

Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI



**Hisar Marulitua Manurung, Nada Oktavia, A. Ubaidillah,
Asep Nurjamin, Ita Miftakhul Janna, Arshy Prodyanatasari,
Siti Nurhasanah, Arditya Prayogi**

Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI



Hisar Marulitua Manurung, Nada Oktavia, A. Ubaidillah,
Asep Nurjamin, Ita Miftakhul Janna, Arshy Prodyanatasari,
Siti Nurhasanah, Arditya Prayogi

PENGEMBANGAN SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI

Penulis : Hisar Marulitua Manurung
Nada Oktavia
A. Ubaidillah
Asep Nurjamin
Ita Miftakhul Janna
Arshy Prodyanatasari
Siti Nurhasanah
Arditya Prayogi

ISBN : 978-623-88615-3-8

Copyright © Oktober 2023

Ukuran : 15,5 cm x 23 cm; Hal: iv + 185

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dan penerbit.

Desainer sampul dan Penata Isi : Pustaka Peradaban

Diterbitkan, dicetak, dan distribusikan oleh

CV. Pustaka Peradaban

Villa Bukit Tidar Blok E2 No. 163-164

Karang Besuki, Sukun, Kota Malang

Email: pustakaperadaban@gmail.com

Anggota IKAPI No. 353/JTI/2022

PENGANTAR PENULIS



Buku ini mengulas Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Setiap pembahasan dijelaskan secara terstruktur dan terperinci. Pembahasan dalam buku ini, berangkat dengan membahas pondasi dari pembelajaran, yakni konsep belajar, sumber dan media dari pembelajaran. Hal ini dikarenakan penting untuk mengenali konsep belajar secara mendasar karena setiap individu memiliki preferensi belajar yang berbeda sehingga membutuhkan preferensi media belajar yang berbeda pula.

Dalam era informasi dan teknologi yang terus berkembang, peran sumber dan media pembelajaran dalam mendukung proses pendidikan menjadi semakin penting. Dalam buku ini, kami akan mengulas konsep, klasifikasi, pemilihan, penggunaan, serta evaluasi sumber dan media pembelajaran PAI dengan berbagai pendekatan dan teknologi. Selain itu, juga membahas berbagai aspek penting dalam pengembangan sumber dan media pembelajaran PAI, termasuk pemahaman dasar tentang konsep belajar, sumber pembelajaran, dan media pembelajaran. Kami juga akan membahas teori-teori belajar yang relevan dalam konteks PAI dan menggambarkan peran penting sumber dan media dalam mendukung proses belajar. Selain itu, buku ini akan menjelaskan berbagai jenis media pembelajaran PAI yang tersedia, mengklasifikasikannya berdasarkan karakteristiknya, serta memberikan wawasan tentang bagaimana media-media ini dapat digunakan dalam konteks pendidikan agama Islam.

Buku ini juga akan mengulas bagaimana sumber belajar, seperti buku teks, materi online, dan sumber-sumber lainnya, dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran PAI. Selain itu, kami akan membahas tentang pengembangan produk

media teknologi audio-visual dan produk teknologi berdasarkan komputer (video game) yang dapat digunakan dalam mata pelajaran PAI. Dengan memadukan pengetahuan konseptual dan panduan praktis, buku ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran PAI.

Akhir kata, terima kasih kepada semua yang telah berkontribusi serta memberikan dukungan dalam proses penyusunan buku ini. Selamat membaca, dan semoga buku ini menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan sumber dan media pembelajaran PAI yang inovatif dan efektif.

Malang, Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PENGANTAR PENULIS	i
DAFTAR ISI	iii
BAB 1 KONSEP BELAJAR, SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN	1
Hisar Marulitua Manurung	
BAB 2 KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK DAN SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	35
Nada Oktavia	
BAB 3 SUMBER BELAJAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN	51
A. Ubaidillah	
BAB 4 PEMILIHAN DAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN	63
Asep Nurjamin	
BAB 5 <i>RESEARCH AND DEVELOPMENT</i> DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI	79
Ita Miftakhul Janna	
BAB 6 ANALISIS DAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN	96
Arshy Prodyanatasari	
BAB 7 PENGEMBANGAN PRODUK MEDIA TEKNOLOGI AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN PAI	115
Siti Nurhasanah	

BAB 8 PENGEMBANGAN PRODUK TEKNOLOGI YANG BERDASARKAN KOMPUTER PEMBELAJARAN (VIDEO GAME) PADA MATA PELAJARAN PAI	161
--	------------

Arditya Prayogi

BIOGRAFI PENULIS	181
-------------------------------	------------

BAB 8

PENGEMBANGAN PRODUK TEKNOLOGI YANG BERDASARKAN KOMPUTER PEMBELAJARAN (VIDEO GAME) PADA MATA PELAJARAN PAI

Arditya Prayogi

Abstrak:

Penggunaan video game dalam pembelajaran agama Islam saat ini masih belum banyak dipraktikkan. Ini karena gagasan mengenai video game masih pada pandangan bahwasanya video game dijadikan sebagai media pembelajaran karena lebih bersifat tersier. Artikel ini kemudian bertujuan untuk menyajikan secara teoretis maupun praktis tentang cara menggunakan dan memanfaatkan video game sebagai media dalam pembelajaran PAI. Artikel ini disusun dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan didukung oleh metode pengumpulan data dalam bentuk studi literatur. Dari hasil telaah ini, ditemukan bahwa secara teoritis video game dapat digunakan dalam pembelajaran PAI jika dilihat dari perannya sebagai media untuk mentransfer informasi dan nilai-nilai. Secara praktis, penggunaan video game sebagai media belajar PAI dapat dilakukan dalam beberapa cara, seperti membangun seluruh sistematika video game, penafsiran nilai-nilai dalam video game, dan melakukan kolaborasi dengan penggunaan berbagai media lainnya.

Kata Kunci: Video Game, Pembelajaran PAI, Pemanfaatan, Penggunaan



8.1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya teknologi informasi, melesat pesat di era *digital natives* saat ini. Banyak hal berubah, terutama dalam bentuk budaya fisik/materi yang diciptakan oleh manusia. Misalnya dalam kaitannya dengan permainan/*game* yang sebelumnya berbentuk non-elektronik/tradisional namun saat ini banyak berubah dengan masuknya unsur/komponen komputer modern/elektronik yang ditunjang dengan berbagai perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) dengan ditunjang layar kaca yang menjadi medium tampilannya. Bentuk demikian dikenal sebagai *video game* modern yang saat ini sudah banyak ditemukan dalam *platform* yang beragam (Novak & Levy, 2008: 51).

