

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

pada proses pembelajaran, peranan media sangat penting sebagai penghubung antara guru, materi yg diajarkan, serta peserta didik. Media pembelajaran tak sekadar berfungsi menjadi alat bantu, melainkan jua artinya bagian krusial dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna, menarik, serta efisien. Media pembelajaran meliputi seluruh hal yang dapat dipergunakan buat menyampaikan diskusi, merangsang pemikiran, emosi, perhatian, dan kehendak siswa, sehingga proses belajar bisa berjalan lebih optimal. Media hadir dalam aneka macam bentuk, mulai berasal alat sederhana seperti papan tulis sampai teknologi mutakhir mirip multimedia interaktif yang berbasis personal komputer¹⁶.

Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi yang disampaikan, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Agar mencapai hasil yang maksimal, pengajar juga perlu memahami berbagai jenis media yang dapat digunakan, termasuk alat ajar, sumber belajar, dan alat peraga. Ketiga aspek ini saling

¹⁶ Khoirul Anafi, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono, "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D," *Jurnal Education and Development* 9, no. 4 (2021): 433–38.

berkaitan dan mendukung dalam proses pembelajaran, termasuk dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

1. Alat Pembelajaran

Alat pembelajaran merujuk pada segala perangkat atau sarana yang digunakan oleh guru maupun siswa untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Alat pembelajaran dapat berupa media visual, audio, atau audiovisual yang membantu menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik.¹⁷ Contohnya meliputi laptop, LCD proyektor, papan tulis, dan perangkat lunak edukatif seperti Roblox, Kahoot!, atau permainan berbasis teknologi. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran game seperti “Tebak Akhlak”, Roblox berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga mengajak siswa untuk terlibat secara langsung melalui permainan.

2. Sumber Pembelajaran

Sumber belajar merupakan semua hal yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung siswa dalam meraih pemahaman, keahlian, sikap, dan nilai-nilai. Bukan hanya terbatas pada buku teks, sumber belajar juga meliputi guru itu sendiri, lingkungan sekeliling, materi cetak, media audio-visual, serta teknologi digital seperti aplikasi pembelajaran atau website pendidikan. Sumber belajar melibatkan manusia, buku, alat, dan keadaan

¹⁷ Sudjana, N., & Rivai, A. . Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran¹⁸. Dalam konteks pembelajaran PAI, sumber belajar dapat berasal dari Al-Qur'an dan Hadis, buku paket, multimedia, ataupun lingkungan sosial di mana siswa belajar mengimplementasikan nilai-nilai akhlak.

3. Alat Peraga

Alat peraga merupakan media konkret yang digunakan untuk membantu menjelaskan suatu konsep agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Alat ini biasanya bersifat visual dan dapat diraba, diamati, atau dipraktikkan secara langsung oleh siswa. Alat peraga dapat meningkatkan pengalaman belajar karena melibatkan lebih banyak indera.¹⁹ Contoh alat peraga dalam pembelajaran PAI misalnya: papan akhlak, kartu nilai-nilai Islam, atau simulasi perilaku dalam bentuk role-play. Dalam pengembangan media “Tebak Akhlak”, unsur permainan yang melibatkan gambar, animasi, dan pertanyaan interaktif dapat berfungsi sebagai alat peraga digital yang membantu visualisasi konsep akhlak secara menyenangkan.

Dengan menggabungkan alat pembelajaran, sumber belajar, dan alat peraga secara terpadu, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, kontekstual, dan menarik bagi siswa. Terutama di era digital saat ini, pemanfaatan media berbasis teknologi tidak hanya menjadi alternatif,

¹⁸ Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.

¹⁹ Suyanto, M., & Asep Jihad. (2013). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga.

melainkan kebutuhan dalam menjawab tantangan karakteristik generasi muda yang semakin visual dan interaktif dalam cara belajarnya.

B. Game-Based Learning

Game-Based Learning (GBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen dan struktur permainan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran²⁰. Secara umum, GBL tidak hanya menghadirkan permainan sebagai hiburan, tetapi juga memasukkan pembelajaran di dalamnya, sehingga tujuan akademik dicapai melalui proses interaktif dan reflektif yang ditawarkan oleh gameplay.

