AKSELERASI:
JURNAL PENDIDIKAN GURU MI

Publisher:
Program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah
Universitas islam negeri kiai haji achmad siddiq

AKSELERASI : JURNAL PENDIDIKAN GURU MI
Volume 7, Nomor 1, Januari-Juni 2026, Hal 192 – 214
E-ISSN : 2723-0740 P-ISSN : 2723-0643

DIGITAL GAME-BASED LEARNING (DGBL) LITERACY ACHIEVEMENT, ISLAMIC CHARACTER EDUCATION.

Erfan Efendi [1], Ali Mukti[2] , Sumarsih[3], Khatipah[4], Samsul Arifin[5], M. Kurma Nur Faifatur R[6]
[1*] Universitas Islam Negeri, Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia
[2] Universitas Islam Negeri, Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia
[3]Institut Agama Islam Negeri Sorong, Indonesia
[4] Institut Agama Islam Negeri Sorong, Indonesia
[5] Sekolah Tinggi Agama Islam Ahmad Sibawayhie Situbondo, Indonesia
[6] Sekolah Tinggi Agama Islam Ahmad Sibawayhie Situbondo, Indonesia

e-mail: [1]efendi.e89@uinkhas.ac.id, [2]muktiali@lecturer.auinkhas.ac.id, [3]sumarsi.sastra@gmail.com, [4]khatipah76@gmail.com, [5]arifmardhutillah@gmail.com, [6]kurmanurfaifatur@gmail.com

DOI

Received:	Revised:	Accepted:	Published:
Month Date, Year	Month Date, Year	Month Date, Year	Month, Year

*Corresponding author

Abstract

This study aims to analyze the role of Digital Game-Based Learning (DGBL) in enhancing literacy skills and supporting the development of Islamic character among elementary school students. The study is motivated by the limited integration of interactive digital learning with character education in primary education contexts. This research employs a qualitative approach using a literature review design, examining relevant national and international studies within a specified period that address DGBL, digital literacy, learning motivation, and character education. Data were analyzed using a descriptive-analytical method to identify patterns, trends, and theoretical connections across the reviewed studies. The findings indicate that DGBL tends to contribute to improvements in literacy skills, learning motivation, and student engagement through interactive, multimodal, and experiential learning environments. Furthermore, the integration of DGBL in instructional practices has the potential to support the development of Islamic character values when implemented in a contextual and structured manner. Theoretically, this study reinforces the alignment of DGBL with constructivist theory, self-determination theory, and multimodal learning. Practically, the findings provide insights for educators in designing innovative, adaptive, and value-oriented digital learning strategies that align with the characteristics of elementary school students.

Keywords: *Digital Game-Based Learning (DGBL), Literacy, Islamic character education*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran Digital Game-Based Learning (DGBL) dalam

meningkatkan kemampuan literasi serta mendukung pengembangan karakter Islam pada siswa sekolah dasar. Studi ini dilatarbelakangi oleh masih terbatasnya integrasi antara pembelajaran digital yang interaktif dengan penguatan nilai-nilai karakter dalam pendidikan dasar.Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain tinjauan literatur terhadap studi nasional dan internasional yang relevan dalam kurun waktu tertentu, yang membahas DGBL, literasi digital, motivasi belajar, dan pendidikan karakter. Data dianalisis secara deskriptif-analitis untuk mengidentifikasi pola, kecenderungan, serta hubungan teoretis antar temuan penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa DGBL cenderung berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan literasi, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa melalui lingkungan belajar yang interaktif, multimodal, dan berbasis pengalaman. Selain itu, integrasi DGBL dalam pembelajaran berpotensi mendukung penguatan nilai-nilai karakter Islam apabila dirancang secara kontekstual dan terarah. Secara teoretis, penelitian ini menegaskan keterkaitan DGBL dengan teori konstruktivisme, otonomi diri, dan pembelajaran multimodal. Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran digital yang inovatif, adaptif, dan berorientasi nilai sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

***Kata kunci**: Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL), Literasi, Pendidikan Karakter Islam.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan di bidang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi sekadar pelengkap, melainkan telah menjadi kebutuhan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Siswa sekolah dasar saat ini tumbuh sebagai generasi digital yang familiar dengan perangkat teknologi dan permainan digital dalam kehidupan sehari-hari mereka. Kondisi ini menuntut inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hendrizal yang dikutip dalam (W. I. G. A. P. A. & K., 2025), yang menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang kontekstual berpotensi mengurangi motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran literasi.