Dalam kajian budaya masyarakat, *video game* sering dilihat sebagai produk budaya yang bersifat eksklusif dan hanya sedikit orang yang memainkannya (Fiske, 1989: 1-4). Namun pendapat ini sudah tidak lagi relevan. Sebaliknya, *video game* telah menyebar dengan luas. *Video game* kemudian menjadi identik sebagai permainan generasi muda yang dimediasi oleh teknologi seperti konsol atau komputer.

Jika *video game* yang dahulu hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan semata, sekarang *video game* menjadi semakin populer karena tingginya minat dari berbagai komunitas masyarakat. *Game seluler* dan *game online* secara khusus menjadi *platform* yang sangat diminati oleh berbagai komunitas sebagai cara menyalurkan kegembiraan dan waktu luangnya. Kondisi demikian memunculkan anggapan bahwasanya *video game* diidentikan dengan kegiatan rekreasi yang dilakukan orang atau kelompok tertentu di tengah kesibukannya. Para pemain *game* (*gamer*) bersedia menghabiskan uang dan waktu untuk duduk di depan *platform video game* untuk waktu yang lama dan memainkan *game* atau



bahkan membeli lebih banyak program *game* dari berbagai penerbit. Dengan sifatnya yang portabel, seseorang dapat bermain *game* kapanpun ketika ada waktu waktu luang, misalnya saat menunggu antrian. *Video game* akhirnya telah menjadi media hiburan utama yang efektif dan mudah tersedia. *Video game (online)* bahkan menjadi olahraga tersendiri di perhelatan *Asian Games 2018* sebagai bagian kompetisi olahraga prestasi.

Meski demikian, ada pula gambaran (yang secara umum sering dipahami) masyarakat luas yang melihat *video game* sebagai satu hal yang remeh dan tanpa nilai filosofis penting. *Video game* juga dianggap sebagai kegiatan yang boros/konsumtif atau berupa kegiatan tersier/mahal. Selain itu, *video game* bahkan sering dituding membuat anak-anak kecanduan/bersifat adiktif (Fiske, 1989: 77). Karena itu, *video game* kemudian dituduh sebagai produk yang buruk yang dapat menciptakan kepanikan moral, terutama di kalangan orang tua. *Video game* akhirnya dijadikan sasaran kesalahan atas beberapa peristiwa dimana sebagian besar anak usia sekolah yang kemudian menjadi tidak produktif karena adanya efek ketagihan, lupa waktu, dan lain sebagainya. Termasuk pula banyak alasan klise lain yang menjadikan *video game* sebagai sasaran atas berbagai perilaku kesalahan yang dilakukan oleh anak.

Namun, data dan fakta terkini menunjukkan bahwa *video game* tidaklah demikian. *Video game* juga memiliki tujuan yang positif dan bermanfaat. Dalam bidang kesehatan misalnya, terdapat data dan fakta dimana *video game* dapat digunakan sebagai latihan terapi untuk meningkatkan kinerja mata dan fungsi otak. Selain itu, *video game* dengan genre *kinetic/exergame* bisa digunakan sebagai salah satu bentuk terapi dan rehabilitasi bagi penyandang cacat fisik dan kognitif. Studi lain turut menyatakan bahwa *video game* dengan genre virtual juga berguna untuk mengembangkan kemampuan



psikis untuk pasien stroke. Dalam konteks pendidikan, terdapat survei yang dirilis di helatan *London Games Festival* di Inggris. Dalam hal ini *video game* memiliki potensi untuk meningkatkan keberhasilan siswa dalam pembelajaran di sekolah. Meskipun pada saat itu banyak pula ketakutan yang disebabkan oleh efek negatif dari *video game*, survei malah justru menemukan hal lain. Survei tersebut menyatakan bahwa responden mengaku menemukan banyak hal positif diperoleh dari *video game*. Responden juga percaya bahwa anak mereka dapat mengembangkan bakat motoriknya lewat *video game*. Selain itu *video game* dianggap dapat mengembangkan dan mempertahankan keterampilan berpikir yang lebih baik dalam mengakses informasi lebih lanjut (Ifenthaler, et al., 2012).

Kenyataan demikian memberi gambaran bahwa *video game* dapat dikatakan sebagai bentuk paling maju dari budaya populer di masa kini. Hal demikian ditinjau dari kemampuan *video game* dalam menghasilkan serta mereproduksi pola pikir, bahkan ideologi dalam benak para penikmatnya. Tidak seperti bentuk budaya populer lain seperti film, musik, maupun komik, dimana para penikmatnya ditempatkan pada posisi pasif, *video game* justru memosisikan penikmatnya (*gamer*) sebagai subjek dengan memberikan opsi terhadap pilihan cerita yang akan dimainkan yang akan berdampak pada akhir dari *video game* tersebut. Jika pada film dan bentuk budaya populer lain, para penggunanya terbatas pada aspek interpretasi dalam menikmatinya, *video game* justru memberi ruang partisipasi aktif secara holistik, semisal dengan adanya *multiple ending* yang dapat terwujud secara harfiah, tidak hanya melalui tafsiran/intepretasi namun juga karena pilihan perilaku para pemainnya dalam menjalankan perannya melalui tokoh utama dalam *video game*. Dimensi partisipasi aktif inilah yang menjadikan *video game* dapat digunakan dalam berbagai bidang, tak terkecuali dalam pendidikan.



Dalam konteks pendidikan agama Islam, *video game* dapat menjadi salah satu medium penyampaian nilai-nilai secara instrinsik serta ekstrinsik jika dikelola dengan baik. Tujuan dalam pelaksanaan pendidikan agama Islam ialah untuk membimbing dan mendidik peserta didik untuk lebih memahami Islam. Dengan tujuan tersebut, maka *video game* dapat menjadi salah satu medium dalam pembelajaran, terutama dengan adanya dimensi partisipasi seperti yang telah disampaikan sebelumnya. Terlebih, tren penggunaan *video game* saat ini semakin meningkat yang kemudian dikaitkan dengan banyaknya umat Islam yang juga turut memanfaatkan *video game* sebagai medium pembelajaran. Dengan demikian, ulasan kali ini bertujuan agar terdapat gambaran bagaimana penggunaan serta pengembangan *video game* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) baik secara teoritis maupun praktis.

8.2. Pemanfaatan serta Pengembangan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran PAI

Pemanfaatan serta pengembangan media pembelajaran dilakukan sebagai upaya memudahkan suatu penyampaian materi. Pemanfaatan media ini meniscayakan siswa untuk dapat secara mandiri mengakses pengetahuan dan tidak semata berbasis pada guru. Seperti halnya mata pelajaran lain, mata pelajaran PAI juga melakukan pemanfaatan serta pengembangan media pembelajaran karena era saat ini turut meniscayakan guru untuk terus kreatif, inovatif, dan tanggap akan kemajuan IPTEK. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran di era saat ini menjadi sesuatu yang wajar. Para guru –termasuk guru PAI perlu terus melakukan pengembangan diri berupa kemampuan untuk dapat mengakses dan menguasai berbagai media dalam proses belajar mengajar.



