



## Pengembangan Game Edukatif Berbasis Nilai Islami untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah (MI)

Arisal Sopyan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>STAI Riyadhul Jannah Subang

Email : [Arisalsopyan03@gmail.com](mailto:Arisalsopyan03@gmail.com)

DOI : DOI : 1055656/kjpkm.v2i1.512

Submitted: (2025-04-23) | Revised: (2025-05-02) | Approved: (2025-06-09)

### Abstrak

Penelitian ini berfokus pada pengembangan permainan pendidikan berbasis nilai-nilai Islam untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Di era digital, MI menghadapi tantangan dalam mengadaptasi teknologi untuk pembelajaran, termasuk infrastruktur yang terbatas, kompetensi guru, dan relevansi kurikulum. Masalah yang signifikan adalah keterampilan berpikir kritis yang rendah dalam beberapa mata pelajaran, karena model pembelajaran tradisional sering gagal menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah. Berpikir kritis sangat penting untuk tantangan abad ke-21 dan tuntutan Revolusi Industri 4.0. Game edukasi menawarkan alternatif pembelajaran yang kreatif dan interaktif, terbukti meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan pemikiran kritis melalui pengalaman yang menarik. Mereka juga mendorong kerja sama, pemecahan masalah, dan memberikan umpan balik segera. Tantangan utamanya adalah mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam media pembelajaran digital, yang tidak hanya membangun karakter siswa tetapi juga menyelaraskan inovasi pendidikan dengan tujuan pendidikan Islam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan edukasi yang secara efektif meningkatkan pemikiran kritis sekaligus menginternalisasi nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama, memastikan pembelajaran yang komprehensif dan bermakna.

**Kata Kunci :** Berpikir Kritis, Permainan Edukasi, Nilai-nilai Islam

### Abstract

*This study focuses on developing an Islamic-values-based educational game to enhance critical thinking skills among students at Madrasah Ibtidaiyah (MI). In the digital era, MIs face challenges in adapting technology for learning, including limited infrastructure, teacher competency, and curriculum relevance. A significant issue is the low critical thinking skills in some subjects, as traditional learning models often fail to foster higher-order thinking abilities like analysis, evaluation, and problem-solving. Critical thinking is essential for 21st-century challenges and the demands of the Industrial Revolution 4.0. Educational games offer a creative and interactive learning alternative, proven to boost learning motivation, active participation, and critical thinking through engaging experiences. They also foster cooperation, problem-solving, and provide immediate feedback. A key challenge is integrating Islamic values into digital learning media, which not only builds student character but also aligns educational innovation with Islamic education goals. This research aims to develop an educational game that effectively enhances critical thinking while internalizing Islamic values such as honesty, responsibility, and cooperation, ensuring comprehensive and meaningful learning.*

**Keywords :** Critical Thinking, Educational Games, Islamic Values.



## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Di tengah arus digitalisasi, MI dituntut untuk mampu beradaptasi dengan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran. Tantangan yang dihadapi tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan sarana prasarana, tetapi juga menyangkut kompetensi guru serta kebutuhan kurikulum yang relevan dengan perkembangan zaman (Dyah Maulida Karimah et al., 2024). Kondisi ini menuntut kesiapan menyeluruh dari seluruh komponen sekolah agar implementasi pembelajaran digital dapat berlangsung secara optimal dan merata.

Salah satu persoalan mendasar di MI adalah rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik pada beberapa mata pelajaran. Model pembelajaran tradisional yang masih dominan kurang mendorong pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan pemecahan masalah (Purbawati et al., 2022). Padahal, keterampilan berpikir kritis sangat esensial untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21 sekaligus tuntutan Revolusi Industri 4.0 (Ibda, 2018).

Game edukatif hadir sebagai alternatif pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Pemanfaatan permainan digital terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta mengasah kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menantang (Hussein et al., 2019). Selain itu, game edukatif dapat menumbuhkan kerja sama, keterampilan pemecahan masalah, dan memberikan umpan balik secara langsung (Gundersen & Lampropoulos, 2025).

Meski demikian, tantangan lain yang tidak kalah penting adalah mengintegrasikan nilai-nilai Islami ke dalam media pembelajaran digital. Upaya ini tidak hanya berfungsi membangun karakter siswa, tetapi juga memastikan inovasi pembelajaran tetap selaras dengan tujuan pendidikan Islam (Wahyuningtyas & Widiyono, 2024). Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kebersamaan dapat diinternalisasikan melalui desain konten maupun mekanisme dalam game edukatif (Kurniawanto, 2024).

