



Implementasi Pembelajaran PAI dalam Menanamkan Sikap Beradab pada Anak Menggunakan *Web Game*

Implementation of PAI Learning in Instilling Civilized Attitudes in Children Using Web Games

Kinzha Syakriani¹, A Khaerul Mu'min²

E-mail: ¹syakriani@gmail.com, ²khaerul@steibcm.ac.id,

Abstrak

Purpose – Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin berkembang, dan salah satu inovasi terbaru adalah penerapan game web sebagai alat untuk mengajarkan adab masjid kepada anak-anak. Jurnal ini membahas pengembangan dan implementasi *game web* interaktif yang dirancang khusus untuk memperkenalkan nilai-nilai adab masjid, seperti kesopanan, keteraturan, dan penghormatan terhadap tempat ibadah. Melalui permainan yang menarik dan edukatif, anak-anak dapat belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan motivasi dan minat mereka dalam memahami adab masjid.

Methodology/Design/Approach – Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengevaluasi efektivitas *game web* dalam proses pembelajaran..

Findings – Hasil menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman dan penerapan nilai-nilai adab masjid setelah berinteraksi dengan game tersebut. Selain itu, game web juga mendorong interaksi sosial di antara anak-anak, memperkuat rasa kebersamaan dan komunitas.

Originality/value–Temuan ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam pendidikan agama, dan diharapkan dapat menginspirasi pendidik untuk mengintegrasikan metode inovatif dalam pembelajaran adab masjid.

Keywords: *Teknologi pendidikan, game web, adab masjid, pembelajaran interaktif.*

Abstract

Purpose—The use of technology in education is growing, and one of the latest innovations is the application of web games as a tool to teach mosque manners to children. This journal discusses the development and implementation of interactive web games specifically designed to introduce mosque *adab* values, such as politeness, order, and respect for places of worship. Through captivating and educational games, children can learn while playing, thereby increasing their motivation and interest in understanding mosque manners.

Methodology/Design/Approach—This study uses a qualitative method to evaluate the effectiveness of web games in the learning process.

Findings—The results showed that students showed an increase in understanding and application of mosque *adab* values after interacting with the game. In addition, web games also encourage social interaction among children, reinforcing a sense of community.

Originality/value—These findings suggest that technology can be an effective tool in religious education and is expected to inspire educators to integrate innovative methods in learning mosque manners.

Keywords: *Educational technology, web games, mosque manners, interactive learning.*



Introduction

Masjid adalah rumah Allah Subhanahu wata'ala yang berada di atas bumi. Masjid memiliki kedudukan yang sangat mulia di dalam Islam dan di mata para pemeluknya. Masjid adalah tempat bersatunya jiwa-jiwa kaum mukminin dalam mendekatkan diri kepada Allah Subhanahu wata'ala dan wadah untuk berkumpulnya jasmani mereka agar saling mempererat tali persaudaraan serta bertukar manfaat dan informasi (Putrie & Maslucha, 2013; Sholeh & Basuki, 2022). Karena sedemikian besar kedudukan masjid, maka ada beberapa adab/sopan santun yang ditentukan oleh agama ketika seorang berada di dalamnya. Siapa saja yang mengagungkan syiar Allah Subhanahu wata'ala, maka itu pertanda ketakwaan (Nurudin, 2015).

Masjid memiliki peran sentral dalam sejarah peradaban Islam, bukan hanya sebagai tempat ibadah tetapi juga sebagai pusat kegiatan sosial, pendidikan, dan politik. Sejak zaman Rasulullah SAW, masjid telah menjadi institusi yang menggerakkan berbagai aspek kehidupan umat Muslim. Salah satu contohnya adalah Masjid Nabawi di Madinah yang dijadikan pusat pemerintahan, tempat diskusi berbagai masalah umat, dan juga sebagai lembaga pendidikan Islam pertama yang melahirkan banyak sahabat besaronesia, masjid juga memiliki peran strategis dalam membangun peradaban. Masjid tidak hanya menjadi tempat ibadah lima waktu, tetapi juga menjadi pusat kegiatan sosial dan dakwah. Sejarah mencatat bahwa masjid-masjid besar di Nusantara, seperti Masjid Agung Demak, menjadi pusat penyebaran Islam yang sangat berpengaruh. Selain itu, masjid juga menjadi tempat untuk mengembangkan pengetahuan keislaman dan nilai-nilai kebangsaan (Amiruddin, 2020).