Menurut Prensky, GBL menawarkan pengalaman belajar yang bersifat immersive, di mana peserta didik terlibat secara aktif melalui tantangan, aturan, dan umpan balik yang terdapat dalam permainan²¹. Ini berbeda dengan metode konvensional yang lebih banyak bersifat pasif, karena GBL menempatkan peserta didik sebagai agen aktif yang mengambil keputusan, mengatasi tantangan, dan mengevaluasi konsekuensi pembelajarannya melalui mekanisme permainan.

Lebih spesifik, Kiili menyatakan bahwa game digital memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa karena struktur permainan mendukung problem solving, trial and error, serta

²⁰ Marc Prensky, "Digital Game-Based Learning" 1, no. 1 (2003): 1–4.

²¹ Kristian Kiili, "Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model," *Internet and Higher Education* 8, no. 1 (2005): 13–24, <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.12.001>.

pembelajaran berbasis eksplorasi²². Dalam konteks pendidikan, hal ini berarti game tidak hanya menghibur tetapi juga pedagogis, yaitu mampu menghubungkan aktivitas bermain dengan pembelajaran formal.

Dalam GBL, elemen seperti tujuan jelas (clear goals), aturan permainan (rules), tantangan (challenge), dan umpan balik (feedback) merupakan komponen penting yang mendukung proses belajar²³. Ketika elemen-elemen ini dirancang dengan baik, siswa dapat mengalami pembelajaran yang bermakna, karena setiap keputusan atau pilihan dalam permainan akan membawa siswa pada konsekuensi yang harus direpson secara reflektif. Hal ini menjadikan GBL sebagai pendekatan yang mampu memperkuat keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta keterlibatan emosional peserta didik dalam proses pembelajaran.

C. Game-Based Learning dalam Pendidikan

Penerapan GBL dalam pendidikan telah menarik perhatian peneliti dan praktisi pendidikan di berbagai jenjang, termasuk pendidikan agama, bahasa, dan sains²⁴. Dalam bidang pendidikan umum, penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game dapat meningkatkan motivasi

²² Kandise Salerno, "Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age, by Kurt Squire," *Alberta Journal of Educational Research* 59, no. 1 (2013): 129–32, <https://doi.org/10.55016/ojs/ajer.v59i1.55771>.

²³ Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

²⁴ Clif Mims Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, "Instructional Technology and Media for Learning," *Revista Mexicana de Investigación Educativa* 15, no. 44 (2010): 191–96.

belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mengurangi tingkat kejenuhan dibandingkan dengan metode konvensional²⁵.

GBL juga didukung oleh teori pembelajaran konstruktivis, yang menempatkan siswa sebagai pembangun pengetahuan melalui pengalaman langsung²⁶. Kolb menyatakan bahwa belajar efektif terjadi ketika peserta didik terlibat dalam siklus pengalaman—melakukan, mengamati, merefleksikan, dan mengonseptualisasikan²⁷. Dalam konteks GBL, pengalaman bermain menyediakan learning environment yang memungkinkan siklus tersebut berlangsung secara alami.

Selain itu, Vygotsky menekankan pentingnya social interaction dalam pembelajaran, di mana siswa belajar melalui interaksi dengan teman sekelas dan lingkungan sekitarnya²⁸. Game digital yang dirancang untuk dimainkan secara kolaboratif atau kompetitif dapat memenuhi aspek ini, karena siswa saling berdiskusi, menilai strategi, dan bekerja sama untuk menyelesaikan tantangan permainan.

²⁵ James Paul Gee, "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy," *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003): 20–20, <https://doi.org/10.1145/950566.950595>.

²⁶ Ayu Arum Septiani and Gilang Maulana Jamaludin, "Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024: A Literature Review," *Indonesian Journal of Islamic Education* 3, no. 1 (2025): 7–12, <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/ijie/index>.

²⁷ Nurfalalah, Samsu, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Yapina Dunia Pendidikan, Termasuk Dalam Cara Guru Berinteraksi Dan Menyampaikan Materi Kepada."