Integrasi nilai Islami dalam media digital menjadi strategi kunci untuk membentuk generasi yang unggul, tidak hanya secara intelektual, tetapi juga dalam akhlak dan karakter. Guru berperan sebagai fasilitator yang menjembatani penguasaan teknologi, pengembangan keterampilan berpikir kritis, dan penanaman nilai-nilai keislaman (Ibda, 2018).

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis game edukatif yang terintegrasi dengan nilai Islami merupakan kebutuhan yang mendesak di MI. Langkah ini diharapkan mampu menjawab tantangan pembelajaran digital, meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, sekaligus menumbuhkan karakter yang selaras dengan ajaran Islam (Wahyuningtyas & Widiyono, 2024).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model Borg & Gall maupun ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kedua model ini banyak diaplikasikan dalam pengembangan



media pembelajaran inovatif di tingkat sekolah dasar (Anggoro, 2015). Pemilihan model tersebut didasarkan pada keunggulannya dalam memandu proses pengembangan produk secara terstruktur, mulai dari tahap analisis kebutuhan hingga evaluasi efektivitas.

Subjek penelitian adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) kelas IV atau V. Pemilihan jenjang ini didasarkan pada kesesuaian tingkat kompetensi serta kebutuhan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Khotimah, 2015). Selain itu, karakteristik perkembangan kognitif siswa MI juga dianggap relevan untuk penerapan media pembelajaran berupa game edukatif berbasis digital.

Instrumen yang digunakan mencakup lembar validasi dari ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk, tes berpikir kritis (*pretest–posttest*) guna mengukur efektivitas, serta angket yang diberikan kepada siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta penerimaan media (Putri et al., 2024). Validasi oleh para ahli dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan standar isi, kualitas tampilan, serta mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islami.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan pokok: analisis kebutuhan, perancangan game edukatif, pengembangan produk, validasi ahli, uji coba skala kecil, serta uji lapangan (Nuryadin et al., 2022). Pada tahap awal, kebutuhan siswa dan guru terkait pembelajaran serta pengembangan keterampilan berpikir kritis diidentifikasi secara mendalam. Tahap berikutnya, produk game dirancang dan dikembangkan dengan memperhatikan aspek interaktivitas dan integrasi nilai Islami. Setelah melewati proses validasi, produk diuji secara terbatas pada kelompok kecil, lalu diperluas pada uji coba lapangan.

Analisis data meliputi penilaian validasi ahli menggunakan skala Likert untuk menentukan kelayakan media, uji efektivitas dengan analisis uji-t atau perhitungan N-gain score guna melihat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, serta analisis deskriptif kualitatif terhadap tanggapan siswa dan guru (Fitriyadi & Wuryandani, 2021). Teknik analisis ini bertujuan memberikan gambaran komprehensif mengenai validitas, kepraktisan, serta efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Dengan pendekatan tersebut, pengembangan game edukatif berbasis nilai Islami diharapkan dapat teruji secara ilmiah, tidak hanya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, tetapi juga dalam membentuk karakter siswa MI sesuai dengan nilai-nilai Islam (Anggraeni et al., 2023).

## **PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa game edukatif yang dirancang memiliki keunggulan berupa fitur interaktif, konten Islami, serta mekanisme permainan yang mendorong kerja sama dan kemampuan pemecahan masalah. Fitur inti mencakup level tantangan yang disusun berdasarkan materi pelajaran MI, narasi serta ilustrasi bernuansa Islami, dan sistem poin serta penghargaan untuk mengapresiasi perilaku positif maupun jawaban yang menunjukkan pemikiran kritis. Nilai-nilai Islami diintegrasikan melalui alur cerita, soal, dan umpan balik yang menanamkan karakter kejujuran, tanggung jawab, serta kolaborasi.



Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi mengindikasikan bahwa game ini memiliki tingkat kelayakan yang tinggi. Dari aspek tampilan, navigasi, dan interaktivitas, ahli media menilai game pada kategori “sangat baik”. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian “baik” hingga “sangat baik” terhadap isi dan integrasi nilai-nilai Islami. Temuan ini memperkuat bahwa game layak dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif di MI (Fitriyadi & Wuryandani, 2021).

Pengujian terbatas maupun uji coba lapangan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan berpikir kritis siswa setelah menggunakan game edukatif. Hasil perbandingan pretest dan posttest memperlihatkan kenaikan rata-rata skor yang bermakna baik secara statistik maupun praktis (Samin et al., 2022). Selain itu, analisis N-gain mengungkapkan adanya peningkatan dengan kategori sedang hingga tinggi, yang menegaskan efektivitas media ini dalam mendukung proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan meta-analisis serta studi eksperimental terdahulu yang menegaskan bahwa penggunaan game edukatif berpengaruh positif secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar dan pada konteks pendidikan di negara-negara kolektivistik seperti Indonesia (Kurniawanto, 2024).

