

Pemanfaatan *Game Roblox* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Bagi Generasi *Alpha* di Ponpes Darul Quran

Ahmad Kenzu SIRR El Haq, Beryl Casey Urdha Dau, Yahdin Ahmada

kenzu27.iibs@gmail.com, berylcaseyurdhadau@gmail.com, yahdinahmad.iibs@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk di lingkungan pesantren, untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik Generasi Alpha. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas game edukasi berbasis Roblox sebagai media pembelajaran Al-Qur'an di Pondok Pesantren Darul Qur'an dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner (Google Forms). Responden dalam penelitian ini berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 16 siswa MI dan 13 siswa MTs Darul Qur'an. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert 1–5 untuk menilai tingkat ketertarikan, motivasi, dan persepsi siswa terhadap penggunaan game Roblox dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Data dianalisis menggunakan rata-rata skor dan persentase kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game Roblox memperoleh rata-rata skor 4,43 (kategori sangat setuju) dengan tingkat kelayakan sebesar 88,6% yang termasuk kategori "sangat layak". Sementara itu, pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata skor 3,48 (kategori setuju) dengan persentase 69,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi berbasis Roblox lebih efektif dalam meningkatkan motivasi, ketertarikan, dan keaktifan siswa dalam mempelajari Al-Qur'an dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Roblox, Game Edukasi, Motivasi Belajar, Al-Qur'an, Generasi Alpha.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong dunia pendidikan, baik pendidikan umum maupun pesantren, untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Salah satu bentuk media pembelajaran yang semakin banyak digunakan adalah game edukasi, karena mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui unsur tantangan, permainan, serta umpan balik langsung (Premsky, 2001). Dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional, game edukasi memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat James Paul Gee (2003) yang menyatakan bahwa video game dapat mendukung proses pembelajaran karena peserta didik belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, penggunaan media yang menarik menjadi semakin penting, mengingat bahasa Arab memiliki peran fundamental dalam memahami sumber-sumber keilmuan Islam (Hermawan, 2011). Di lingkungan pesantren, pembelajaran lebih banyak berfokus pada kajian keislaman seperti Al-Qur'an dan kitab kuning, yang menuntut santri memiliki kemampuan bahasa Arab. Salah satu sumber utama dalam studi Islam adalah Al-Qur'an, yaitu kitab suci terakhir yang diturunkan Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW sebagai pedoman hidup umat Islam. Pemahaman terhadap Al-Qur'an tidak hanya membutuhkan kemampuan membaca, tetapi juga penguasaan kosakata bahasa Arab agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami secara mendalam (Mustofa, 2011).

Namun demikian, pada kenyataannya masih banyak peserta didik madrasah maupun santri, khususnya Generasi *Alpha*, yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Arab bahkan pada tingkat dasar. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi dalam mempelajari bahasa Arab, khususnya pada materi dasar seperti surat-surat pendek dalam Al-Qur'an. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif berupa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti game edukasi, untuk meningkatkan motivasi Generasi *Alpha* dalam mempelajari Al-Qur'an dan bahasa Arab secara lebih efektif dan menarik.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Tasmara dkk, 2025). Penelitian Amalia, S. H. dkk. (2024) menunjukkan bahwa 83% siswa menyatakan setuju dan membutuhkan game edukasi sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan ketertarikan belajar. Selain itu, Nisa (2022) menemukan bahwa penggunaan game edukasi berbasis *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan hasil uji t hitung = 11,796 > t tabel = 2,045 dan signifikansi < 0,05.

