



Implementasi Game Edukatif Bernuansa Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP

Modi Pratama¹ Moh Restu Hoeruman²

¹² Uin Raden Fatah Palembang

¹modipratama48@gmail.com

²mohrestu@radenfatah.ac.id

ARTICLE INFO

Submit	06-12-2025	Accepted	03-03-2026
Review	10-12-2025	Published	16-03-2026

ABSTRACT (Calibri 11)

Many students still perceive mathematics as a difficult and uninteresting subject, which results in low learning motivation. One approach considered effective in addressing this issue is game-based learning, which can create an interactive, enjoyable, and meaningful learning environment. This study aims to describe the concept of game-based learning, its implementation in mathematics education, and its effects on increasing students' interest and motivation, particularly through Islamic-themed educational games. This research employs a literature review method by analyzing theories, books, and previous studies. The findings show that the use of educational games not only enhances students' active engagement and facilitates their understanding of mathematical concepts but also provides a more enjoyable learning experience. Previous studies confirm that educational games can increase learning interest by up to 70–80% and foster positive attitudes toward learning. Moreover, the integration of Islamic values within educational games has been proven to strengthen noble character development, such as honesty, responsibility, and patience. Therefore, Islamic-themed educational games can serve as a strategic alternative to improve the quality of mathematics learning, provided they are supported by proper planning and teachers' readiness in implementing them.

Keyword : Educational Games, Mathematics, Learning Interest, Islamic Values, Learning Motivation

1. Introduction (Calibri 11 pt)

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter serta mengembangkan potensi peserta didik (Abidin 2016). Selain sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, pendidikan juga berperan penting dalam melatih kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam praktiknya, keberhasilan proses pendidikan tidak hanya diukur dari sisi kognitif, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotorik.

Namun, dalam pembelajaran matematika, masih terdapat banyak siswa yang menganggap mata pelajaran ini sulit dan kurang menarik, sehingga motivasi belajar mereka cenderung rendah (Suwarni, Kurniasih, dan Rostikawati 2018). Proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru membuat siswa kurang aktif dan merasa jenuh. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif

adalah pembelajaran berbasis permainan atau game-based learning, yang dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna (Aini & Rahmawati 2020).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika (Kurniawan & Risnani 2021). Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut hanya berfokus pada sisi kognitif dan teknis permainan, serta belum mengkaji integrasi nilai-nilai Islam sebagai bagian dari pembentukan karakter siswa. Padahal, nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kesabaran merupakan bagian penting dalam proses pendidikan dan dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran, termasuk game edukatif (Hamid 2021).

Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) berupa minimnya kajian yang mengombinasikan game edukatif dengan nilai-nilai Islam secara bersamaan dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat SMP. Sebagian besar studi hanya membahas efektivitas game dari segi motivasi atau pemahaman konsep, tanpa menekankan aspek penguatan karakter Islami siswa. Gap ini menjadi dasar perlunya penelitian yang mengkaji implementasi game edukatif bernuansa Islami sebagai strategi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar matematika, tetapi juga membentuk karakter mulia pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep pembelajaran berbasis game, bentuk implementasinya dalam pembelajaran matematika, serta pengaruhnya terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, khususnya melalui game edukatif bernuansa Islami.

2. Research Methods

2.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi pustaka (Sugiyono 2019). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada analisis teori, konsep, serta hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

2.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah studi pustaka bersifat deskriptif. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan, menyeleksi, mengevaluasi, dan menganalisis berbagai sumber literatur seperti buku, jurnal nasional maupun internasional, serta artikel ilmiah yang relevan.

2.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas berbagai literatur akademik yang membahas strategi pembelajaran berbasis game. Objek penelitian meliputi konsep, bentuk implementasi, serta dampak strategi pembelajaran berbasis game terhadap minat belajar matematika siswa, termasuk integrasi nilai-nilai Islam di dalamnya.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri (Sugiyono 2019) bahwa peneliti merupakan instrumen kunci dalam penelitian kualitatif yang menggunakan Lembar catatan literatur untuk mengatur informasi dari sumber-sumber pustaka, seperti Teori, konsep, dan hasil penelitian sebelumnya.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan identifikasi literatur, klasifikasi, dan analisis isi sebagaimana dianjurkan dalam penelitian pustaka (Sugiyono 2019): Identifikasi literatur, yaitu mencari dan memilih sumber yang relevan dari buku, jurnal ilmiah, dan artikel penelitian terbaru. Klasifikasi data, yaitu mengelompokkan literatur berdasarkan tema seperti konsep game-based learning, implementasi game dalam pembelajaran matematika, serta integrasi nilai Islam. Pencatatan informasi penting, berupa teori, hasil penelitian, dan temuan yang relevan dengan fokus penelitian.