Salah satu tantangan utama dalam pendidikan dasar di Indonesia adalah tingkat pencapaian literasi siswa yang masih belum optimal. Literasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami, menafsirkan, dan menggunakan informasi secara kritis dalam berbagai konteks pembelajaran (putri I. T. A. et al., 2024). Sesuai dengan hal tersebut, hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan dalam studi oleh Inggriyani dkk. di Kelompok Kerja Guru (KKG) di Kecamatan Lengkong, Kota Bandung, menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas masih cenderung monoton, sehingga siswa terlihat bosan selama pelajaran. Selain itu,

rencana pembelajaran dirancang secara konvensional, guru menunjukkan kreativitas yang terbatas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, dan praktik penilaian tidak autentik maupun mencerminkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS). Kondisi ini terjadi karena sebagian guru belum mampu merancang alat pembelajaran yang berorientasi pada model pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, guru memerlukan bimbingan dan dukungan dalam menerapkan model pembelajaran inovatif dan mengintegrasikan literasi digital melalui platform seperti Kahoot sebagai strategi pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam merancang, melaksanakan proses pembelajaran inovatif, dan melakukan penilaian autentik (I. F. et al., 2020). Akibatnya, penerapan strategi pembelajaran literasi berbasis teknologi, khususnya DGBL, dapat diusulkan sebagai solusi yang layak untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pencapaian literasi di kalangan siswa sekolah dasar.

Di sisi lain, pendidikan karakter tetap menjadi tujuan utama pendidikan nasional. Sekolah dasar mewakili fase awal yang strategis dalam pembentukan karakter siswa, karena nilai-nilai dasar yang ditanamkan pada tahap ini akan secara signifikan mempengaruhi sikap dan perilaku siswa pada tingkat pendidikan selanjutnya. Dalam konteks pendidikan Islam, pendidikan karakter Islam memainkan peran krusial dalam membentuk moral dan sikap belajar siswa sejak usia dini. Nilai-nilai Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, keagamaan, saling menghormati, dan karakter mulia perlu secara konsisten diinternalisasi dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar (M. G. R. & D., 20224). Internalisasi nilai-nilai ini tidak cukup jika hanya disampaikan melalui konsep-konsep normatif atau hafalan mekanis; sebaliknya, hal ini harus diwujudkan melalui pengalaman belajar yang bermakna, pembiasaan, dan teladan dalam aktivitas pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pendidikan karakter Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan agama, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku positif yang tercermin dalam proses belajar dan kehidupan sosial siswa. Namun, perkembangan teknologi digital yang pesat juga menghadirkan tantangan bagi tersendiri. Pendidikan karakter. Penggunaan media digital dan permainan tanpa integrasi nilai dapat berdampak negatif pada perilaku siswa jika tidak didampingi secara pedagogis dan didasarkan pada nilai-nilai moral (I. M. A., 2024).

Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) muncul sebagai pendekatan instruksional inovatif yang memanfaatkan permainan digital sebagai media utama untuk mencapai tujuan pembelajaran spesifik (G. & T., 2024). Dalam Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL), elemen-elemen permainan seperti tantangan, aturan, tujuan,

dan umpan balik dirancang secara sistematis untuk selaras dengan konten pembelajaran (Z., 2024). Pendekatan ini menempatkan aktivitas bermain tidak hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai alat pembelajaran yang terstruktur, berorientasi pada tujuan, dan bermakna bagi siswa (H. H. & U., 2025).