Secara luas, *video game*, maupun *game* sejatinya ialah produk berbasis teknologi komputer/multimedia. Teknologi multimedia sendiri merupakan media yang menyatukan dua atau lebih unsur berupa teks, gambar, audio, dan yang lainnya. Teknologi multimedia sendiri terdiri dari dua bentuk, yaitu multimedia linier seperti televisi dan film yang mana tidak dilengkapi dengan alat untuk mengontrol secara sistematis serta multimedia interaktif berupa (*video game*) yang mana dilengkapi dengan alat untuk mengontrol secara sistematis sehingga para pemainnya dapat memilih tindakan apa yang akan dilakukannya untuk proses selanjutnya (Munir, 2012).

Sebagai bagian yang menyatu dalam proses pembelajaran, teknologi komputer/multimedia memiliki fungsi berbeda dengan teknologi yang lain dimana teknologi multimedia dapat memuat pesan-pesan pembelajaran untuk dapat diakses oleh peserta didik. Dalam kaitannya dengan pembelajaran PAI, pemanfaatan serta pengembangan teknologi multimedia dapat menjadikan proses pembelajaran PAI memiliki berbagai hal positif seperti menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, serta efektif. Pembelajaran juga dapat dilakukan tanpa terbatas pada satu ruang dan waktu tertentu, serta dapat merangsang kreatifitas dan inovasi peserta didik dalam mengembangkan potensinya. Hal ini karena teknologi multimedia memiliki kemampuan untuk mewujudkan “imajinasi” seperti bagaimana ia dapat memperbesar benda yang pada aslinya kecil, maupun memperkecil benda yang pada aslunya besar. Ia juga dapat menghadirkan visualisasi yang baik agar dapat dirasakan langsung tanpa perlu hadir ke tempat aslinya, semisal bagaimana gambaran bangunan-bangunan Islam bersejarah, visualisasi atas berbagai peristiwa sejarah Islam dan berbagai hal lain yang dapat menciptakan daya tarik yang menyenangkan bagi peserta didik dalam proses belajarnya (Suhirman, 2015). Dengan demikian, teknologi multimedia



merupakan bagian dari upaya membantu peserta didik untuk dapat belajar, baik secara individual maupun kelompok. Teknologi multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dalam menyampaikan pengetahuan, ketrampilan dan sikap serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, bertujuan dan terkendali serta menyenangkan

Jika dikaitkan dengan kedudukan guru sebagai manajer pembelajaran, teknologi multimedia yang akan digunakan haruslah disesuaikan dengan materi ajar yang akan disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat secara efektif dan efisien tercapai. Penggunaan teknologi multimedia dalam proses belajar mengajar tidaklah terkait dengan aspek tersier-teknologi, namun lebih kepada asas fungsional dan manfaat, kelebihan dan kekurangannya, serta perannya dalam menunjang proses pembelajaran. Teknologi multimedia kemudian memiliki karakteristik tertentu jika ditinjau dari aspek kemampuan, cara pembuatan maupun penggunaannya. Dengan demikian maka, guru haruslah memiliki kemampuan dalam memilih serta memanfaatkan teknologi multimedia yang tepat dalam pembelajaran (Gulö, 2005).

Pemanfaatan serta pengembangan teknologi multimedia pada mata pelajaran PAI haruslah dilakukan secara sistematis serta efektif dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran antara lain *pertama*, perlunya ketepatan penggunaan dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini berarti media pengajaran dipilih berdasar berbagai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Berbagai tujuan pembelajaran ini berisi berbagai unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis yang lebih mungkin digunakan. *Kedua*, perlunya dukungan terhadap isi



bahan pelajaran. Dalam hal ini berarti bahan ajar PAI yang bersifat fakta, maupun konsep-konsep memerlukan dukungan teknologi informasi agar dapat dijabarkan dengan lebih baik. Sehingga, guru PAI perlu pula memiliki keterampilan dalam penggunaannya agar nilai dan manfaat teknologi multimedia dapat berdampak tidak hanya bagi peserta didik namun juga bagi guru (Suhirman, 2015).

8.3. Konsep Teoritis Pemanfaatan dan Penggunaan *Video Game* dalam Pembelajaran PAI

Saat ini, penggunaan *video game* telah terinstalasi pada berbagai bentuk media elektronik, baik berupa perangkat keras maupun lunak yang bentuknya bahkan telah masif digunakan yaitu dalam bentuk *handheld-smartphone*. Artinya, nyaris sebagian besar masyarakat saat ini tidak dapat lepas dari paparan *video game*. *Video game* dapat memberikan konten dalam konteks sosiologis serta kultural yang dapat menjadi visualisasi serta simulasi dari suatu realitas (Bastian & Khamadi, 2016). Dalam hal ini berarti, *video game* dapat menanamkan berbagai nilai atas suatu realita kepada khalayak luas.

Kelengkapan ciri yang dimiliki *video game* meniscayakan bahwa *video game* dapat dimanfaatkan keberadaannya untuk kepentingan pendidikan Islam, terutama melalui pendekatan yang lebih modern-populer. Penggunaan *video game* sejatinya hanyalah berupa penyesuaian terhadap perkembangan materi, metode, serta media pembelajaran terkini yang berbeda situasi dan kondisinya dengan model pembelajaran terdahulu. Atas dasar demikian maka, *video game* secara konseptual dapat dimasukkan dalam media pembelajaran agama Islam yang modern-populer, yaitu media yang dapat menampilkan pesan-pesan keislaman secara simultan pada saat mengkomunikasikan pesan yang diinginkan. Secara teoritis, peran *video game* dalam



mentransmisikan nilai-nilai Islam dalam bidang pendidikan perlu penekanan terhadap perbedaan unsur didalamnya, terutama unsur *game* dan *play*. Dalam pemahaman budaya populer, unsur *game*-lah yang digunakan sebagai medium kependidikan, sementara *play* digunakan sebagai medium *leisure*. Terkait dengan aspek kependidikan, paling tidak terdapat empat sifat utama dari sebuah *game* yaitu adanya tujuan/*goal*, aturan/*rules*, *feedback system*, dan *voluntary participation*. (McGonigal, 2011: 21)