Dalam pendidikan, masjid telah menjadi tempat pembelajaran sejak masa Rasulullah hingga kini (Idris et al., 2018). Di Indonesia, peran ini masih sangat terasa dengan adanya pengajian rutin, majelis taklim, hingga kegiatan keagamaan lainnya yang melibatkan anak-anak hingga dewasa. Hal ini membuktikan bahwa masjid terus berperan sebagai pusat peradaban yang menanamkan nilai-nilai agama sekaligus sosial (Suryana, 2018). Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa dampak signifikan pada kehidupan anak-anak, salah satunya melalui kemudahan akses terhadap game. Game kini menjadi bagian yang sulit dipisahkan dari keseharian anak-anak. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti daya tarik visual, tantangan yang membuat penasaran, dan interaksi sosial yang ditawarkan melalui game daring (Damar, 2022).

Sebuah penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak di Indonesia menghabiskan waktu bermain game lebih dari dua jam per hari, yang dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental mereka game terhadap anak dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pada durasi dan jenis game yang dimainkan. Game edukatif, misalnya, dapat membantu anak mengembangkan keterampilan kognitif. Namun, kecanduan game bisa mengganggu waktu belajar, berinteraksi dengan keluarga, serta menurunkan prestasi akademik. Orang tua memegang peran penting dalam mengawasi dan mengatur penggunaan game pada anak, termasuk menentukan batasan waktu bermain dan memilih game yang sesuai dengan usia (Sutrisno, 2021).

Penelitian yang dilakukan Desi Nurlita dkk ditahun 2023 fokus pada pengaruh game edukatif pada anak. Peneitannya menunjukan bahwa dengan menggunakan game edukatif membuat anak menjadi tidak bosan, melatih focus dan juga menambah motivasi belajar anak (Desi Nurlita dkk, 2023). Persamaan penelitian Desi Nurlita yaitu sama-sama meneliti mendidik anak dengan game edukatif, perbedaanya yaitu pada penelitian ini menggunakan game web sebagai instrument penelitian. Penelitian sebelumnya oleh Sinta dan Dewi pada tahun 2023 yang meneliti game android marbel angka pada anak usia dini (Sinta dan Dewi, 2021). Hasil penelitian menunjukan pembelajaran anak derngan game android marbel angka membuat anak menjadi tumbuh rasa ingin tahu mengenal angka dan membuat anak lebih kreatif dalam memainkan game edukatif. Persamaan penelitian yaitu focus pada pendidikan anak dengan game edukatif, perbedaan penelitian yaitu menggunakan game web untuk pembelajaran adab-adab didalam masjid. Dari penjelasan diatas peneliti ingin meneleiti Implementasi Pembelajaran PAI Dalam Menanamkan Sikap Beradab Pada Anak Dengan Menggunakan Game Web.

Method

Peneliti dalam meneliti objek penelitian dengan metode penelitian kualitatif deskriptif (Sholikhah, 2016). Dengan peneliti menggunakan metode ini, peneliti langsung mengambil data dari observasi, dan juga mencari data-data yang dibutuhkan, peneliti langsung ke lokasi objek penelitian. Dengan melakukan penelitian di lokasi, diharapkan data yang didapatkan lebih komprehensif (Yuliani, 2018).