Tabel: Ringkasan Hasil Pengembangan dan Efektivitas Game Edukatif Islami

| Aspek Hasil Penelitian      | Temuan Utama                                  | Sumber                         |
|-----------------------------|-----------------------------------------------|--------------------------------|
| Fitur & Konten Game         | Interaktif, nilai Islami, mekanik kolaboratif | (Kurniawanto, 2024)            |
| Validasi Ahli               | Kelayakan sangat baik (media & materi)        | (Fitriyadi & Wuryandani, 2021) |
| Uji Coba (Pretest–Posttest) | Skor berpikir kritis meningkat signifikan     | (Hussein et al., 2019)         |

## Pembahasan

### Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian ini konsisten dengan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan bahwa game edukatif, baik berbasis digital maupun non-digital (seperti kartu), efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga menengah (Samin et al., 2022). Temuan meta-analisis juga mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis game memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis, bahkan menunjukkan efek yang lebih kuat pada konteks negara-negara dengan budaya kolektivistik, termasuk Indonesia (Mao et al., 2022). Penelitian lain terkait pengembangan game edukasi berbasis nilai Islami membuktikan adanya peningkatan pemahaman materi, motivasi belajar, serta kemampuan transfer pengetahuan (Ali et al., 2024). Selain itu, hasil validasi para ahli pada berbagai penelitian menempatkan media game edukatif dalam kategori sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran di kelas (Fitriyadi & Wuryandani, 2021).

### Kontribusi Game Edukatif Islami terhadap Keterampilan Berpikir Kritis

Game edukatif Islami terbukti memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui fitur interaktif, tantangan berbasis HOTS (*Higher*



*Order Thinking Skills*), serta integrasi nilai-nilai Islami, siswa didorong untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah baik secara individu maupun kolaboratif (Ali et al., 2024). Sejumlah penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor berpikir kritis setelah siswa terlibat dalam pembelajaran berbasis game, baik dalam format digital, role-playing, maupun kartu dengan teknologi augmented reality (Ramadhan et al., 2023). Selain memberikan manfaat pada aspek kognitif, game Islami juga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai moral dan karakter, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyeluruh dan bermakna (Ali et al., 2024).

#### **Implikasi Penggunaan Game Edukatif di MI**

Pemanfaatan game edukatif di Madrasah Ibtidaiyah membawa berbagai implikasi positif. Pertama, media ini dapat berfungsi sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan capaian belajar siswa di era digital (Fitriyadi & Wuryandani, 2021). Kedua, integrasi nilai-nilai Islami dalam game berkontribusi pada pembentukan karakter dan memperkuat pendidikan agama dalam konteks kekinian (Ramadhan et al., 2023). Ketiga, hasil penelitian ini memberikan dorongan bagi guru untuk lebih kreatif dalam memilih dan merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Meski demikian, masih diperlukan standarisasi dalam pengukuran keterampilan berpikir kritis serta program pelatihan guru agar implementasi game edukatif dapat berlangsung secara optimal dan merata (Hatta et al., 2024).

Tabel: Kontribusi dan Implikasi Game Edukatif Islami

| Aspek                  | Temuan Utama                                                               | Sumber                         |
|------------------------|----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Efektivitas            | Meningkatkan skor berpikir kritis secara signifikan                        | (Ali et al., 2024)             |
| Integrasi Nilai Islami | Menanamkan karakter dan nilai moral dalam pembelajaran                     | (Ramadhan et al., 2023)        |
| Implikasi Praktis      | Meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar; butuh standarisasi | (Fitriyadi & Wuryandani, 2021) |

#### **KESIMPULAN**

Game edukatif yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islami terbukti layak dijadikan sebagai media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Hasil validasi para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, baik dari sisi kualitas media maupun substansi materi. Selain itu, penerapan game edukatif ini efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa, yang terlihat dari peningkatan signifikan skor pretest-posttest. Temuan ini juga sejalan dengan hasil meta-analisis yang menegaskan bahwa game-based learning memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap kemampuan berpikir kritis, terutama di negara-negara dengan budaya kolektivistik seperti Indonesia. Lebih jauh, integrasi nilai-nilai Islami dalam game tidak hanya berfungsi memperkuat karakter peserta didik, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**