Penelitian lain oleh Setiarini dkk. (2024) juga menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas I setelah menggunakan game edukasi dalam pembelajaran membaca permulaan. Selanjutnya, Faizah dkk. (2022) membuktikan bahwa game edukasi *Quiz Whizzer* lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dengan signifikansi $p < 0,05$. Penelitian Walidah dkk. (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, Adrilian dkk. (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan tidak mudah bosan dalam pembelajaran matematika, serta terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan. Dalam konteks media lain, Sunarti (2023) menunjukkan bahwa penggunaan audio visual dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi Al-Qur'an, dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 40% dalam dua siklus pembelajaran. Sementara itu, penelitian Fauziyyah dkk. (2024) tentang pengembangan media flashcard ARIFAH menunjukkan peningkatan motivasi belajar santri hingga 98,1%, serta dinyatakan valid dan efektif dalam pembelajaran Al-Qur'an.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi telah banyak dilakukan dengan berbagai pendekatan, seperti penggunaan *game* edukasi *Quiz Whizzer*, *Wordwall* dan lain sebagainya. Sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik. Namun, sejauh penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, belum terdapat penelitian yang menggunakan *game* edukasi berbasis *Roblox* sebagai media pembelajaran dalam mempelajari Al-Qur'an. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melengkapi penelitian sebelumnya sekaligus menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik Generasi *Alpha*.

B. METODE PENELITIAN

1. Alat dan Bahan

Tabel 1. Alat dan Bahan

Nama Alat dan Bahan	Fungsi
Laptop	Untuk membuat <i>game</i> menggunakan <i>Roblox Studio</i>
<i>Smartphone</i> atau tablet	Untuk melakukan uji coba <i>game</i> yang telah dibuat
Koneksi internet	Untuk mengakses <i>game Roblox</i>

Aplikasi <i>Roblox Studio</i>	Untuk membuat, mendesain, dan mempublikasikan pengalaman 3D interaktif pada platform <i>Roblox</i>
Media Quran.com	Untuk mencari materi Al-Qur'an dan bahasa Arab

2. Tahapan Pembuatan Game

a. Mengunduh Roblox Studio

Langkah pertama peneliti harus mengunduh aplikasi Roblox Studio, yang bisa diperoleh melalui Google, agar bisa memulai proses pembuatan game.

b. Pembuatan proyek game baru

Peneliti bisa membuka Roblox Studio kemudian memilih template game yang sederhana (misalnya baseplate).

c. Merancang proyek game

Peneliti membuat arena, dan menambahkan objek-objek, seperti jalan, papan soal, dan lain sebagainya.

d. Menambah materi Al-Qur'an dan bahasa Arab

Peneliti mencari materi Al-Qur'an dan bahasa Arab melalui media digital, seperti Quran.com melalui Google, kemudian menambahkan materi tersebut ke dalam papan soal dalam game. Selanjutnya, peneliti menambahkan potongan ayat-ayat Al-Qur'an sebagai soal ke dalam papan soal di dalam game.

3. Metode Penelitian yang Digunakan

Peneliti akan menggunakan metode kuantitatif dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner dari *Google Forms*. Responden dari penelitian ini berjumlah 29 siswa, yang terdiri dari 16 siswa MI Darul Quran dan 13 siswa kelas 7 MTs Darul Quran IIBS. Peneliti menyusun sejumlah pertanyaan yang akan diisi oleh responden setelah melakukan uji coba game. Berikut sejumlah pertanyaan yang diajukan kepada siswa:

Tabel 2. Pertanyaan Kuesioner Respon Siswa Terhadap Game

No	Aspek Penilaian	Rating dari skala 1-5
1	Game ini menarik untuk dimainkan	
2	Tampilan game mudah dipahami	
3	Saya tidak merasa bosan memainkan game ini	
4	Petunjuk mudah dipahami	
5	Game ini membantu saya belajar Al-Qur'an	
6	Game ini membuat saya lebih semangat belajar Al-Qur'an	
7	Game ini bermanfaat untuk media pembelajaran	
8	Saya merasa lebih senang belajar menggunakan game ini	
9	Game ini membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	
10	Saya lebih tertarik belajar Al-Qur'an dengan menggunakan game daripada dengan cara konvensional	

Selain itu, peneliti juga menyusun kuesioner mengenai pembelajaran konvensional, sebagai bahan untuk perbandingan terhadap media pembelajaran berbasis game *Roblox*. Kuesioner tersebut diberikan kepada 29 siswa sebagai responden penelitian. Adapun pertanyaan yang diajukan kepada siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Pertanyaan Kuesioner Pembelajaran Konvensional