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMA Islam Ulun Nuha, Medan. Waktu penelitian bulan Agustus sampai September 2024, di awal bulan Agustus Observasi dengan mengumpulkan informasi tentang adab dan kebiasaan objek ketika berada di masjid, di pertengahan bulan Agustus peneliti mengajarkan tentang adab-adab masjid dan di akhir September melaporkan hasil penelitian dengan bentuk paper jurnal penelitian. Objek penelitian adalah siswi SMA Islam Ulun Nuha kelas XI(sebelas) dengan jumlah 13 orang. Materi yang disampaikan peneliti yaitu tentang adab-adab masjid.

Instrument yang digunakan peneliti yaitu menggunakan game web sebagai bahan ajar. Selain itu peneliti juga mengumpulkan informasi dari jurnal dan buku-buku terkait penelitian. Teknik analisis data dengan *content analysis* yaitu teknik dimana peneliti mengkaji hasil dari penelitian baik dari observasi, dokumentasi kemudian ditelaah dan dilaporkan dalam bentuk paper penelitian.

Findings and discussion

1. Result

Implementasi adalah proses pelaksanaan atau penerapan suatu rencana, kebijakan, program, atau sistem. Dalam konteks ini, implementasi mencakup langkah-langkah yang diambil untuk mengubah konsep atau ide menjadi tindakan nyata. Ini bisa melibatkan penggunaan sumber daya, pengorganisasian kegiatan, serta evaluasi untuk memastikan bahwa tujuan yang diinginkan tercapai.

Implementasi adalah proses pelaksanaan atau penerapan suatu rencana, ide, kebijakan, atau program yang telah dirancang sebelumnya ke dalam tindakan nyata. Dalam konteks manajemen dan pengambilan keputusan, implementasi merupakan tahapan kritis setelah perencanaan, karena memastikan bahwa apa yang direncanakan dapat terwujud sesuai tujuan yang diinginkan. Istilah ini sering digunakan dalam berbagai bidang, termasuk teknologi, pendidikan, dan kebijakan public (Sinta dan Dewi, 2021). Dalam pendidikan kata implementasi biasanya digunakan dengan kurikulum. Implementasi kurikulum mengacu pada bagaimana guru dan tenaga pendidikan menerapkan rencana pembelajaran yang telah ditentukan oleh pemerintah atau institusi pendidikan. Hal ini melibatkan kegiatan mengajar, penggunaan media pembelajaran, serta penilaian yang sesuai dengan standar yang ditetapkan (Kurniawati, 2021; Raharjo, 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti mengimplementasikan pembelajaran dengan tujuan menanamkan adab-adab masjid kepada objek penelitian, maka yang dilakukan peneliti yaitu dengan menerapkan sebuah teori pembelajaran yang dipraktikan oleh siswa, sehingga akan ada hubungannya antara siswa setelah dilaksanakan atau materi yang diimplementasikan dengan hasil belajar berupa perubahan karakter.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Adab Didalam Masjid

Pembelajaran adalah proses di mana individu atau kelompok memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, studi, atau pengajaran (Hidayat et al., 2023). Ini melibatkan interaksi antara pengajar dan siswa, serta penggunaan metode dan media yang bervariasi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat berlangsung secara formal di institusi pendidikan atau secara informal dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan Agama Islam adalah proses pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, praktik, dan nilai-nilai ajaran Islam. Ini mencakup studi tentang Al-Qur'an, hadis, akhlak, dan syariah, serta penerapan prinsip-prinsip tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan ini bertujuan membentuk karakter dan identitas keagamaan individu. Materi

Pendidikan Agama Islam (PAI) biasanya mencakup beberapa aspek utama, antara lain: Al-Qur'an, hadist, aqidah, akhlak, fiqh, sejarah islam (Ashaari et al., 2012; Hoerudin et al., 2023).