Melalui pendekatan secara teoritis, paling tidak terdapat tiga paradigma konseptual dalam menjadikan *video game* sebagai media pembelajaran PAI. *Pertama*, *video game* sebagai alat intervensi-belajar. Hal ini menjadi *video game* sebagai cara penyampaian (intervensi) nilai yang ditujukan untuk mengubah pola perilaku para pemain. Dalam hal ini, proses intervensi dapat bernilai positif, seperti pada pemberian motivasi, peningkatan pemahaman spasial, serta perkembangan kemampuan senso-motorik dengan baik. Meski, patut pula digarisbawahi bahwasanya intervensi ini juga dapat dinilai negatif, terutama anggapan bahwa ia dapat mengakibatkan adiksi dan agresif. Paradigma pertama ini berpijak pada asumsi dasar bahwasanya ada nilai-nilai yang dapat dimasukkan dalam *video game* saat ia diproduksi yang pada ujungnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengubah pola pikir dan perilaku penggunanya. Hal penting dari paradigma pertama ini ialah, penggunaan *video game* dalam pembelajaran PAI dimungkinkan untuk dapat dimanfaatkan sebagai media transfer nilai sebagai bagian dari tujuan pendidikan dengan adanya pelibatan secara langsung peserta didik sebagai pemain *game* -dalam hal ini sebagai konsumen, dan bahkan dengan terlibat sebagai produsen maka tidak hanya sekedar penggunaan, pengembangan *video game* sebagai teknologi pembelajaran akan dapat dioptimalisasi bagi pemanfaatan *video game* dalam pembelajaran PAI itu sendiri.



Kedua, *video game* sebagai medium interaktif. Hal ini menjadikan *video game* sebagai suatu fungsi simulasi/pemodelan dalam menghadirkan pengalaman yang bermakna yang membuat para pemainnya dimungkinkan dalam menuntaskan suatu capaian/tugas. Artinya, *video game* menjadi pendamping kognitif dalam menghasilkan perubahan perilaku para pemainnya ketika pemainnya menjalankan proses penyelesaian tugasnya. Ketiga, *video game* sebagai bagian dari lingkungan pemain (*immersion games*). Hal ini berarti *video game* memberikan beragam aktivitas (secara langsung) yang dapat digunakan serta dimaknai sebagai aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem. Pemainnya dapat belajar dari sistem maupun dari beragam elemen lain yang ada dalam *video game*. Artinya, proses pendidikan/pembelajaran dapat dimasukkan dalam sistem *video game*, dimana siswa dan guru dapat saling belajar sesuai dengan pilihan perannya ketika masuk dalam sistem tersebut. Proses pembelajaran PAI kemudian memerlukan adanya keterlibatan secara langsung serta menyeluruh dari pembelajarannya dalam melakukan interaksi dengan sistem yang ada dalam rancang bangun *video game*.

Sebagai medium pembelajaran, maka *video game* secara konseptual memiliki kedudukan yang sama dengan medium pembelajaran lain seperti film, novel, dan sebagainya yang dapat digunakan sebagai bagian dari sistem belajar. Namun demikian, jika merujuk pada fungsinya yang “lebih” maka *video game* dapat menjadi wadah isian nilai-nilai agama Islam. Terjadi pergeseran dalam pemaknaan terhadap penggunaan *video game* yang pada awalnya bernilai sekuler menjadi bernilai agamis. Hal ini menandai pula bahwasanya *video game* dapat mencapai suatu fungsi yang dikenal dengan fungsi keseimbangan kompromi. Selain itu, secara teoritis, penggunaan *video game* dalam pembelajaran PAI juga dapat dilakukan karena dalam sistem *video game* terdapat



konsep “pahlawan”. Sosok pahlawan dalam *video game* menjadi simbolisasi yang membawa suatu misi tertentu. Konsep pahlawan merupakan representasi penting dari sistem *video game* secara keseluruhan, dan sebagai pemain (*gamer*), mereka memiliki hak istimewa untuk menjalankan aksinya. Atas dasar ini kemudian konsep pahlawan dan *video game* laksana dua sisi mata uang dan menjadi episentrum dari visi dan misi yang dibawa *video game* itu sendiri. Dengan demikian maka konsep pahlawan menjadi penting dalam pembelajaran PAI karena dengannya ia dapat mentransmisikan narasi-narasi kepahlawanan –yang sesuai dengan nilai Islam dalam bentuk audio-teks-visual yang nantinya akan tertanam dalam benak para pemainnya. Kemampuan inilah yang diharapkan –secara konseptual dapat dilakukan *video game* untuk dapat memasukkan nilai-nilai pendidikan Islam kepada khalayak secara luas. Kekuatan *video game* dalam membentuk narasi serta kemampuannya untuk terlibat secara aktif secara visual, menjadi daya tarik penting dalam *video game* yang tidak dimiliki oleh media-media pembelajaran lain.

8.4. Konsep Praksis Pemanfaatan dan Penggunaan *Video Game* dalam Pembelajaran PAI

Sebagai salah satu opsi dalam media pembelajaran, *video game* sejatinya memiliki dua sisi nilai, baik positif maupun negatif. Penentuan apakah suatu media mengandung sisi nilai positif maupun negatif akan sangat tergantung dengan bagaimana konten/isi permainan yang diprogramkan di dalam *video game*. Dengan demikian maka, para pendidik harus dapat memanfaatkan dengan baik sisi positif *video game* bagi proses jalannya pembelajaran, mengingat keberhasilan pembelajaran salah satunya akan sangat tergantung pada apakah media yang digunakan termasuk media yang digemari oleh para peserta didik atau tidak. Paling tidak terdapat dua model belajar dengan memanfaatkan *video game* sebagai bagian dari media belajarnya, yaitu model belajar individual dan berkelompok.



Pada model belajar individual, pengaplikasiannya dapat dilakukan dengan hanya satu peserta didik saja dan keinginannya untuk menggunakan *video game* muncul dari kesadarannya untuk dapat belajar secara mandiri –tentu dengan disertai beberapa pertimbangan. Sedangkan pada model belajar secara berkelompok, pengaplikasiannya membutuhkan fasilitator/guru/pengajar yang mengerti bagaimana *gameplay* dalam *video game* berjalan dan paling tidak memiliki pemahaman bahwasanya dalam *video game* tersebut terdapat nilai-nilai pendidikan (agama) Islam untuk dapat diaplikasikan. Para pengajar ini dapat berasal dari pihak luar ataupun dari dalam (internal), -telah dikenal dengan baik, peserta didik agar suasana pembelajaran menjadi lebih dinamis dan tidak kaku. Dengan kondisi demikian maka pada tataran praktis-kongkrit, hal yang perlu dilakukan pertama kali ialah memilih *platform* (genre, konsol, *gameplay*, model, dll) *video game* dengan tepat. Semisal, dengan menjadikan *video game* bergenre konsol komputer sebagai pilihan, ataupun *video game* berbasis *handheld* yang saat ini sedang digandrungi, terutama dalam bentuk *video game* dalam *smartphone*. Selain itu, perlu pula menyediakan suasana dan kondisi khusus (waktu dan tempat) agar proses pembelajaran ini menjadi lebih tepat guna dan tidak kontraproduktif dengan tujuan awal pembelajaran.