Secara pedagogis, Pembelajaran Berbasis Permainan Digital menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui pengalaman pembelajaran berbasis masalah dan eksplorasi (D. et al., 2024). DGBL memungkinkan siswa belajar melalui proses berulang dari percobaan, kesalahan, dan penyempurnaan strategi, didukung oleh umpan balik langsung yang diberikan oleh sistem permainan (Nurmala et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, yang memandang siswa sebagai agen aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang mereka jalani (A. A. A. et al., 2023).

Pembelajaran Berbasis Permainan Digital dalam pendidikan dasar dipahami sebagai strategi pembelajaran yang dirancang untuk selaras dengan karakteristik perkembangan anak-anak, terutama kecenderungan alami mereka terhadap aktivitas berbasis permainan (A. H. P. & F., 2025). DGBL menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan, visual menarik, dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (I. K. R. et al., 2024). Oleh karena itu, DGBL dianggap sangat relevan untuk diterapkan di sekolah dasar, karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik ke dalam pengalaman belajar yang holistik.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan Digital (DGBL) efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya, temuan Aprianti dkk. (2024) menunjukkan bahwa hasil uji t yang membandingkan skor posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh nilai Sig. (dua ekor) sebesar 0.000 < 0.05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil ini menegaskan bahwa model pembelajaran berbasis game digital memiliki efek signifikan terhadap motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran sejarah. Temuan ini mendukung penggunaan DGBL sebagai strategi instruksional yang efektif untuk meningkatkan tingkat motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas pembelajaran, menunjukkan potensinya yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (A. A. et al., 2024).

DGBL menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menantang yang

memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas-tugas (Prananda dkk., 2024). Selain meningkatkan motivasi, DGBL juga memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan literasi di kalangan siswa sekolah dasar. Melalui teks interaktif, cerita digital, dan tantangan berbasis pemahaman, siswa dilatih untuk membaca, menafsirkan, dan memproses informasi secara aktif, sehingga memperkuat pemahaman membaca dan perkembangan literasi secara keseluruhan.

Permainan digital mulai digunakan dalam pengajaran literasi di beberapa sekolah dasar di Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memperbaiki pemahaman teks dengan menyajikan visual yang menarik dan alur cerita yang kontekstual (Risadusshalihin et al., 2025). Namun, implementasi DGBL di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kecenderungan menggunakan permainan yang menekankan aspek hiburan atau pencapaian kognitif saja, tanpa secara eksplisit mengintegrasikan nilai-nilai karakter. Beberapa studi mencatat bahwa banyak permainan edukatif belum dirancang secara sengaja untuk menanamkan nilai-nilai karakter, termasuk nilai-nilai karakter Islam. Akibatnya, pembelajaran berbasis permainan mungkin berhasil meningkatkan hasil akademik, tetapi belum optimal dalam membentuk sikap dan perilaku siswa.

Di sisi lain, penelitian tentang pendidikan karakter Islam di sekolah dasar umumnya menekankan metode seperti teladan, pembiasaan, dan integrasi nilai-nilai ke dalam materi pelajaran. Meskipun pendekatan-pendekatan ini terbukti efektif dalam membentuk karakter moral siswa, mereka cenderung tetap konvensional dan jarang memanfaatkan media digital interaktif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa integrasi media digital ke dalam pendidikan karakter Islam dapat mendukung penyerapan prinsip-prinsip oleh siswa secara lebih menarik dan relevan. Fenomena ini menyoroti kesenjangan antara perkembangan pesat media pembelajaran digital dan strategi yang digunakan dalam pendidikan karakter Islam di tingkat sekolah dasar. Seiring dengan semakin terbenamnya siswa dalam dunia digital, pendidikan karakter masih sering disampaikan melalui metode yang kurang sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Studi sebelumnya umumnya mengkaji Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) dan pendidikan karakter Islam sebagai domain terpisah. DGBL sebagian besar diteliti dalam hal efektivitasnya terhadap hasil belajar kognitif, peningkatan motivasi belajar, dan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sementara itu, pendidikan