Sikap beradab merujuk pada perilaku yang menunjukkan rasa hormat, sopan santun, dan etika dalam berinteraksi dengan orang lain. Ini mencakup menghargai perbedaan, berkomunikasi dengan baik, serta menjaga tata krama dalam berbagai situasi. Sikap beradab juga melibatkan kesadaran akan tanggung jawab sosial dan empati terhadap orang lain, sehingga membantu menciptakan hubungan yang harmonis dan lingkungan yang saling menghormati.

Masjid bukan hanya tempat untuk melaksanakan ibadah shalat, tetapi juga pusat aktivitas keagamaan dan sosial umat Islam. Oleh karena itu, menjaga adab di dalam masjid sangat penting agar tempat suci ini tetap menjadi ruang yang penuh ketenangan dan kedamaian. Rasulullah SAW menekankan pentingnya menjaga kesopanan dan tata krama ketika berada di masjid, yang mencakup perilaku fisik dan spiritual (Nurhadi, 2018).

Salah satu adab yang utama di dalam masjid adalah menjaga kebersihan, baik kebersihan tubuh, pakaian, maupun lingkungan sekitar. Sebelum memasuki masjid, disarankan untuk berwudhu dan memastikan diri dalam keadaan bersih, sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an, "*Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertobat dan menyukai orang-orang yang menyucikan diri*" (QS. Al-Baqarah: 222). Selain itu, umat Islam juga diharapkan untuk menjaga ketenangan dan tidak mengganggu orang lain yang sedang beribadah. Rasulullah SAW pernah bersabda, "*Janganlah kalian saling mengganggu dengan suara yang keras dalam membaca Al-Qur'an*" (HR. Abu Dawud), yang menekankan pentingnya menjaga suasana hening dan khusyuk di dalam masjid.

Adab lainnya adalah berpakaian sopan dan menutupi aurat ketika berada di masjid. Islam sangat menekankan pentingnya berpakaian sesuai syariat, terutama saat berada di tempat ibadah. Selain itu, disarankan untuk datang lebih awal ke masjid agar bisa melaksanakan shalat sunah tahiyatul masjid sebelum duduk. Menghindari kegiatan duniawi dan menjaga fokus pada ibadah juga merupakan adab penting di dalam masjid. Masjid seharusnya dijadikan sebagai tempat memperbanyak dzikir, doa, dan membaca Al-Qur'an (Kementerian Agama RI, 2021).

Game Web

Game web adalah jenis permainan yang dirancang untuk dimainkan langsung melalui browser internet, tanpa perlu mengunduh atau menginstal perangkat lunak tambahan. Ini membuatnya sangat mudah diakses oleh pengguna di berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone. Game web telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak di era digital. Selain sebagai sarana hiburan, game berbasis web juga memiliki potensi besar sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan. Dengan akses mudah melalui perangkat seperti komputer atau tablet, game web dapat membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan.

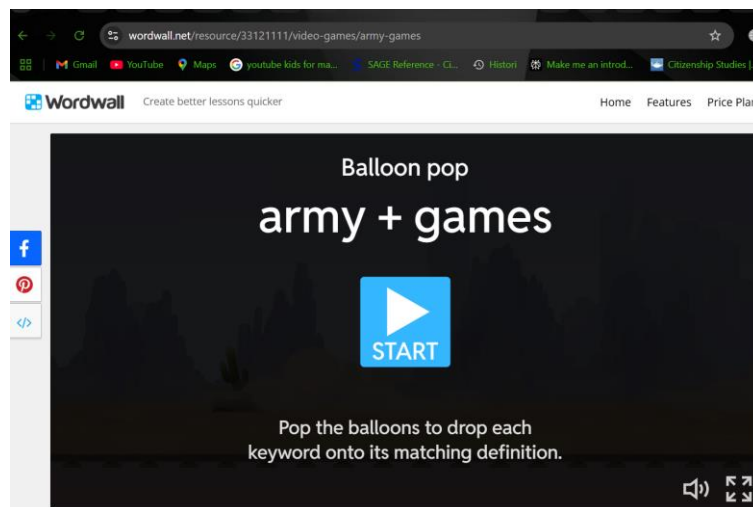
Salah satu kelebihan utama game web adalah kemudahan akses. Anak-anak dapat dengan cepat terhubung ke platform permainan yang tersedia secara online. Hal ini memungkinkan orang tua dan pendidik untuk memilih jenis permainan yang sesuai dengan usia dan kebutuhan anak. Game edukasi berbasis web sering kali dirancang untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan berpikir logis, kreativitas, serta keterampilan motorik dan sensorik (Hoerudin et al., 2023).