Jika ditelaah lebih jauh, paling tidak terdapat beberapa konsep secara praksis yang menjadikan *video game* sebagai media pembelajaran PAI. *Pertama*, dengan membangun keseluruhan *platform video game* dengan tujuan sebagai media pendidikan Islam. Konsep ini secara praksis meniscayakan adanya modal besar dalam kegiatannya. Dibutuhkan dukungan dari banyak pihak (umat Islam) agar konsep ini dapat terwujud. Hal demikian menjadi tantangan tersendiri, namun demikian harus tetap diupayakan agar berbagai eksese negatif yang sering dialamatkan pada *video game* dapat diminimalisir.



Terdapat beberapa contoh (video) *game* yang kemudian dibangun dengan memasukkan konten *gameplay* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendidikan agama Islam. Tanpa mengenyampingkan berbagai judul *video game* lain, *Game Anak Sholeh* (rasanya) patut menjadi salah satu contoh *video game* yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran PAI. *Game* ini dikembangkan oleh salah satu developer *game* di Kota Bandung, yang mana dalam *game*-nya menargetkan usia anak-anak sebagai “pasar” nya. Jika dicermati, di dalam *game* ini terdapat berbagai pilihan yang kesemuanya berbasis konten Islam yang dibalut dengan *gameplay* menjalankan misi. Intinya, secara keseluruhan *game* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran PAI jika diaplikasikan dengan baik oleh para pendidik. Terdapat pula *game Muslim Millionaire* yang merupakan *game* yang dikembangkan oleh tim LABKOMIF UIN Bandung. *Game* ini berkonten mirip dengan acara kuis populer, meski didalamnya dikemas dengan berbagai pertanyaan islami. *Game* ini pun secara praksis dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PAI, terutama sebagai bentuk “evaluasi” mengingat *gameplay*-nya yang berbasis kuis. Terdapat pula *game* yang lebih “serius”, yaitu *game* berjudul *Muslim 3D*. *Game* ini dikembangkan oleh *developer game* dari Jerman yang berkonten pada penggambaran pengalaman para pemainnya untuk dapat datang dan berinteraksi di lokasi-lokasi keagamaan umat Islam seperti Mekah. Dengan dukungan internet, *game* ini memungkinkan para pemainnya untuk berinteraksi dengan pemain lain untuk melakukan berbagai tantangan, atau hanya sekedar menjalankan ritus ibadah haji.

Konsep praksis *kedua* yaitu dengan menyisipkan berbagai unsur pendidikan Islam, sehingga dalam proses “bermain” *video game*, dapat dilakukan upaya intepretasi islami terhadap unsur tersebut. Konsep ini dikembangkan sebagai suatu jawaban dari masih sulitnya untuk



melaksanakan konsep pertama secara masif. Kekurangan pendekatan pertama sendiri berupa tidak (atau belum) populernya proses membangun hingga mengembangkan secara utuh seluruh sistematika *video game* yang ditujukan sebagai media pendidikan Islam, terletak pada besarnya modal serta tantangan dalam prosesnya. Namun demikian, hal ini tidak berarti bahwasanya pemanfaatan *video game* sebagai media pembelajaran PAI menjadi tidak ada sama sekali. Besarnya potensi umat Islam pada akhirnya dapat menjadi faktor pendorong para pengembang *game* untuk dapat mengembangkan *video game* yang fokus digunakan sebagai media belajar PAI ataupun jikalau belum memungkinkan, paling tidak untuk dapat memasukkan unsur-unsur keislaman didalamnya. Yang terpenting, pemilihan *gameplay video game* harus dilakukan dengan selektif. Hal ini mengingat hingga saat ini masih belum ada pengembang (*developer*) *game* (besar dan serius) yang secara utuh membuat hingga mengembangkan *game* yang ditujukan (secara serius) sebagai media pembelajaran PAI.

Saat ini masih belum ada –atau belum banyak para *developer video game* yang mengembangkan *game* dengan latar belakang nuansa dunia Islam. Namun demikian, telah terdapat beberapa kecenderungan dimana studio-studio *game* telah banyak yang terinspirasi dengan budaya, seni, maupun arsitektur yang kental dengan latar belakang keislaman (Delwiche, 2006). Meski di tataran teoritis hal demikian masih menjadi pro dan kontra, namun tidak menghalangi beberapa *developer video game* untuk menyisipkan simbol-simbol Islam ke dalam *gameplay* maupun alur cerita permainan mereka. Fenomena dimana para *developer game* memasukkan unsur agama Islam ini menjadi pondasi dasar pemanfaatan dan pengembangan *video game* sebagai media pembelajaran secara umum dan pembelajaran PAI secara khusus. Yang perlu difokuskan kemudian ialah bagaimana para *gamer* dapat



mengetahui –dan kemudian memahami informasi berupa berbagai unsur Islam untuk kemudian diinterpretasikan. Lebih jauh, para pemain yang terlibat dapat melakukan diskusi terkait upaya interpretasi tersebut untuk kemudian dapat memahami nilai-nilai pendidikan agama Islam didalamnya.

Paling tidak terdapat beberapa judul *video game* yang didalamnya memuat berbagai unsur Islam yang dengannya kemudian dapat digunakan (sebagai materi interpretatif) untuk kepentingan pendidikan agama Islam. Semisal *game Age of Empire*. Game ini dibangun oleh perusahaan *Microsoft* pada saat teknologi komputer masih menggunakan prosesor *Intel Pentium*. Game ini merupakan *game real time strategy* yang cukup detail. Pemain juga bakal menemukan banyak faksi serta bangsa yang ada di dalamnya. Dari segi jalan cerita, *game* ini mengambil *setting* perang salib yang membawa konflik antar agama dan bangsa. Dalam konteks pembelajaran PAI, *game* ini dapat menjadi bagian (interpretatif) dari pembelajaran sejarah Islam, mengingat *game* ini dibangun dengan berbasis pada peristiwa sejarah riil yaitu perang salib. *Game* selanjutnya yang juga berlatar perang salib ialah *Assassin's Creed* yang dibangun oleh Studio *Ubisoft*. Pada *game* ini, tokoh utamanya digambarkan memiliki garis darah keturunan Arab dengan memiliki ayah dan ibu yang memiliki perbedaan keyakinan. *Game* ini juga dapat menjadi bagian dari pembelajaran PAI secara interpretatif mengingat selain latar, pada *gameplay*-nya juga menyisipkan berbagai narasi-narasi agamis, semisal soal adanya *Apel Eden* yang telah populer di kalangan pemeluk agama semitik. *Game* lain yang merupakan buatan dalam negeri, yang secara praksis dapat digunakan sebagai bagian dari media pembelajaran PAI semisal *game* dengan judul *Ghaib*. *Game* ini dikembangkan oleh *developer* dalam negeri dimana dalam permainnya, *game* ini secara eksplisit menyisipkan unsur Islam. Hal ini dapat dilihat ketika pemain dihadapkan dengan hantu, yang mana untuk mengalahkannya hanya dapat



dilakukan dengan kekuatan iman. Di *game* ini, pemain harus menggunakan *microphone* untuk membaca ayat Al-Quran (dengan benar) agar terbebas dari hantu/makhluk halus. Hal ini tentunya sangat dekat dengan nilai-nilai pendidikan Islam secara langsung.

