih aktif dan antusias."* (Wawancara, 22 Maret 2024). Namun, Waka Kurikulum juga mengingatkan pentingnya batasan agar tidak memperdalam ketergantungan siswa pada permainan berbasis digital.

c) Penerapan Pembelajaran Kolaboratif

Guru PAI juga sering menggunakan metode kerja kelompok dan proyek kolaboratif, misalnya membuat video tentang nilai-nilai Islam. Menurut informan A: *"Siswa harus bekerja sama, berbagi tugas, ini tidak hanya memperkaya pemahaman mereka, tetapi juga melatih kerja tim dan kreativitas."* (Wawancara, 22 Maret 2024)

Metode ini membantu siswa lebih banyak berinteraksi sosial, mengalihkan perhatian dari game online yang cenderung individualistik.

d) Mendorong Partisipasi dalam Kegiatan Ekstrakurikuler

Guru PAI bekerja sama dengan guru lain untuk menggiatkan siswa dalam berbagai kegiatan ekstrakurikuler, mulai dari olahraga, Pramuka, seni kaligrafi, hingga kegiatan sosial keagamaan. Informan N mengungkapkan:

*"Kegiatan ini memberikan alternatif konstruktif bagi siswa, membangun rasa percaya diri dan menumbuhkan nilai-nilai keagamaan."* (Wawancara, 22 Maret 2024).

Dengan demikian, upaya guru PAI di SMAN 1 Terisi dalam meminimalisir dampak game online tidak hanya dilakukan melalui ceramah konvensional, tetapi juga melalui strategi inovatif dan pendekatan holistik yang memadukan diskusi terbuka, pemanfaatan teknologi untuk tujuan positif, pembelajaran kolaboratif, serta kegiatan ekstrakurikuler. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Erik & Syenshie, 2020) yang menegaskan bahwa kecanduan game online dapat memengaruhi kesehatan fisik dan mental siswa, sehingga perlu strategi komprehensif dari guru untuk mengatasinya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Terisi telah mengupayakan berbagai strategi terpadu untuk meminimalisir dampak negatif game online terhadap siswa. Pendekatan yang digunakan tidak hanya menekankan aspek kognitif melalui penyampaian materi ajar, tetapi juga mencakup pembinaan sikap, perilaku, dan keterampilan sosial siswa.

Upaya pertama, yaitu memberikan pemahaman melalui diskusi terbuka, terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang risiko kecanduan game online. Diskusi ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengemukakan pendapat, memproses informasi, serta mengaitkan nilai-nilai agama Islam dengan fenomena yang mereka alami sehari-hari. Hal ini mendukung teori pendidikan partisipatif yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi strategi penting yang diterapkan guru PAI. Dengan memanfaatkan game edukasi dan media interaktif, guru berhasil mengalihkan minat siswa dari game online yang bersifat hiburan semata ke penggunaan teknologi yang mendukung proses pembelajaran. Namun, penggunaan teknologi ini tetap diarahkan agar tidak menambah ketergantungan siswa pada perangkat digital. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan (Nuryana, 2019) yang menekankan pentingnya memadukan teknologi dengan nilai-nilai syariat Islam dalam pendidikan.

Selain itu, penerapan pembelajaran kolaboratif dalam PAI mampu mengembangkan keterampilan sosial, rasa tanggung jawab, dan kerja sama antar siswa. Metode ini juga berkontribusi mengalihkan perhatian siswa dari kebiasaan bermain game online yang cenderung individualistik. Temuan ini menguatkan pendapat (Budianingsih & Qadriani, 2021) bahwa model pembelajaran yang aktif dan kolaboratif dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Tidak kalah penting, kegiatan ekstrakurikuler menjadi alternatif positif untuk mengisi waktu luang siswa sekaligus memperkuat karakter dan nilai-nilai keagamaan. Dengan terlibat dalam kegiatan seperti olahraga, seni, maupun kegiatan rohani, siswa memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan di luar kelas, yang pada akhirnya membantu meminimalisir ketergantungan mereka terhadap game online.