Kelebihan lainnya adalah fleksibilitas dalam pembelajaran. Beberapa game web mengintegrasikan elemen edukasi dengan hiburan, sehingga anak-anak dapat belajar sambil bermain (Suyadi et al., 2020). Misalnya, game yang mengajarkan dasar-dasar matematika, sains, atau bahasa asing sering kali dikemas dalam format interaktif dan menarik, sehingga anak lebih mudah memahami konsep-konsep sulit. Selain itu, game web juga mendorong pemikiran kritis dan penyelesaian masalah yang dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2020).

Kelebihan Game Web: a) Aksesibilitas: Pengguna dapat memainkan game web kapan saja dan di mana saja, asalkan terhubung ke internet. Ini membuatnya lebih praktis dibandingkan game yang harus diinstal. b) Multiplayer dan Interaksi Sosial: Banyak game web menawarkan fitur multiplayer, di mana pemain dapat bersaing atau bekerja sama dengan pemain lain secara real-time. Ini menciptakan pengalaman sosial yang menarik. c) Update dan Pemeliharaan Mudah:

Pengembang dapat dengan cepat memperbarui konten, menambahkan fitur baru, atau memperbaiki bug tanpa perlu intervensi dari pengguna. Ini berarti pemain selalu dapat menikmati versi terbaru dari game. d) Beragam Genre: Game web mencakup berbagai genre, mulai dari puzzle sederhana hingga game aksi yang lebih kompleks, strategi, dan simulasi. Hal ini memungkinkan pemain menemukan jenis permainan yang sesuai dengan minat mereka (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2021).

Contoh game web seperti yang peneliti gunakan yaitu **wordwall** seperti gambar 1. Meskipun memiliki banyak kelebihan, game web juga menghadapi beberapa tantangan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan potensi masalah keamanan (Thoma et al., 2023). Namun, orang tua juga harus bijak dalam mengatur waktu bermain anak di dunia maya. Meskipun game web memiliki manfaat edukatif, penggunaan yang berlebihan dapat berdampak buruk pada kesehatan anak, terutama terkait waktu layar yang terlalu lama (Torrens et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk selalu memantau konten yang dimainkan dan membatasi durasi permainan anak.



Gambar 1. Game web wordwall

2. Discussion

SMA Islam Ulun Nuha merupakan salah satu sekolah swasta yang berpegang pada sunnah yang berada di Medan. Didirikan sejak tahun 2012. Peneliti mengambil informasi dari beberapa pengajar lainnya mengenai adab para siswi ketika berada di dalam masjid/mushollah yang kemudian peneliti juga mengamati langsung di lokasi penelitian. Kemudian peneliti mengambil 13 siswi untuk menjadi objek penelitian. Peneliti memberikan materi tentang seputar adab-adab masjid dengan menggunakan game web yang sudah peneliti sediakan. Game web tersebut diisi dengan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan adab-adab masjid. Peneliti memberikan giliran kepada para siswi untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam game web tersebut. Game tersebut beragam macam, mulai dari pilihan berganda, kuis show, permainan labirin dan lainnya. Langkah pertama yang harus dilakukan oleh pendidik adalah mengidentifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Apa yang ingin siswa pelajari dari sesi ini? Misalnya, jika tujuan pembelajaran adalah untuk memahami kosakata baru dalam bahasa Inggris, maka permainan yang dibuat harus fokus pada pengenalan dan penggunaan kosakata tersebut. Setelah menentukan tujuan pembelajaran, pendidik perlu memilih materi yang akan diajarkan. Di Wordwall, terdapat berbagai jenis permainan yang dapat digunakan, seperti *kuis*, *matching game*, dan *fill in the blanks*. Pendidik harus memilih jenis permainan yang paling sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan sesuai dengan gaya belajar siswa (Kurniawati, 2021; Zulkarnain & Wiranata, 2023).