Praxis pemanfaatan dan pengembangan *video game* sebagai media pembelajaran PAI juga dapat dilakukan melalui upaya-upaya kreatif berbasis komunitas diluat pengembang/*developer video game*. Komunitas kreatif ini dikenal juga dengan istilah komunitas *Modder* (Scacchi, 2011). Komunitas ini mampu merekayasa ulang sebuah *video game* menjadi sesuatu yang berbeda dari aslinya. Dalam hal ini, berbagai judul *video game* populer, yang diawal tidak (atau bahan memusuhi) memiliki nilai-nilai Islam –semisal *game Grand Theft Auto (GTA)*, dapat didesain ulang dengan memasukkan unsur-unsur Islam didalamnya. Hal demikian meniscayakan bahwasanya *video game* pada akhirnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran jika dapat dikreasikan oleh berbagai pihak yang memang memiliki kemampuan untuk melakukannya.

Konsep praxis *ketiga* yaitu dengan berkolaborasi antar *platform* di luar sistem *video game*, termasuk pula dengan penyediaan dukungan jaringan internet serta keterlibatan berbagai *platform* aplikasi di luar *video game*, seperti *Tik Tok, Instagram, Youtube*, maupun berbagai aplikasi lain yang memungkinkan untuk terjadinya transfer informasi dari satu pengguna kepada pengguna lainnya (dalam hal ini dikenal dengan istilah *Streaming*). Praxis ini kemudian mengenalkan penggunaanya bukan sebagai *gamer*, namun sebagai *game streamer*. Pelaksanaan praxis ini dilakukan dengan asumsi bahwasanya perkembangan *video game (online)* menjadi sangat masif dengan berbagai derivatnya. Hal penting yang menjadi distingsi praxis ini dengan kedua praxis lainnya ialah adanya tuntutan mutlak untuk



berkolaborasi dengan *platform-platform* lain, serta ditunjukkan kepada para pemain (*gamer*) yang memainkan *video game* populer –dan utamanya yang berbasis *mobile game*, yang dibangun murni demi kepentingan industri hiburan seperti *game Mobile Legend, PUBG, DOTA, Free Fire*, dan sebagainya. Meski murni dibangun demi kepentingan industri hiburan, berbagai judul *video game* ini masih dapat dimanfaatkan maupun dikembangkan sebagai media pembelajaran PAI.

Dalam hal ini dibutuhkan paling tidak dua hal penting agar berbagai *video game* tersebut dapat dijadikan media pembelajaran. Kedua hal tersebut yaitu rasa-kemampuan serta kepribadian. Hal ini penting karena dengannya akan dapat menarik pemain serta penonton (*viewer game*) untuk hadir dan belajar didalamnya. Secara praksis, hal ini dapat dilihat dari keberadaan para *streamer* dengan menampilkan identitas Islam ketika memainkan *video game*. Sebut saja nama Adam Tubs, sebagai salah seorang *game streamer* yang dalam kegiatannya ketika bermain *video game*, mensyiarkan nilai-nilai Islam, semisal mengucapkan *tahmid* maupun *tahlil*. *Streamer* lain, semisal Citra Cantika, yang dalam kegiatan *streaming video game*-nya, berpenampilan dengan mengenakan kerudung yang mencirikan seorang muslimah. Hal-hal demikian tentu dapat menjadi penarik dan pendorong agar *video game* dapat dimanfaatkan untuk kepentingan (belajar) Islam secara luas. Meski, fenomena demikian –secara eksplisit tidaklah termasuk dalam konteks pendidikan, namun secara implisit, tindakan-tindakan tersebut dapat memupus berbagai *stereotype* tentang *video game* yang cenderung bersifat negatif terhadap upaya pembelajaran atau bahkan pendidikan. Berbagai bentuk praksis yang memanfaatkan *video game* sebagai medium pembelajaran seperti penjelasan di atas tentu saja masih berupa perspektif yang tentu saja bukanlah hal yang baku. Perlu disadari, metode penggunaan *video game* sebagai media pembelajaran PAI tentu terdapat pro dan kontra. Maka,



sebelum memutuskan untuk menjadikan *video game* sebagai media pembelajaran, perlu dilakukan uji kelayakan serta dukungan pihak terkait agar penggunaan *video game* dapat tepat guna. Selain itu perlu pula dimasifikasi dan tidak hanya sekedar dijadikan alternatif media pembelajaran semata.

8.5. Penutup

Video game saat ini telah menjadi bagian dari peradaban masyarakat modern dengan segala kecanggihan teknologi yang memungkinkan adanya keterlibatan langsung di dalamnya. Atas dasar ini tak heran bila *video game* dapat disebut sebagai wujud karya seni budaya yang paling canggih dan kompleks. *Video game* memiliki dimensi yang lebih luas jika dibandingkan dengan wujud karya budaya lainnya. Maka, penggunaan *video game* dapat dimanfaatkan maupun dikembangkan pada berbagai hal termasuk dalam hal pendidikan agama Islam. Dalam konteks ini berarti *video game* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran. Terjadi pergeseran paradigma dalam memahami *video game*, dari yang semula berupa hal remeh temeh-bebas nilai-sekuler, menjadi sesuatu yang mempunyai nilai edukasi dan bahkan koreksi terhadap realitas. Bermunculannya beberapa *video game* yang memiliki unsur-unsur islami (baik seluruh maupun sebagian), dapat menjadi contoh bahwa umat Islam juga berperan aktif di dalam prosesnya. Pada akhirnya, *video game* dapat pula menjadi (alternatif) media pembelajaran PAI karena memiliki kekuatan dalam membentuk narasi sekaligus keterlibatan aktif secara visual, yang menjadi daya pikat tersendiri yang tidak dimiliki oleh media-media belajar lainnya. Walhasil, meskipun masih terdapat pro dan kontra terkait pemanfaatan serta pengembangan *video game*, penggunaan *video game* sebagai media pembelajaran PAI menjembatani kebutuhan belajar – sekaligus bermain. Lebih jauh, jika *video game* dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai salah satu media belajar PAI, bukan tidak mungkin stigma negatif *video game* akan



berkurang, tergantikan oleh pengaruh positifnya dalam menyebarkan nilai-nilai pendidikan Islam.