Secara keseluruhan, penelitian ini memperlihatkan bahwa upaya guru PAI dalam meminimalisir dampak game online tidak dapat dilepaskan dari kolaborasi berbagai pendekatan, mulai dari edukasi nilai, pemanfaatan teknologi secara positif, pembelajaran kolaboratif, hingga penguatan kegiatan ekstrakurikuler. Strategi-strategi ini penting untuk dijadikan contoh praktik baik dalam menghadapi tantangan serupa di sekolah lain, khususnya dalam konteks pendidikan yang selaras dengan nilai-nilai Islam.

## 2. Hasil Penelitian dan Pembahasan Efektivitas media pembelajaran berbasis game edukasi dalam mengurangi dampak negatif game online

Penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis game edukasi dalam mengurangi dampak negatif game online pada peserta didik dilakukan di SMAN 1 Terisi melalui wawancara mendalam dengan guru PAI dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum pada 13 Mei 2024.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar, khususnya dalam meminimalisir kecenderungan siswa terhadap game online konvensional. Berdasarkan wawancara dengan guru PAI, siswa merasa tertarik dan terhibur oleh game edukasi karena selain menyenangkan, juga membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Beberapa siswa bahkan mulai memilih bermain game edukasi dibandingkan game online biasa. Dari wawancara mendalam, diperoleh tiga temuan utama terkait efektivitas penggunaan game edukasi ini, yaitu:

### a) Peningkatan Motivasi Belajar

Guru PAI mengungkapkan bahwa penerapan game edukasi menumbuhkan antusiasme dan motivasi belajar siswa. Game edukasi memuat fitur menarik dan interaktif yang membuat materi PAI lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Salah satu guru menyatakan bahwa siswa terlihat lebih semangat, lebih cepat memahami konsep, serta lebih aktif mengikuti pembelajaran.

### b) Pembelajaran yang Lebih Interaktif

Penggunaan game edukasi juga meningkatkan interaktivitas di kelas. Siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, melainkan aktif terlibat dalam permainan yang berkaitan dengan materi ajar, seperti kisah-kisah Nabi atau prinsip dasar Islam. Meskipun terdapat kendala, seperti keterbatasan perangkat dan pemilihan game yang sesuai kurikulum, hal ini dapat diatasi melalui kerja sama antar guru dan penggunaan perangkat secara bergantian.

Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

Game edukasi yang dirancang dengan baik terbukti melatih siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Dalam game yang menggambarkan situasi kehidupan sesuai ajaran Islam, siswa dilatih menganalisis dan memilih tindakan paling tepat berdasarkan nilai-nilai agama, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, sekaligus memperkuat pemahaman keagamaan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game edukasi tidak hanya mampu mengalihkan ketertarikan siswa dari game online yang bersifat hiburan semata, tetapi juga meningkatkan motivasi, pemahaman materi, serta keterampilan berpikir kritis mereka

Temuan penelitian ini memperkuat teori yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sari & Yarza, 2021) yang mengemukakan bahwa guru perlu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar siswa tidak jenuh dan kehilangan motivasi belajar, yang berpotensi membuat mereka lebih tertarik pada game online.

Peningkatan motivasi belajar peserta didik melalui game edukasi tercermin dari meningkatnya keaktifan siswa dalam diskusi, lebih cepat memahami materi, serta lebih antusias mengikuti pelajaran. Motivasi belajar yang baik ini pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal, sebagaimana ditegaskan (A. Rahman et al., 2022) bahwa motivasi belajar merupakan aspek penting yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan.

Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi benar-benar memahami dan dapat mengaplikasikan materi. Game edukasi memberi ruang kepada siswa untuk belajar secara partisipatif, menerima umpan balik langsung, serta belajar dari kesalahan. Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan keterlibatan aktif siswa.