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode analisis isi (content analysis). Tahapan analisis meliputi:

1. Membaca dan memahami setiap literatur secara menyeluruh.
2. Menyusun data dalam format terstruktur sesuai fokus penelitian.
3. Menghubungkan teori dan temuan penelitian terdahulu dengan isu yang diteliti.
4. Menarik kesimpulan mengenai efektivitas pembelajaran berbasis game, khususnya game edukatif bernuansa Islami, dalam meningkatkan minat belajar matematika.

3. Results and Discussions

3.1 Implementasi Pembelajaran yang Menggunakan Game dalam Pelajaran Matematika

Berdasarkan hasil tinjauan pustaka, implementasi pembelajaran berbasis game dalam mata pelajaran matematika telah banyak dilakukan oleh berbagai peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Game digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang memadukan unsur hiburan dan edukasi, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Menurut (Kurniawan dan Risnani 2021), penerapan game edukasi digital dalam pembelajaran Biologi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih cepat dan menyenangkan karena mereka berinteraksi langsung dengan konsep yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian (Jusuf 2016) yang menjelaskan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan (engagement) dan partisipasi aktif siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menantang sekaligus menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran matematika, game edukatif bernuansa Islami dapat diimplementasikan dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman seperti kejujuran, kerja keras, dan tanggung jawab ke dalam aktivitas permainan. Misalnya, permainan quiz berbasis PowerPoint interaktif yang menampilkan soal matematika disertai pesan moral Islami, sebagaimana dijelaskan oleh (Saudale, Astawan, dan Paramita 2022) bahwa penggunaan PowerPoint interaktif berbasis game dapat meningkatkan konsentrasi dan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

3.2 Model Implementasi dan Integrasi Nilai Islam dalam Game Edukatif Matematika

Integrasi nilai-nilai Islam dalam game edukatif matematika dapat dilakukan melalui empat aspek utama (Nasir 2019). Sesuai kerangka teori dan konsep karakter: **Konteks Soal, Mekanisme Game, Desain Visual, dan Prinsip Ihsan dalam Bermain.**

Aspek integrasi	Deskripsi Implementasi dan Fitur Game
Konteks Soal (Content)	Soal matematika disajikan dalam narasi keagamaan atau moral. Contoh: "Hitunglah sisa hasil panen setelah dikeluarkan zakatnya (perhitungan persentase/pecahan)" atau "Tentukan luas area yang dibutuhkan untuk membuat saf salat (geometri)".
Mekanisme Game (Mechanism)	Sistem skor dan progres level Mencerminkan etika belajar. Contoh: Jika pemain melakukan Kecurangan/mencontek (simulasi), poin dikurangi drastis; Pemain harus menyelesaikan tahapan perhitungan secara jujur dan teliti untuk mendapat reward.

Desain Visual & Audio	Penggunaan visualisasi karakter yang sopan (berbusana Islami) dan latar tempat yang inspiratif (Masjid, Ka'bah, bangunan sejarah Islam). Musik/audio yang digunakan adalah instrumental yang menenangkan atau selawat.
Prinsip Ihsan (Kesungguhan)	Game mendorong siswa untuk melakukan yang terbaik (teliti, sabar) sebagai bentuk kesungguhan belajar. Siswa dapat gagal dan mengulang tanpa punishment berlebihan, melatih kesabaran dan kerja keras.

3.3 Manfaat dan Kelemahan Strategi Pembelajaran Berbasis Game

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran berbasis game memiliki sejumlah manfaat yang signifikan, di antaranya:

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena aktivitasnya terasa menyenangkan (Aini & Rahmawati 2020).
2. Memperkuat pemahaman konsep. Melalui interaksi langsung dalam permainan, siswa dapat mengulang konsep matematika secara praktis dan kontekstual.
3. Menumbuhkan kerja sama dan sikap positif. Game edukatif mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa, sehingga meningkatkan keterampilan sosial (Jusuf 2016).
4. Menanamkan nilai-nilai karakter Islami. Dengan adanya muatan religius dalam game, pembelajaran tidak hanya berfokus pada kognitif, tetapi juga afektif dan spiritual (Nasir 2019).

Namun, strategi ini juga memiliki kelemahan, antara lain:

1. Keterbatasan fasilitas dan sarana teknologi di sekolah, terutama jika game bersifat digital (Fathurrahman 2018).
2. Kesiapan guru yang masih rendah dalam mendesain dan menerapkan pembelajaran berbasis game (Fathurrahman 2018).
3. Keterbatasan waktu belajar, karena proses permainan kadang memerlukan durasi yang lebih lama dibanding pembelajaran konvensional.

Dengan demikian, implementasi pembelajaran berbasis game memerlukan dukungan dari berbagai pihak agar dapat dijalankan secara efektif dan berkelanjutan.

3.4 Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game terhadap Ketertarikan Siswa dalam Belajar Matematika

Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu, strategi pembelajaran yang menggunakan game terbukti berpengaruh positif terhadap ketertarikan dan motivasi belajar siswa.