No	Aspek Penilaian	Rating dari skala 1-5

1	Pembelajaran konvensional menarik untuk diikuti.	
2	Materi pembelajaran konvensional mudah dipahami.	
3	Pembelajaran konvensional tidak membuat siswa cepat bosan.	
4	Penjelasan guru dalam pembelajaran konvensional mudah dipahami.	
5	Pembelajaran konvensional membantu siswa mengenal Al-Qur'an.	
6	Pembelajaran konvensional membuat siswa lebih bersemangat dalam mengenal Al-Qur'an.	
7	Pembelajaran konvensional bermanfaat dalam proses pembelajaran.	
8	Pembelajaran konvensional cocok digunakan untuk belajar Al-Qur'an.	
9	Pembelajaran konvensional membuat siswa lebih aktif belajar.	
10	Saya tertarik belajar Al-Qur'an menggunakan pembelajaran konvensional.	

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menggunakan perhitungan rata-rata skor dari seluruh jawaban responden. Nilai rata-rata diperoleh dengan membagi total seluruh skor dengan jumlah jawaban responden. Dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Total seluruh skor}}{\text{Jumlah jawaban responden}}$$

Adapun kriteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kuesioner

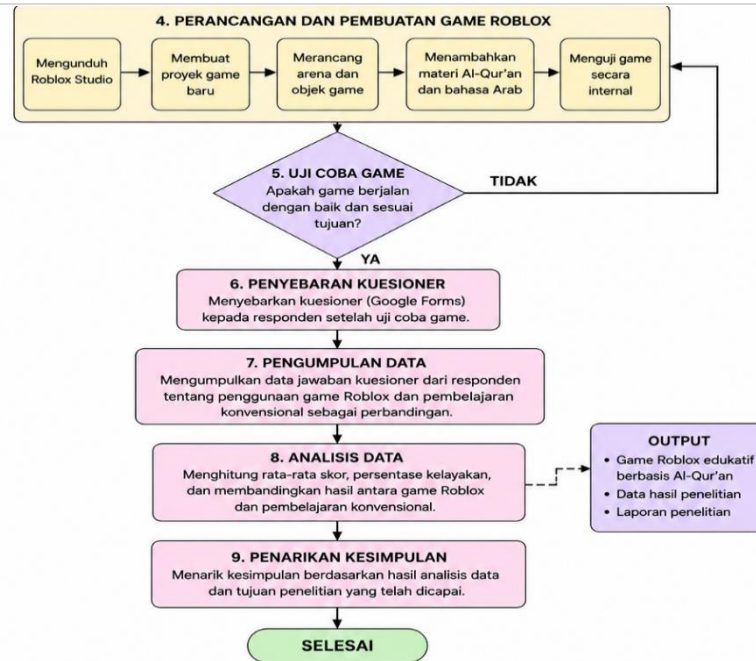
Rating	Keterangan
1,00-1,80	Sangat tidak setuju
1,81-2,60	Tidak setuju
2,61-3,40	Cukup setuju
3,41-4,20	Setuju
4,21-5,00	Sangat setuju

5. Alur Kerja Penelitian

Berikut adalah alur kerja yang akan dilakukan oleh peneliti dapat dijelaskan melalui *flowchart* berikut ini:

FLOWCHART ALUR KERJA PENELITIAN





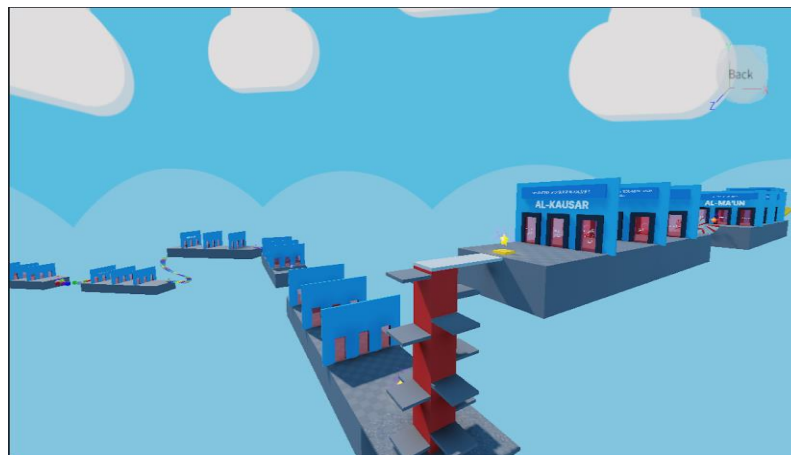
Gambar 1. Tampilan Flowchart Alur Kerja Penelitian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data Hasil Pembuatan Software Program