Lebih lanjut, game edukasi juga terbukti mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena siswa dihadapkan pada simulasi yang menuntut analisis dan pengambilan keputusan sesuai ajaran Islam. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar materi secara teoritis, tetapi juga dilatih untuk mempraktikkan nilai-nilai agama dalam situasi problematis.

Dengan demikian, integrasi media pembelajaran berbasis game edukasi dalam mata pelajaran PAI di SMAN 1 Terisi dapat dianggap sebagai pendekatan inovatif yang efektif, baik untuk mengurangi ketertarikan siswa terhadap game online yang berdampak negatif, maupun untuk meningkatkan kualitas pemahaman nilai-nilai Islam. Ke depan, pendekatan ini dapat terus dikembangkan dan dijadikan model pembelajaran yang relevan untuk menghadapi tantangan era digital.

### 3. Hasil dan pembahasan penelitian tentang perubahan perilaku dan respons peserta didik terhadap penggunaan media interaktif berbasis game edukasi

#### a) Perubahan perilaku peserta didik

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi selama tiga bulan dan wawancara terhadap peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan pada siswa setelah penerapan media interaktif berbasis game edukasi (Quizizz) dalam pembelajaran PAI.

1) Pengalihan fokus: Peserta didik yang sebelumnya banyak menghabiskan waktu bermain game online non-edukatif mulai mengalihkan perhatian mereka pada aktivitas yang lebih bermanfaat. Mereka menahan penggunaan baterai ponsel agar dapat mengikuti game edukasi saat pembelajaran berlangsung. Hal ini tampak dari pernyataan siswa yang mengaku jarang bermain game online karena tidak ingin kehabisan daya saat pembelajaran menggunakan Quizizz.

2) Kerja sama dan keterampilan sosial: Media game edukasi yang kerap digunakan dalam bentuk kuis

kelompok membantu peserta didik menjadi lebih aktif berkomunikasi dan bekerja sama. Mereka lebih sering berdiskusi, saling mendukung, serta mengembangkan sikap sosial positif dalam menyelesaikan tantangan bersama.

- 3) Pengembangan kemandirian belajar:
- 4) Peserta didik juga menunjukkan peningkatan dalam belajar mandiri. Mereka merasa termotivasi untuk mempelajari materi lebih dahulu agar dapat menyelesaikan tantangan dalam game edukasi. Selain itu, umpan balik langsung dari game membantu mereka mengidentifikasi kelemahan dan memperbaikinya secara mandiri.
- 5) Penggunaan teknologi secara produktif:
- 6) Awalnya siswa memandang teknologi hanya sebagai sarana hiburan. Namun setelah mengenal game edukasi, mereka mulai memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih produktif dan membantu proses belajar.
- 7) Peningkatan kreativitas dan imajinasi:
- 8) Game edukasi menantang siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan soal-soal yang bersifat aplikatif dan kontekstual, sehingga menstimulasi daya pikir kritis dan imajinatif mereka.

b) Respons peserta didik

Untuk mengukur respons peserta didik, peneliti menyebarkan kuesioner kepada 30 siswa kelas XI IPA di SMAN 1 Terisi. Berdasarkan hasil rekapitulasi:

- 1) 0% siswa memiliki tingkat respons rendah
- 2) 10% memiliki tingkat respons sedang
- 3) 59% memiliki tingkat respons tinggi
- 4) 31% memiliki tingkat respons sangat tinggi

Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons positif penggunaan media interaktif berbasis game edukasi. Mereka merasa lebih mudah memahami konsep PAI, lebih antusias mengikuti pelajaran, serta merasakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Penerapan media interaktif berbasis game edukasi seperti Quizizz terbukti efektif memicu perubahan perilaku positif peserta didik. Mereka menjadi lebih aktif, mandiri, serta dapat mengelola waktu penggunaan teknologi dengan lebih baik untuk tujuan edukatif. Dengan pendekatan ini, siswa yang semula pasif kini lebih antusias dan terlibat dalam pembelajaran. Keaktifan tersebut berkontribusi pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berpusat pada siswa.