Penelitian oleh (Suwarni, Kurniasih, dan Rostikawati 2018) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas interaktif seperti think-talk-write (TTW) dan demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar karena siswa terlibat aktif dan tidak mudah bosan. Hasil serupa ditemukan oleh (Kurniawan dan Risnani 2021), di mana siswa menunjukkan peningkatan ketertarikan belajar sebesar 78% setelah diterapkan game edukasi digital.

Selain itu, (Jusuf 2016) menegaskan bahwa elemen gamifikasi seperti poin, level, dan penghargaan mampu membangkitkan rasa kompetitif positif, yang berdampak langsung pada peningkatan motivasi intrinsik siswa.

Dalam konteks Islami, penerapan nilai-nilai seperti kesabaran dan tanggung jawab dalam game tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membentuk karakter spiritual yang kuat (Hamid, 2021).

Dari berbagai temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis game edukatif bernuansa Islami memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dengan perencanaan dan pelaksanaan yang tepat, pendekatan ini dapat menjadi solusi inovatif dalam menghadapi tantangan pembelajaran matematika di era digital.

4. Conclusion

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari berbagai penelitian yang telah ditinjau, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran berbasis game edukatif bernuansa Islami memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Game edukatif memberikan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Aini dan Rahmawati 2020).

Secara unik, game edukatif bernuansa Islami tidak hanya meningkatkan minat belajar seperti game konvensional, tetapi secara eksplisit menjadi media efektif untuk menanamkan dan memperkuat karakter mulia siswa, seperti kejujuran, kerja keras, tanggung jawab, dan kesabaran, yang sejalan dengan etika dan tujuan pendidikan Islam (Hamid 2021). Meskipun penerapannya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan kurangnya keterampilan guru dalam merancang media, pendekatan ini terbukti menjadi solusi inovatif untuk menghadapi tantangan pembelajaran matematika di era digital sekaligus memperkuat aspek spiritual-afektif siswa.

Dari hasil kajian pustaka, terlihat bahwa penggunaan game edukatif dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Membantu pemahaman konsep matematika secara kontekstual dan menyenangkan. Menumbuhkan nilai-nilai moral dan spiritual sesuai ajaran Islam.

Namun, penerapannya masih menghadapi kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya keterampilan guru dalam merancang media berbasis game, dan keterbatasan waktu pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak untuk mengoptimalkan penggunaannya di lingkungan pendidikan.

4.2 Saran

Agar penerapan game edukatif bernuansa Islami dapat memberikan hasil maksimal dalam pembelajaran matematika, beberapa saran berikut dapat dijadikan pertimbangan:

1. Bagi Guru

Perlu meningkatkan kompetensi dalam merancang dan mengintegrasikan media game edukatif Islami ke dalam proses pembelajaran. Dapat memanfaatkan berbagai platform digital seperti PowerPoint interaktif, aplikasi quiz, atau game sederhana yang sesuai dengan kurikulum.

2. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan

Diharapkan memberikan dukungan sarana dan prasarana, seperti perangkat komputer atau akses internet, untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis game.

Menyelenggarakan pelatihan atau workshop bagi guru agar mampu mengembangkan game edukatif Islami secara mandiri.

3. Bagi Pengembang Media dan Pemerintah

Mendorong kolaborasi antara pendidik, desainer game, dan lembaga pendidikan dalam menciptakan game edukatif Islami yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Menyusun kebijakan dan dukungan pendanaan untuk inovasi media pembelajaran berbasis nilai-nilai keislaman.

Dengan penerapan yang tepat, game edukatif bernuansa Islami tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan penguatan nilai-nilai spiritual dalam proses pendidikan modern.

Reference

- Abidin, Yunus. (2016). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Cet. 2. Bandung: Refika Aditama.
- Aini, Q., dan D. Rahmawati. (2020). "Penggunaan Media Game Edukatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pendidikan Matematika* 8 (2): 112–120.
- Fathurrahman, P. (2018). *Pendidikan Islam dan Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamid, A. (2021). "Game Edukatif Islami sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital." *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 3 (1): 45–56.
- Jusuf, H. (2016). "Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal TICom* 5 (1): 1–6.
- Kurniawan, M. R., dan L. Y. Risnani. (2021). "Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasinya pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X." *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi* 12 (1): 1–16.
- Kurniawan, D. (2022). "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika." *Jurnal Inovasi Pendidikan* 9 (1): 55–63.
- Nasir, M. (2019). "Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Islam* 7 (2): 87–98.
- Saudale, M., I. G. Astawan, dan M. V. A. Paramita. (2022). "Metode Game Edukasi Berbasis PowerPoint Interaktif dalam Pengembangan Bahasa pada Anak Usia Dini." *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia* 7 (3): 466–472.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarni, D. I., S. Kurniasih, dan R. T. Rostikawati. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Think-Talk-Write (TTW) dan Demonstrasi Reciprocal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekosistem Siswa SMP PGRI Suryakencana Cileungsi Kabupaten Bogor." *Jurnal Pendidikan Ilmiah* 3 (3): 90–95.