²⁸ S M P N Bojong, "Game Based Learning Sebagai Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran PAI & BP Di SMP N 2 Bojong Game Based Learning as a Deep Learning Approach in PAI & BP Learning At" 01, no. 1 (2025): 22–29.

D. Game-Based Learning dalam Pembelajaran Agama Islam

Penerapan GBL dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi relevan karena pembelajaran agama tidak hanya menuntut pemahaman teks, tetapi juga internalisasi nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari²⁹. Salah satu tantangan utama pembelajaran akhlak di sekolah adalah menjembatani antara pengetahuan teoritis dan praktik nilai dalam konteks kehidupan nyata. GBL dapat menjadi jembatan tersebut, karena game menyediakan situational contexts di mana siswa harus mengambil keputusan moral berdasarkan situasi yang ada dalam permainan.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa game berbasis pembelajaran dapat memfasilitasi pengembangan nilai moral dan etika, terutama ketika game dirancang untuk menghadirkan dilema moral dan pilihan yang memengaruhi hasil permainan³⁰. Misalnya, game edukatif yang menghadirkan situasi sosial yang mencerminkan persoalan etika atau nilai akhlak dapat membantu siswa merefleksikan konsekuensi moral dari setiap keputusan yang mereka buat di dalam game.

Selain itu, GBL mampu memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama karena game menawarkan pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan bermakna³¹. Ini sangat penting dalam

²⁹ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, 2010, <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.

³⁰ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, .

³¹ Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

pembelajaran akhlak, di mana siswa perlu memahami nilai-nilai Islami di luar sekadar hafalan teks, tetapi juga mampu menerapkannya secara tepat dalam kehidupan sehari-hari.

E. Desain Game Edukatif yang Efektif

Desain game edukatif yang efektif harus mempertimbangkan beberapa prinsip pedagogis dan teknis. Menurut Squire, game yang efektif dalam pendidikan memiliki elemen yang menuntut problem solving, strategi, dan refleksi terhadap hasil keputusan pemain³². Faktanya, game yang hanya berfokus pada tantangan tanpa konteks pembelajaran cenderung lebih sebagai hiburan daripada media pembelajaran.

Game edukatif harus memasukkan tujuan pembelajaran yang jelas, di mana setiap aktivitas dalam game menunjang pencapaian tujuan tersebut³³. Dalam desain game pendidikan teori, elemen seperti tantangan yang relevan dengan tujuan pembelajaran, umpan balik langsung, serta pemberian reward atau skor yang menggambarkan progres belajar, menjadi komponen esensial.

Selain itu, game edukatif harus mempertimbangkan kesulitan permainan yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa³⁴. Game yang terlalu mudah akan cepat membosankan, sementara game yang terlalu sulit akan

³² Squire, K, "Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age, by Kurt Squire."

³³ Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.

³⁴ Smaldino et al, *Instructional Technology and Media for Learning, Revista Mexicana de Investigación Educativa*, vol. 15, 2019.

memicu frustrasi. Penyesuaian tingkat kesulitan ini penting untuk menjaga keterlibatan siswa sekaligus memastikan proses belajar yang efektif.

F. Game-Based Learning Berbasis Media Roblox

Roblox adalah sebuah platform permainan digital yang didasarkan pada konten yang dibuat pengguna, memungkinkan para penggunanya untuk merancang, mengubah, dan memainkan permainan secara interaktif dalam lingkungan virtual tiga dimensi³⁵. Platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga telah berkembang menjadi media pembelajaran digital yang berpotensi tinggi karena menyediakan ruang untuk eksplorasi, simulasi, dan interaksi sosial yang mendukung proses belajar siswa.

Dalam Game-Based Learning, Roblox memiliki sifat yang sesuai dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya berperan sebagai pemain yang pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam proses pengambilan keputusan dan penyelesaian tantangan. Lingkungan virtual yang ditawarkan oleh Roblox memungkinkan para siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga materi ajar dapat dipahami dalam konteks dan lebih bermakna daripada metode ceramah atau menghafal yang biasa.