a. Program Pembuatan Proyek Game

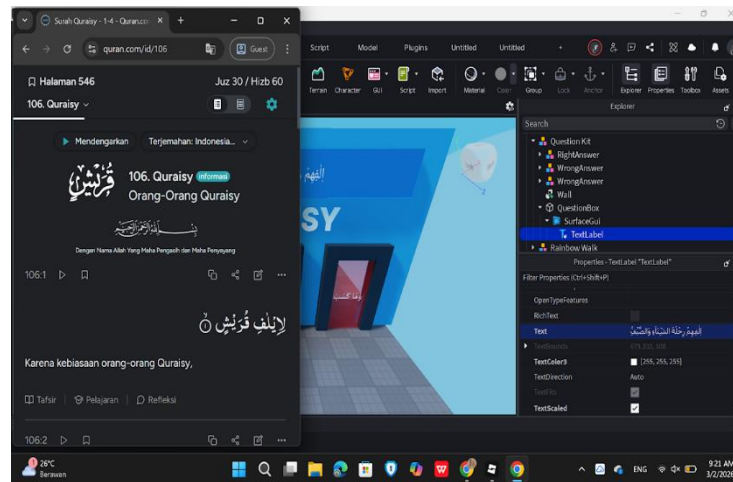
Program pembuatan proyek *game* menggunakan aplikasi *Roblox Studio* telah berhasil dilakukan dengan baik dan *game* yang dikembangkan sudah dapat dimainkan. *Game* tersebut dapat berfungsi sesuai dengan rancangan yang direncanakan. Adapun tampilan *game* yang telah berhasil dibuat sebagai berikut:



Gambar 2. Tampilan Hasil Roblox

b. Penambahan Materi Al-Qur'an dan Bahasa Arab Melalui Media [Quran.com](https://quran.com)

Media [Quran.com](https://quran.com) yang digunakan sebagai sarana untuk mencari materi Al-Qur'an dan bahasa Arab telah berhasil digunakan dengan baik. Materi yang diperoleh berhasil ditambahkan ke dalam *game* sebagai bagian dari media pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Materi Al-Qur'an dari [Quran.com](https://quran.com)

2. Data Hasil Pengujian Game

Pengujian terhadap sejumlah responden dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner dibuat menggunakan *Google Forms* dan diberikan kepada siswa setelah mencoba game tersebut. Adapun hasil pengujian pada siswa berdasarkan nilai *rating* adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Rata-rata Skor Jawaban Responden pada Pembelajaran Berbasis Game Roblox

No	Aspek Penilaian	Rata-rata dari skala 1 - 5
1	Game ini menarik untuk dimainkan.	4,62
2	Tampilan game mudah dipahami.	4,48
3	Game tidak membosankan.	4,27
4	Petunjuk mudah dipahami.	4,21
5	Game membantu mempelajari Al-Qur'an.	4,72
6	Game membuat pemain bersemangat ketika mempelajari Al-Qur'an.	4,41
7	Game bermanfaat untuk media pembelajaran.	4,34
8	Game cocok digunakan untuk belajar.	4,41
9	Game membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran.	4,45
10	Saya lebih tertarik belajar Al-Qur'an menggunakan game ini daripada menggunakan cara biasa.	4,34

Sementara itu, hasil pengujian pada metode pembelajaran konvensional juga dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dibuat oleh menggunakan *Google Forms* dan diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Pengujian ini dilakukan sebagai bahan perbandingan dengan media pembelajaran berbasis game Roblox untuk mengetahui perbedaan tingkat ketertarikan, semangat belajar, serta efektifitas pembelajaran yang dirasakan siswa. Data rata-rata hasil pengujian metode pembelajaran konvensional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Rata-rata Skor Jawaban Responden pada Pembelajaran Konvensional