Daftar Pustaka

- Bastian, Henry, and Khamadi. "Dampak Digital Game Terhadap Perkembangan Sosial Budaya Masyarakat." *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 2, no. 1 (2016): 33-44.
- Delwiche, Aaron. "Massively Multiplayer Online Games (MMOs) in The New Media Classroom." *Educational Technology & Society* 9, no. 3 (2006): 160-172.
- Fiske, John. *Reading The Popular*. London: Routledge, 1989.
- Gulö, W. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo, 2005.
- Ifenthaler, Dirk, et al. *Assessment in Game-Based Learning: Foundations, Innovations, and Perspectives*. New York: Springer Science Business Media, 2012.
- McGonigal, Jane. *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press, 2011.
- Munir. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta, 2012.
- Novak, Jeannie, and Luis Levy. *Play The Game: The Parent's Guide to Video Game*. Boston: Thomson Course Technology, 2008.
- Prayogi, Arditya, Abid Tommy Wasito, and Muhammad Alghiffary. "CREATIVE INDUSTRIES AND SOCIAL RESISTANCE: A Conceptual Study of Video Games as a Medium of Social Resistance." *NOCTIS* 1.1 (2022).
- Prayogi, Arditya. "Social Change in Conflict Theory: A Descriptive Study." *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities* 3.1 (2023): 37-42.
- Prayogi, Arditya, and Dimas Prasetya. "Humans as Cultured, Ethical, and Aesthetic Beings: A Conceptual Study." *Alif Lam: Journal of Islamic Studies and Humanities* 3.2 (2023): 14-22.



Scacchi, Walt. "Modding as a Basis for Developing Game Systems." *International Conference on Software Engineering*. Honolulu, 2011. 1-8.

Suhirman. "PEMANFAATAN TEKNOLOGI MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM." *Madania: Jurnal Kajian Keislaman* 19, no. 2 (2015): 215-222.



BIOGRAFI PENULIS



Hisar Marulitua Manurung, S.Pd., M.Pd.

Penulis lahir di Simpang Dolok, Kecamatan Lima Puluh Kabupaten Batu Bara pada 20 Juni 1987. Pada Tahun 2010 penulis menyelesaikan studi S1 (Sarjana) Pendidikan Kimia di Universitas Negeri Medan dan pada Tahun 2015 penulis menyelesaikan studi S2 (Magister) Pendidikan Kimia di Universitas Negeri Medan. Pada Tahun 2018 penulis diangkat menjadi dosen tetap di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Kimia. Saat ini Jenjang Akademik penulis, yaitu Lektor (300) dengan Pangkat/Golongan, IIIc. Artikel penelitian yang telah terpublikasi selama 5 Tahun Terakhir, yaitu: (1) Implementasi Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM) Terhadap Berpikir Kreatif Mahasiswa Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi (2019); (2) Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Menggunakan *Mind Maple* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Termokimia (2020); (3) *The Relationship between Learning Motivation and Learning Outcomes of Students Chemistry of Grade XI-MNS in 4 State SHS Pematangsiantar* (2021); (4) Pengaruh Modul Kimia Umum Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Penguasaan Konsep Mahasiswa Pada Materi Stoikiometri (2021); (5) *Development of Interactive Organic Chemistry E-Module Using Macromedia Flash Improves Concept Mastery* (2022); dan (6) *Implementation Of Additive Chemistry E-Modules Using the Discovery Learning Model on Student Learning Outcomes on Food Coloring Materials* (2023). Buku ber-ISBN yang telah terpublikasi selama 3 Tahun terakhir, yaitu: (1) Model pembelajaran kimia kreatif berbasis PBL menggunakan *macromedia flash* (2021); dan (2) Kimia Umum (2022).



Nada Oktavia, S.Pd., M.Pd., merupakan seorang peneliti di Pojok Peradaban Institute. Ia lahir di Lamongan, pada tanggal 23 Oktober 1997. Perjalanan akademiknya. Pada tahun 2015, ia melanjutkan pendidikannya di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan jenjang Strata 1 (S-1) dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam dan telah selesai pada tahun 2019. Kemudian, dilanjut dengan pendidikan Strata 2 (S-2) di Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam dan selesai pada tahun 2021.

Karya-karyanya yang telah dipublikasikan adalah 1). *Politik Identitas: Konstruksi Pemikiran Amy Gutmann dalam Menyikapi Pesta Politik Tahun 2019*, ditulis bersama Hairul Dharma Widagdo (2018), 2). judul *Konsep Pengembangan Pendidikan Islam di Indonesia Telaah Pemikiran Muhaimin*, (2019), 3). *Pemikiran Pendidikan Islam: Studi Perbandingan Pemikiran Muhaimin dan Abuddin Nata*, (2021), 4). *Agama dan Perubahan Sosial di Basis Multikulturalisme: Sebuah Upaya Menyemai Teologi Pedagogi Damai di Tengah Keragaman Agama dan Budaya di Kabupaten Malang*, ditulis bersama Syamsul Arifin dan Moh. Anas Kholis (2021), 5). *Turki: Menuju Sistem Pendidikan Modern Dalam Sebuah Masyarakat Demokrasi*, (2022). 6). Buku dengan judul *Pemikiran Transformasi Pendidikan Islam di Indonesia*, ditulis bersama Ahmad Barizi, (2022). 7). *Commitment Of Nahdlatul Ulama And Muhammadiyah Education Institutions In Breaking The Chain Of Radicalism*, ditulis bersama (2022). 8). Buku dengan judul *Pendidikan Keluarga*, ditulis bersama Yusuf Siswantara, Ichlas Tribakti, Nanik Nuraini, Khairul Hasni, Nurbayani, Novita Wulan Sari, dan Andi Sadriani (2023). 9). Buku dengan judul *Dinamika Sejarah Peradaban Islam*, ditulis bersama etty Azizatul Ni'mah, M. Mukhlis Fahrudin dan Jamal (2023). 10). *The Religion Forum And Social Change In The Center Of Radicalism: An Effort to Counter-Radicalism and Deradicalization in The Coastal Pantura Lamongan*, ditulis bersama Bakhruddin Fannani, Moh. Anas Kholish, dan Nur

Arifuddin (2023). 11). Esensi Ilmu Pendidikan Islam: Paradigma, Tradisi dan Inovasi, sebagai editor buku (2023). Penulis Bisa dihubungi melalui email: nadaoktavia23@gmail.com.