Langkah awal dalam menggunakan Wordwall adalah membuat akun. Pendidik dapat mendaftar secara gratis dengan menggunakan alamat email atau akun media sosial. Setelah mendaftar, pendidik dapat mengakses berbagai fitur dan alat yang tersedia di platform ini.

Setelah memiliki akun, pendidik dapat membuat aktivitas baru. Berikut adalah langkah-langkahnya: Pilih salah satu jenis permainan yang ingin dibuat. Misalnya, untuk kosakata,

pendidik dapat memilih *matching game* atau *word search*. Tambahkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan dengan materi pembelajaran. Misalnya, jika tema yang diajarkan adalah "Hewan", maka kata-kata seperti "kucing," "anjing," dan "burung" dapat dimasukkan. Pendidik dapat menambahkan gambar atau suara untuk memperkaya pengalaman belajar. Ini sangat berguna untuk menarik perhatian siswa dan membuat permainan lebih menarik. Setelah selesai, simpan aktivitas dan lakukan uji coba untuk memastikan bahwa semua elemen berfungsi dengan baik. Sebelum memulai permainan, pendidik perlu memberikan penjelasan singkat kepada siswa tentang tujuan permainan dan cara bermain. Pastikan siswa memahami aturan dan tata cara permainan agar mereka dapat berpartisipasi secara aktif. Jika kelas besar, pendidik dapat membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Ini akan memudahkan interaksi dan kolaborasi antar siswa. Siswa dalam kelompok dapat saling membantu dan berdiskusi saat menyelesaikan permainan. Pendidik dapat mengarahkan siswa untuk mengakses permainan melalui perangkat yang tersedia, seperti komputer atau tablet. Selama pelaksanaan permainan, pendidik perlu memantau siswa untuk memastikan bahwa mereka memahami permainan dan tidak mengalami kesulitan. Jika ada siswa yang mengalami kesulitan, pendidik dapat memberikan bimbingan secara langsung untuk membantu mereka (Zulkarnain et al., 2022).

Setelah permainan selesai, pendidik perlu mengevaluasi hasilnya. *Wordwall* memberikan statistik dan umpan balik langsung tentang kinerja siswa. Pendidik dapat melihat pertanyaan mana yang paling sulit dan mengidentifikasi area di mana siswa masih perlu bantuan. Adakan sesi diskusi setelah permainan untuk membahas hasil dan pengalaman belajar siswa. Pendidik dapat bertanya kepada siswa tentang kosakata baru yang mereka pelajari dan bagaimana mereka bisa menggunakannya dalam kalimat. Diskusi ini penting untuk memperkuat pemahaman dan penerapan materi.

Berdasarkan hasil evaluasi, pendidik dapat merencanakan tindak lanjut untuk memperdalam pemahaman siswa. Ini bisa berupa tugas tambahan, permainan lanjutan di *Wordwall*, atau aktivitas lain yang relevan dengan materi. Dengan menggunakan game web *Wordwall*, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan yang interaktif membuat mereka merasa senang dan antusias saat belajar. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak.

Wordwall memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Pendidik dapat dengan mudah mengubah atau memperbarui konten permainan sesuai dengan perkembangan siswa. Ini menjadikan pembelajaran lebih adaptif dan responsive .