No	Aspek Penilaian	Rata-rata dari skala 1 - 5
1	Pembelajaran konvensional menarik untuk diikuti.	3,62
2	Materi pembelajaran konvensional mudah dipahami	3,62
3	Pembelajaran konvensional tidak membuat siswa cepat bosan	2,86
4	Penjelasan guru dalam pembelajaran konvensional mudah dipahami	3,44
5	Pembelajaran konvensional membantu siswa mengenal Al-Qur'an	3,62
6	Pembelajaran konvensional membuat siswa lebih bersemangat dalam mengenal Al-Qur'an	3,48
7	Pembelajaran konvensional bermanfaat dalam proses pembelajaran	3,92
8	Pembelajaran konvensional cocok digunakan untuk belajar Al-Qur'an	3,62
9	Pembelajaran konvensional membuat siswa lebih aktif belajar	3,31
10	Saya tertarik belajar Al-Qur'an menggunakan pembelajaran konvensional	3,31

3. Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, data penilaian responden dianalisis menggunakan kategori kelayakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Roblox*. Adapun kategori kelayakan berdasarkan persentase penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Kriteria Kelayakan Berdasarkan Persentase Penilaian

Persentase ¹	Kategori
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Kurang Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Berdasarkan data kuantitatif yang diperoleh, hasil analisis kelayakan media pembelajaran berbasis *Roblox* menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Analisis Kelayakan Game Berdasarkan Respon Pengguna

Indikator	Kepuasan Pengguna
Data analisis pengujian terkait dengan kemudahan tampilan informasi dan kemudahan penggunaan bagi Generasi <i>Alpha</i>	Sesuai dengan kriteria kelayakan, persentase sebesar 88,6% berada pada rentang 81%-100% , yang berarti media pembelajaran berbasis <i>Roblox</i> ini dikategorikan " Sangat Layak " untuk digunakan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 29 responden dengan 10 indikator pertanyaan, diperoleh total skor sebesar 1284. Nilai tersebut kemudian dibagi dengan

¹ Persentase kelayakan diperoleh dengan membandingkan skor yang diperoleh dengan skor maksimum kemudian dikalikan 100%

jumlah seluruh jawaban responden, yaitu 290 (29 responden \times 10 pertanyaan), sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,43 pada skala penilaian 1-5. Berdasarkan penilaian kuesioner, nilai 4,43 termasuk dalam kategori sangat setuju. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh hasil sebesar 88,6%, sehingga media pembelajaran berbasis Roblox termasuk dalam kategori "Sangat Layak".

Sementara itu, pengujian pada metode pembelajaran konvensional yang melibatkan 29 responden dengan 10 indikator pertanyaan memperoleh total skor sebesar 1006. Dari hasil perhitungan, diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,48 pada skala 1-5. Nilai tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional berada apa kategori setuju. Jika diubah ke dalam bentuk persentase, hasil yang diperoleh 69,3%, sehingga metode pembelajaran konvensional termasuk dalam kategori "layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Roblox memperoleh tingkat kelayakan yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga media pembelajaran berbasis Roblox dinilai lebih efektif dan menarik untuk digunakan dalam membantu siswa mengenal Al-Qur'an.

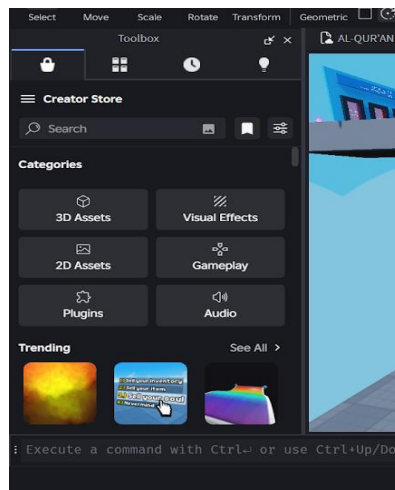
4. Pembahasan

Alur tahapan dalam penelitian ini adalah pembuatan *software*, pengujian alat dan kelayakan alat dengan pendekatan kuantitatif.