- Ali, M. K., Ali, A. M., & Hasanah, A. (2024). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Perhitungan Waris dalam Pendidikan Agama Islam Menggunakan Scratch. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4373–4386. <https://doi.org/10.54373/IMEIJ.V5I4.1635>
- Anggoro, B. S. (2015). PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA DENGAN STRATEGI PROBLEM SOLVIN GUNTUK MENGUKUR TINGKAT KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA. *AlJabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 121–130. <https://doi.org/10.24042/AJPM.V6I2.25>
- Anggraeni, D. F. P., Widodo, W., & Supardi, Z. A. I. (2023). Development of the Android-Based Educational Game Media “Perjalanan Si Maya” as a Formative Assessment to Improve Critical Thinking Skills and Interest in Learning Science for Elementary School Students. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 4(4), 514–533. <https://doi.org/10.46245/IJORER.V4I4.386>
- Dyah Maulida Karimah, Emma Rahmawati, Zaidatul Inayah, Maulida Zulfa Rahmaningrum, & Nadya dwi Aryanti. (2024). THE USE OF DIGITAL-BASED TECHNOLOGY IN ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL. *Proceeding of International Conference on Education and Sharia*, 1, 708–715. <https://doi.org/10.62097/ICES.V124.109>
- Fitriyadi, N., & Wuryandani, W. (2021). Is educational game effective in improving critical thinking skills? *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/JPE.V9I1.35475>
- Gundersen, S. W., & Lampropoulos, G. (2025). Using Serious Games and Digital Games to Improve Students’ Computational Thinking and Programming Skills in K-12 Education: A Systematic Literature Review. *Technologies*, 13(3). <https://doi.org/10.3390/TECHNOLOGIES13030113>
- Hatta, N. M., Ahmad, I., Zakaria, M. H., Murti, H. A. S., & Pendit, U. C. (2024). The Role of Multiplayer Online Educational Games in Enhancing Critical Thinking. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(6), 1506–1521. <https://doi.org/10.46245/IJORER.V5I6.713>
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., & Thong, M. K. (2019). A Digital Game-Based Learning Method to Improve Students’ Critical Thinking Skills in Elementary Science. *IEEE Access*, 7, 96309–96318. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2929089>
- Ibda, H. (2018). PENGUATAN LITERASI BARU PADA GURU MADRASAH IBTIDAIYAH DALAM MENJAWAB TANTANGAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Journal of Research and Thought on Islamic Education (JRTIE)*, 1(1), 1–21. <https://doi.org/10.24260/JRTIE.V1I1.1064>
- Khotimah, K. (2015). Urgensi Kurikulum Gender dalam Pendidikan. *Insania*, 13(3).
- Kurniawanto, E. (2024). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BAGI CALON GURU SD. *SISTEMA: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 63–73. <https://doi.org/10.24903/SJP.V4I2.1599>
- Mao, W., Cui, Y., Chiu, M. M., & Lei, H. (2022). Effects of Game-Based Learning on Students’ Critical Thinking: A Meta-Analysis. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1682–1708. <https://doi.org/10.1177/07356331211007098>



- Nuryadin, A., Amelia, D. N., & Aryanto, S. (2022). Harnessing Serious Games For Developing Indonesian Elementary School Students' Critical Thinking Attitudes. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1248–1461. <https://doi.org/10.35568/NATURALISTIC.V6I2.1406>
- Purbawati, A., Haenilah, E. Y., & Samhati, S. (2022). An analysis of digital teaching material in increasing the critical thinking skill of elementary school students. *International Journal of Educational Studies in Social Sciences*, 2(3), 102–107. <https://doi.org/10.53402/IJESS.V2I3.128>
- Putri, P. I. N., Nuraini, N. L. S., & Mas'ula, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI FRACMATH BERBASIS ANDROID PADA MATERI PECAHAN KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(12), 20–20. <https://doi.org/10.17977/UM065.V4.I12.2024.20>
- Ramadhan, M. R., Faizin, N., Najib Fahmi, M. I., Mutiara Hasanah, S., & Khoirunnisa, T. (2023). Penguatan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Melalui Media Interaktif Quartet Cardgame Terintegrasi Augmented Reality Pada Materi Sejarah Ilmuwan Muslim. *LOYALITAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 128–139. <https://doi.org/10.30739/LOYALITAS.V6I2.2483>
- Samin, Gunarhadi, & Efendi, A. (2022). Improve Critical Thinking Skills with Informatics Educational Games. *Journal of Education Technology*, 6(3), 521–530. <https://doi.org/10.23887/JET.V6I3.48637>
- Wahyuningtyas, I. N., & Widiyono, A. (2024). The Effect of STEM-Based Discovery Learning Model on Critical Thinking Skills of Elementary School Students on Fraction Topics in the Context of Islamic Education. *Jurnal Tarbiyatuna*, 15(2), 139–157. <https://doi.org/10.31603/TARBIYATUNA.V15I2.12632>