A Ubaidillah, M. Pd., merupakan Dosen sekaligus Ketua Program Studi Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Fattahul Muluk Papua. Penulis lahir di Sumenep, 10 Agustus 1992. Penulis menyelesaikan S1 di INSTIKA Guluk-guluk Sumenep, kemudian melanjutkan S2 di Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Beberapa karya berupa buku dan penelitian diantaranya: buku Manajemen Kelas, Kepemimpinan Pendidikan Berbasis Intrepreneurship, Upaya mengatasi Learning Loss Baca Tulis Anak-anak Asli Papua (artikel).



Dr. Asep Nurjamin, M.Pd., merupakan Lektor kepala pada Institut Pendidikan Indonesia. Aktif melakukan aktivitas pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Buku yang karyanya: Rahasia Keberhasilan Guru Bahasa dan Sastra Indonesia (2018), Sintaksis (2020), Yang Terkenang yang Terlupakan (2020), Bahasa Sastra, dan Pengajarannya (2022), swerta beberapa buku yang terhimpun dalam *book chapter*. Publikasi dalam bentuk artikel yang publish pada jurnal dan prosiding nasional dan internasional, di antaranya: (1) "*Ideological Tendencies Inside Three Selected Western Media On Hagia Sophia Issue*" terbit pada Russian Law Journal, <https://www.russianlawjournal.org/index.php/journal/article/view/881/483>; (2) "*The Impact of English Cultural Awareness on Indonesian Advanced EFL Laerners' Grammar Knowledge*" terbit pada Published in the International Journal of Society, Culture & Language (IJSCL) with an article entitled available on http://www.ijsc.net/article_246709.html; (3) *Managing Online Classes in The Covid-19: Pre-Service Language Teachers' Perceptions* terbit pada Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, tersedia pada https://ejournal.upi.edu/index.php/BS_JPBSP/article/view/55919; (4) Caraka Vol 10 No 1 2021:

<https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/caraka/article/view/1009>: Journal of Indonesian Language and Literature Education and Regional Languages; (5) International Journal of Innovation, Creativity and Change (IJICC) 2019 <https://www.ijicc.net/index.php/volume-10-2019/147-vol-10-iss-10>: *Reading, responding, and writing model to teach writing hortatory exposition text in Bahasa Indonesian.*



Ita Miftakhul Janna, M.A., merupakan seorang guru Pendidikan Agama Islam sekaligus tim Pengembang riset di MAN Kota Pasuruan. Penulis lahir di Pasuruan 10 Juni 1984. Menempuh Sekolah Dasar di SDN 1-2 Susukan Rejo Kab. Pasuruan (1991-1996) melanjutkan di SMPN 1 Pohjentrek Kab. Pasuruan (1996-1999) selanjutnya bejalar di tempat mengabdikan menjadi guru di MAN Kota Pasuruan (1999-2002) dan menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (2002-2007) dan mendapatkan beasiswa S2 *fresh graduate* di Universitas Muhammadiyah Malang jurusan Ilmu Agama Islam (2008-2010). Penulis menyukai bidang karya tulis sejak di bangku Madrasah Aliyah hingga akhirnya dipercaya untuk mengampu ekstrakurikuler KIR (Karya Ilmiah Remaja) dan menjadi salah satu pengajar Program Riset di tempat ia menimba ilmu, MAN Kota Pasuruan.



Arshy Prodyanatasari, M.Pd., merupakan seorang Dosen Program Studi D3 Fisioterapi, Fakultas Kesehatan, di Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata Kediri. Penulis lahir di Kediri tanggal 28 Mei 1987. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi D3 Fisioterapi, Fakultas Kesehatan Institut Ilmu Kesehatan Bhakti Wiyata Kediri. Penulis menyelesaikan pendidikan S1 pada Program Studi Pendidikan Fisika di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2009 dan melanjutkan Pendidikan jenjang magister di Universitas Negeri Surabaya pada Program Studi S2 Pendidikan Sains. Menjadi orang yang beruntung di dunia dan akhirat adalah impiannya, berguna bagi masyarakat adalah harapannya, dan beribadah adalah tujuan hidupnya.



Dr. Siti Nurhasanah, M.Pd.I., merupakan seorang Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam di STAI Yapata Al-Jawami Bandung dan Tutor Tutor Pendidikan Agama Islam Universitas Terbuka. Penulis lahir di Bandung tanggal 24 September 1989. Penulis adalah dosen tetap pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan STAI Yapata Al-Jawami Bandung. Menyelesaikan pendidikan S1 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam dan melanjutkan S2 pada Jurusan Pendidikan Agama Islam serta melanjutkan S3 pada Jurusan Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Penulis menekuni bidang Menulis mulai tahun 2020 setelah selesai melaksanakan Studi S3 dengan menulis berbagai penelitian dan mulai menulis buku sesuai bidang keilmuan yaitu pada Pendidikan Agama Islam dan Studi Agama-Agama.



Arditya Prayogi, merupakan pegawai Perpustakaan UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Penulis lahir di Palembang pada tanggal 18 September 1987. Penulis adalah tenaga teknis pada Perpustakaan UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan. Penulis menempuh pendidikan tinggi di bidang Ilmu Sejarah di salah satu PTN di Bandung. Penulis menekuni bidang tulis menulis sebagai bagian dari salah satu profesi yang ditekuni. Penulis dapat dihubungi lewat surel arditya.prayogi@uingusdur.ac.id.

Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran PAI

Buku ini mengulas Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Setiap pembahasan dijelaskan secara terstruktur dan terperinci. Selain itu, buku ini juga dirancang untuk mendukung para pendidik dalam pengembangan sumber dan media pembelajaran yang efektif dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Dalam buku ini, kami juga akan mengulas konsep, klasifikasi, pemilihan, penggunaan, serta evaluasi sumber dan media pembelajaran PAI dengan berbagai pendekatan dan teknologi. Selain itu, juga membahas berbagai aspek penting dalam pengembangan sumber dan media pembelajaran PAI, termasuk pemahaman dasar tentang konsep belajar, sumber pembelajaran, dan media pembelajaran. Kami juga akan membahas teori-teori belajar yang relevan dalam konteks PAI dan menggambarkan peran penting sumber dan media dalam mendukung proses belajar. Buku ini sangat menarik bukan hanya bagi mahasiswa, pendidik, atau akademisi, tetapi juga para pegiat pendidikan guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa-siswa PAI di seluruh dunia. Selamat membaca dan semoga buku ini dapat memberikan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran agama Islam yang efektif dan inovatif.



Vila Bukit Tidar Blok E3 No 163-164,
Karang Basuki - Sukun - Kota Malang
Web: <https://peradabanpublishing.com/>
Email: redaksi@peradabanpublishing.com

ISBN 978-623-88615-3-8