Penggunaan Roblox sebagai sarana pendidikan juga sesuai dengan sifat generasi Alpha yang telah terbiasa dengan teknologi digital serta game

³⁵ Roblox Corporation. (2023). *Roblox Education: Learning Through Play*

online³⁶. Beberapa penelitian mengindikasikan bahwa remaja biasanya memiliki motivasi belajar yang lebih besar jika pembelajaran disajikan dalam format permainan digital yang interaktif. Hal ini menjadikan Roblox sebagai alternatif yang menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam proses pembelajaran akhlak, Roblox dapat dimanfaatkan sebagai sarana simulasi nilai-nilai moral melalui skenario permainan yang dirancang secara edukatif⁴. Misalnya, game dapat membuat situasi sosial tertentu di mana siswa harus memilih tindakan berdasarkan prinsip seperti empati, kerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman teoretis tentang akhlak, tetapi juga diberi pengetahuan untuk menerapkan prinsip-prinsip tersebut dalam situasi kehidupan sehari-hari.



Gambar 2. 1 situasi sosial dalam game

³⁶ Bishal Paudel and Sushma Shrestha, "Gamification in Mobile Learning Enhancing Engagement and Retention through Interactive Design," *Journal Mobile Technologies (JMS)* 3, no. 2 (2025): 56–61, <https://doi.org/10.59431/jms.v3i2.543>.

Selain itu, Roblox mendukung penerapan experiential learning, karena siswa memperoleh umpan balik langsung dari setiap tindakan yang dilakukan di dalam game³⁷. Konsekuensi yang muncul dari pilihan pemain dalam permainan dapat menjadi sarana refleksi moral, sehingga proses internalisasi nilai akhlak berlangsung secara alami. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran akhlak yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga afektif dan perilaku.

Dari sisi pengembangan media, Roblox Studio menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengembang untuk menyesuaikan konten pembelajaran dengan tujuan kurikulum³⁸. Guru atau peneliti dapat merancang alur permainan, dialog, tantangan, serta sistem penilaian yang disesuaikan dengan kompetensi dasar PAI. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Roblox dapat dikembangkan secara sistematis dan terstruktur, khususnya melalui model pengembangan ADDIE.

Beberapa penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa penggunaan Roblox dalam proses pembelajaran mampu menaikkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep secara signifikan³⁹. Temuan dari penelitian ini mendukung pendapat bahwa Roblox tidak hanya cocok sebagai sarana pembelajaran digital, tetapi juga relevan untuk

³⁷ Gee, "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy."Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.

³⁸ David A. Kolb, "Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development Second Edition," 2015.

³⁹ Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson.

dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis permainan dalam materi akhlak baik di tingkat SMP.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Game-Based Learning yang berbasis media Roblox memiliki potensi yang signifikan dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam, terutama pada topik akhlak. Media ini dapat menyediakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga penting untuk dikembangkan dan diuji kelayakannya dalam penelitian ini.

Penelitian evaluasi pembelajaran melalui game edukasi menunjukkan bahwa penggunaan game sebagai alat evaluasi dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu menilai hasil belajar serta respon keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis permainan⁴⁰. Sementara itu, evaluasi media pembelajaran fokus pada kelayakan media, seperti tampilan, navigasi, konten yang benar, dan kemudahan penggunaan oleh siswa.

Evaluasi media permainan perlu dilakukan sejak fase pengembangan dengan melibatkan validasi dari ahli materi serta media agar permainan tersebut dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran formal⁴¹. Validasi awal ini dapat melibatkan para ahli pembelajaran dan teknologi pendidikan. penilaian tidak hanya mengukur elemen estetika dan teknis dari permainan, tetapi juga elemen pedagogis dan relevansi isi

⁴⁰ Hilda Ashari and Elfira Makmur, "Evaluasi Pembelajaran Melalui Implementasi Game Edukasi Quizizz Pada Perkuliahan" 6, no. 3 (2024): 174–79.

⁴¹ Kiili,k. "Digital Game-Based Learning: Towards an Experiential Gaming Model."