a. Pembuatan *Software*

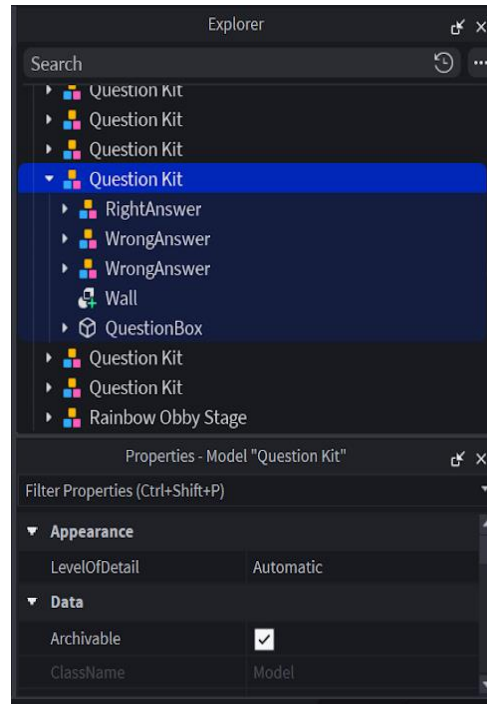
Pembuatan *software* dilakukan melalui berbagai tahap. Dimulai dari mengunduh aplikasi Roblox Studio. Setelah aplikasi berhasil diunduh, peneliti dapat melakukan *login* akun. Jika belum memiliki akun, dapat segera membuat akun pada platform Roblox. Setelah melakukan *login* dan sudah bisa masuk, peneliti bisa memilih menu *template*, lalu memilih sub-menu *baseplate* sebagai dasar pembuatan *game*.

Untuk mencari *item* yang diperlukan, peneliti menggunakan fitur *Toolbox* yang tersedia pada Roblox Studio. Melalui fitur tersebut, peneliti dapat mencari berbagai *item* yang dibutuhkan selama proses pembuatan *game*. Selain itu, Roblox Studio juga menyediakan ikon *move*, *scale*, dan *rotate* yang digunakan untuk mengatur posisi, ukuran, serta arah objek dalam *game*.



Gambar 4. Tampilan Opsi Toolbox pada Roblox Studio

Selanjutnya, peneliti menambahkan komponen pertanyaan (*Question Kit*) pada menu *Explorer* di Roblox Studio. Di dalamnya terdapat pertanyaan seputar materi Al-Qur'an dan bahasa Arab yang bisa diperoleh melalui web Quran.com. Lalu, menambahkan opsi *RightAnswer* untuk jawaban benar, dan opsi *WrongAnswer* untuk jawaban salah.



Gambar 5. Tampilan Opsi Question Kit pada Menu Explorer di Roblox Studio

b. Pengujian Alat dan Kelayakan Alat

Pengujian alat dilakukan dengan metode pendekatan kuantitatif, di mana pengguna dapat menilai secara objektif terhadap fungsional *game*, tingkat motivasi belajar, serta menilai kepuasan terhadap *game* tersebut. Respon siswa diperoleh melalui kuesioner menggunakan skala penilaian 1-5 dengan kriteria sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Adapun langkah-langkahnya seperti berikut: *Game* disiapkan oleh peneliti untuk diujikan kepada siswa Generasi *Alpha* pada tanggal 22 Februari 2026 tepatnya pada siswa MI Darul Quran yang diikuti oleh 16 siswa. Selanjutnya, dilakukan kembali pengujian kedua pada tanggal 25 Maret 2026. Peneliti melakukan pengujian pada siswa kelas 7 MTs Darul Quran IIBS yang diikuti oleh 13 siswa. Pengujian terhadap responden tersebut menggunakan kuesioner *Google Form* dengan mencantumkan pertanyaan yang diajukan sebagai berikut:

- 1) *Game* ini menarik untuk dimainkan.
- 2) Tampilan *game* mudah dipahami.
- 3) Petunjuk *game* mudah dipahami.
- 4) *Game* ini membantu mempelajari Al-Qur'an.
- 5) *Game* ini membuat siswa bersemangat ketika mempelajari Al-Qur'an.
- 6) *Game* ini bermanfaat untuk media pembelajaran.
- 7) *Game* ini tidak membosankan.
- 8) *Game* ini cocok digunakan untuk belajar.
- 9) *Game* ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.
- 10) Siswa lebih tertarik belajar Al-Qur'an menggunakan *game* ini daripada menggunakan cara biasa.