Temuan ini sejalan dengan pendapat (Sri Mulyani, 2022) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat mengatasi hambatan belajar peserta didik dengan karakter yang beragam. Melalui tampilan visual dan tantangan dalam game, siswa lebih terangsang untuk berpikir, berdiskusi, dan berkolaborasi.

Respons siswa terhadap penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI umumnya sangat positif. Mereka tidak hanya merasa materi lebih mudah dipahami, tetapi juga mengaku lebih termotivasi dan terlibat aktif. Bahkan sebagian besar siswa setuju bahwa pembelajaran menggunakan media game edukasi lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Hal ini memperkuat hasil penelitian (S. Rahman, 2022) yang menyebut motivasi belajar menjadi faktor penting yang memengaruhi hasil belajar.

Secara umum, integrasi media interaktif berbasis game edukasi dalam pembelajaran PAI telah memberikan manfaat signifikan, baik dalam meningkatkan motivasi belajar, membentuk perilaku belajar mandiri, hingga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan sosial siswa. Oleh karena itu, inovasi ini layak terus dikembangkan sebagai strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik pada era digital saat ini.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Guru PAI di SMAN 1 TERISI telah melakukan berbagai upaya untuk meminimalisir dampak negatif game online terhadap siswa,

antara lain melalui pemberian pemahaman di kelas, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, pembelajaran kolaboratif, serta penyediaan kegiatan ekstrakurikuler sebagai alternatif positif. Upaya ini menegaskan peran penting guru PAI dalam membantu siswa mengelola waktu, menjaga prestasi akademik, serta memperkuat hubungan sosial dan spiritual, yang memerlukan dukungan bersama antara sekolah, siswa, dan orang tua.

Penggunaan media pembelajaran PAI berbasis game edukasi terbukti efektif mengurangi pengaruh negatif game online sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran. Game edukasi tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menanamkan nilai-nilai moral, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam suasana yang menyenangkan.

Perubahan perilaku peserta didik pun tampak signifikan, ditunjukkan dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan dalam diskusi, dan rasa ingin tahu mereka terhadap materi PAI. Respon siswa terhadap penggunaan game edukasi sangat positif, terbukti dari data yang menunjukkan 59% siswa berada pada kategori respon tinggi dan 31% pada kategori sangat tinggi, menandakan bahwa media ini berhasil meningkatkan keterlibatan serta pemahaman mereka dalam pembelajaran PAI

## B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Upaya Guru PAI dalam Meminimalisir Dampak *Game Online* melalui Media Interaktif Berbasis *Game* Edukasi di SMAN 1 Terisi Indramayu.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, R. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.
- Budianingsih, T., & Qadriani, N. L. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Kolaborasi Metode Pembelajaran Bahasa. *JURNAL AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 6(1), 22. <https://doi.org/10.36722/sh.v6i1.471>
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Hanneman, R. A. (2023). Survei dan Penetrasi dan perilaku internet 2023. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*, 4(April), 2–5.
- Maryanti, W. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Materi Wudhu di MTs Nurul Ulum Warureja Tegal. *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan Agama*, 1, 43–63.
- Mujiono, M., Dahlan R, M., & AH. Bahruddin, A. B. (2022). Peran Guru PAI Dalam Meningkatkan Kualitas Akhlak Perspektif Siswa. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 293. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.957>
- Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan Agama Islam. *Tamaddun*, 19(1), 75. <https://doi.org/10.30587/tamaddun.v0i0.818>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Seminar Nasional : Pendidikan Dasar*.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI. 4(April), 195–199.
- Sri Mulyani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Literasi Dan Numerasi Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 02(03), 291–299.

<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

*Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 : Sistem Pendidikan Nasional.* (2007). Depdiknas. Departemen Pen-didikan Nasiona.

Sugioono, P. D. (2019). *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D.* Alfabeta.