Platform Wordwall memberikan umpan balik langsung mengenai kinerja siswa. Hal ini memungkinkan pendidik untuk segera mengetahui area mana yang perlu diperbaiki dan memberikan perhatian lebih kepada siswa yang memerlukan bantuan. *Wordwall* dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet. Ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan waktu mereka sendiri. Mereka dapat mengulangi permainan di rumah untuk memperdalam pemahaman mereka.

Peneliti menyampaikan materi melalui game ini hanya dalam waktu satu hari yang berdurasi selama 1(satu) jam 30(tiga puluh) menit. Di hari berikutnya, peneliti memperhatikan perubahan para siswi dalam memperhatikan adab-adab masjid. Hasil dari penelitian ini, para siswi menjadi mengingat kembali apa saja adab-adab masjid karena sebelumnya sudah pernah dipelajari akan tetapi karena kurangnya penerapan sehingga mereka melupakan adab-adab tersebut. Setelah penelitian ini, para siswi menjadi lebih memperhatikan adab-adab mereka ketika berada di dalam masjid/mushollah.

Conclusion

Penggunaan *game web* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adab-adab didalam masjid dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman dan penerapan sikap beradab pada anak-anak. Game web membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, yang membantu anak-anak untuk lebih terlibat dalam materi yang diajarkan. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar tentang nilai-nilai seperti sopan santun, toleransi, dan kerja sama, yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak menunjukkan motivasi yang lebih tinggi untuk belajar ketika menggunakan game web dibandingkan

dengan metode pembelajaran tradisional. Game memberikan umpan balik langsung yang memungkinkan anak-anak untuk memahami kesalahan mereka dan belajar dari pengalaman tersebut. Pembelajaran melalui game web dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, memudahkan akses dan memungkinkan anak-anak untuk belajar dengan ritme mereka sendiri. Keseluruhan, jurnal ini menekankan bahwa integrasi teknologi, khususnya game web, dalam pembelajaran PAI dapat berkontribusi secara positif terhadap pembentukan karakter anak dan penanaman sikap beradab

List of abbreviations

PAI: Pendidikan Agama Islam.

SMA: Sekolah Menengah Atas

Acknowledgment

Penulis mengucapkan terima kasih kepada teman dan kerabat yang telah memabngtu dalam penelitian ini.

Declaration

Ethics approval and consent to participate

Not applicable

Consent for publication

Not applicable

Availability of data and materials

Not applicable

Competing interests

All authors declare that there are no relevant conflicts of interest related to this research.

Author contributions

KS analyzed and interpreted the patient data regarding the hematological disease and the transplant. AKM performed the histological examination of the kidney, and was a major contributor in writing the manuscript. . All authors read and approved the final manuscript."

Funding

This research was fully funded by the personal funds of the researcher. No external parties were involved in the funding or had any influence on the research process or its outcomes.

Authors detail

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Qolam Tangerang, Tangerang, Indonesia