5. Analisis Data

Berdasarkan kuesioner yang diberikan melalui *Google Forms*, media pembelajaran berbasis *game* Roblox memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,43, sedangkan pembelajaran

konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 3,48. Nilai tertinggi pada kuesioner pembelajaran berbasis *game Roblox* terdapat pada pernyataan “*game membantu mengenal Al-Qur’an*” dengan skor rata-rata 4,72, sedangkan nilai terendah pada pernyataan “*petunjuk mudah dipahami*” dengan skor rata-rata 4,21. Sementara itu, pada kuesioner pembelajaran konvensional nilai tertinggi pada pernyataan “pembelajaran konvensional bermanfaat dalam proses pembelajaran” dengan skor rata-rata 3,92 dan nilai terendah pada pernyataan “pembelajaran konvensional tidak membuat siswa cepat bosan” dengan skor rata-rata 2,86. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game Roblox* lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, *game* edukasi berbasis *Roblox* yang dikembangkan berhasil digunakan sebagai media pembelajaran tambahan bagi siswa. Inovasi ini dibuat berdasarkan permasalahan yang muncul pada Generasi *Alpha*, yang cenderung memilih bermain *game* dibandingkan dengan belajar Al-Qur’an. Oleh karena itu, peneliti mulai berasumsi bahwa faktor kesulitan dan kurangnya minat menjadi penyebab Generasi *Alpha* merasa kurang tertarik mempelajari Al-Qur’an. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mulai merancang sebuah ide yang diharapkan bisa mengatasi faktor-faktor tersebut, yaitu dengan cara membuat *game* berbasis *Roblox* yang berisi pertanyaan seputar Al-Qur’an sebagai media pembelajaran tambahan yang interaktif dan menarik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *game* yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik dan memperoleh respon positif dari siswa dengan nilai rata-rata sebesar 4,43 yang tergolong tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game* ini mampu meningkatkan minat, motivasi, serta membantu siswa dalam mempelajari Al-Qur’an. Dengan demikian, siswa dapat belajar sambil bermain secara efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adrilian, H. dkk. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik
- Amalia, S. H. dkk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA.
- Beik, Muhammad Khudari. (1981). *Tarikh Tasyri’ al-islami*. Beirut: Dar al-Fikr.
- Bunis, M. M. (2022). Peningkatan Motivasi Belajar Alquran dengan Pendekatan Nagham di SDIT Miftahul Ulum.
- Faizah, N. dkk. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quiz Whizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras.
- Fakhrunnisa, N. dkk. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V pada SD 103 Bontompare.
- Fauziyyah, L. N. F. dkk. (2024). Pengembangan Media Flashcard ARIFAH (Astatī’an A’rif Surah) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri dalam Mengenal dan Menghafal Surah Juz 29.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Hermawan, Acep. (2011). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Majid, Abdul. (2014). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- McCordle, M. (2009). *Understanding Generation Alpha*. Sydney: McCordle Research.
- Mustofa, Syaiful. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*. Malang: UIN Maliki Press.

- Nisa, M. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika terhadap Motivasi Belajar Siswa.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Roblox Corporation. (2023). *Roblox Studio Documentation*. San Mateo: Roblox Corporation.
- Setiarini, N. P. D. dkk. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar.
- Sunarti. (2023). Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Mengenal Alquran Surah Al-Kautsar.
- Tasmara, A. dkk. (2025). Penerapan Game Edukasi Berbasis Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.
- Uno, Hamzah B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Walidah, G. N. dkk. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group