²Sekolah Tinggi Ekonomi Islam Bina Cipta Madani Karawang, Karawang, Indonesia

³Mahidol University, Bangkok, Thailand

Received: 13 December 2024

Accepted: 15 February 2025

Published online: 1 March 2025

References

- Amiruddin. (2020). *Sejarah Masjid di Indonesia dan Pengaruhnya dalam Dakwah Islam*. Pustaka Islam.
- Ashaari, M. F., Ismail, Z., Puteh, A., Samsudin, M. A., Ismail, M., Kawangit, R., Zainal, H., Nasir, B. M., & Ramzi, M. I. (2012). An Assessment of Teaching and Learning Methodology in Islamic Studies. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 59, 618–626. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2012.09.322>
- Damar. (2022). *Pengaruh Game Online pada Anak*. Penerbit Indonesia Maju.
- Desi Nurlita dkk. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *Detikproperti*, 1(1), 119–121.
- Hidayat, T., Syamsu Rizal, A., Abdussalam, A., & Bando Musfiqon, A. (2023). Techniques and Steps of Islamic Education Learning Development: Integration of Islamic Values in Learning. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 7(2), 83–91. <https://doi.org/10.21070/HALAQA.V7I2.1630>
- Hoerudin, C. W., Syafruddin, S., Mayasari, A., Arifudin, O., & Lestari, S. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 723–734. <https://doi.org/10.37680/QALAMUNA.V15I1.4466>
- Idris, S., ZA, T., & Sulaiman, F. (2018). Critical Education Paradigm in the Perspective of Islamic Education. *Advanced Science Letters*, 24(11), 8226–8230. <https://doi.org/10.1166/ASL.2018.12529>
- Kementerian Agama RI. (2021). *Pedoman Pengelolaan Masjid*. Kemenag RI.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2021). *Pendidikan dan Teknologi: Pemanfaatan Game Edukasi*. Kemendikbud.
- Kurniawati, E. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56393/PEDAGOGI.V1I1.74>
- Nurhadi. (2018). *Panduan Adab di Masjid*. Pustaka Ilmu.
- Nurudin. (2015). *Peran Masjid dalam Pembangunan Peradaban Islam*. PT. Gramedia.
- Putrie, Y. E., & Maslucha, L. (2013). Seting Perilaku dan Teritorialitas Ruang sebagai Perwujudan Adab di Masjid Gading Pesantren Kota Malang. *El Harakah: Jurnal Budaya Islam*, 15(2), 185–198. <https://doi.org/10.18860/EL.V15I2.2765>
- Raharjo. (2021). *Implementasi Kurikulum di Sekolah: Pendekatan Praktis*. Rajawali Press.
- Sholeh, M., & Basuki, U. J. (2022). Edukasi Adab Makan dan Minum dengan Menggunakan Media Animasi Kartun pada TPA Masjid Al Ikhlas Graha Prima Sejahtera Bantul. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 28–37. <https://doi.org/10.31571/GERVASI.V6I1.2605>
- Sholikhah, A. (2016). STATISTIK DESKRIPTIF DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362. <https://doi.org/10.24090/KOMUNIKA.V10I2.953>
- Sinta dan Dewi. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 24–32.
- Suryana. (2018). *Masjid dan Pendidikan Keagamaan di Indonesia*. Penerbit Jurnal Islam.
- Susanto. (2020). *Game Edukasi untuk Anak di Era Digital*. Penerbit Andi.
- Sutrisno. (2021). *Peran Orang Tua dalam Mengawasi Anak Bermain Game*. Literasi Nusantara.
- Suyadi, Nuryana, Z., & Fauzi, N. A. F. (2020). The fiqh of disaster: The mitigation of Covid-19 in the perspective of Islamic education-neuroscience. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 51, 101848. <https://doi.org/10.1016/J.IJDRR.2020.101848>
- Thoma, R., Farassopoulos, N., & Lousta, C. (2023). Teaching STEAM through universal design for learning in early years of primary education: Plugged-in and unplugged activities with emphasis on connectivism learning theory. *Teaching and Teacher Education*, 132, 104210. <https://doi.org/10.1016/J.TATE.2023.104210>
- Torrens, I. C., Auer, R., Souza, D. F. P., Matos, S. N., & Borges, H. B. (2023). Digital Tools for Interactive Learning: A Systematic Mapping. *RENOTE*, 21(2), 403–412. <https://doi.org/10.22456/1679-1916.137776>
- Yuliani, W. (2018). METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 2(2), 83–91. <https://doi.org/10.22460/Q.V2I2P83-91.1641>
- Zulkarnain, Mikail, E. P. W., Nawang, R. D., & Angga, W. A. (2022). Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-8 I, Vol. 8(2)*, 232–241. <https://proceeding.isas.or.id/index.php/sentrinov/article/view/1242>

Zulkarnain, Z., & Wiranata, I. H. (2023). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dengan Discovery Learning Approach pada Mata Pelajaran PPKn SMA. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 21–31. <https://doi.org/10.29407/PN.V9I1.20887>