karakter Islam sebagian besar diteliti dari perspektif internalisasi nilai, pembiasaan, dan peneladanan dalam lingkungan sekolah. Penelitian tentang DGBL di tingkat sekolah dasar cenderung berfokus pada hasil akademik seperti pencapaian belajar, pemahaman konseptual, dan minat belajar siswa. Studi-studi ini menunjukkan bahwa permainan digital dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa. Namun, sebagian besar studi ini belum secara eksplisit mengintegrasikan dimensi pembentukan karakter, khususnya nilai-nilai karakter Islam, ke dalam desain pembelajaran berbasis permainan. Di sisi lain, penelitian tentang pendidikan karakter Islam di sekolah dasar lebih menekankan pada pendekatan konvensional, seperti pembiasaan sikap agama, teladan guru, dan integrasi nilai-nilai ke dalam materi pelajaran. Meskipun pendekatan-pendekatan ini dianggap efektif dalam membentuk sikap dan perilaku siswa, penggunaan media digital interaktif dalam pendidikan karakter Islam masih relatif terbatas. Akibatnya, strategi pendidikan karakter belum sepenuhnya beradaptasi dengan karakteristik siswa di era digital.

Studi yang mengintegrasikan Pembelajaran Berbasis Permainan Digital, pendidikan karakter Islam, dan pencapaian literasi siswa sekolah dasar dalam kerangka penelitian tunggal masih relatif jarang. Hal ini patut diperhatikan, mengingat literasi merupakan kompetensi dasar yang memainkan peran krusial dalam mendukung kesuksesan belajar siswa dalam jangka panjang. Keterampilan literasi yang kuat memungkinkan siswa untuk memahami informasi, berpikir kritis, dan mengembangkan potensi akademik serta karakter secara seimbang.

Berdasarkan kondisi-kondisi tersebut, diperlukan penelitian yang mengkaji integrasi DGBL dengan pendidikan karakter Islam sebagai strategi pembelajaran literasi di sekolah dasar. Pendekatan integratif ini diharapkan dapat mengatasi tantangan-tantangan yang terus berlanjut dalam pembelajaran literasi sekaligus mendukung upaya pembentukan karakter Islam melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan pengalaman hidup anak-anak.

Keunikan studi ini terletak pada upayanya untuk menghubungkan Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL), pendidikan karakter Islam, dan pencapaian literasi dalam desain instruksional yang terpadu. Permainan digital tidak hanya dipandang sebagai media untuk meningkatkan keterampilan akademik, tetapi juga sebagai alat untuk internalisasi nilai-nilai Islam secara kontekstual dan praktis. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pemeriksaan peran DGBL yang terintegrasi dengan pendidikan karakter

Islam dalam meningkatkan pencapaian literasi siswa sekolah dasar, dilihat dari aspek implementasi instruksional, internalisasi nilai karakter, dan dampaknya terhadap kinerja literasi siswa.

Bagian pendahuluan ditulis menggunakan font Times New Roman ukuran 12 pt, spasi 1.5, dan rata kanan-kiri (*justify*) dengan indentasi awal paragraf sebesar 0,75 cm. Penulisan pendahuluan disajikan dalam bentuk paragraf naratif yang mengalir dan tidak diperkenankan menggunakan subjudul.

Secara substansi, pendahuluan harus disusun secara argumentatif dan analitis dengan mengacu pada gaya penulisan akademik yang mendalam sebagaimana dalam artikel ilmiah bereputasi. Penulis diharapkan memulai dengan memaparkan isu global atau fenomena umum yang relevan dengan topik penelitian, kemudian mengerucut pada konteks nasional dan lokal. Selanjutnya, penulis perlu menguraikan permasalahan nyata yang terjadi di lapangan, didukung dengan data empiris atau hasil observasi awal.

Pendahuluan juga harus memuat tinjauan terhadap penelitian terdahulu yang relevan untuk menunjukkan posisi penelitian dalam peta keilmuan. Penulis wajib mengidentifikasi kesenjangan penelitian (*research gap*) yang belum dikaji oleh penelitian sebelumnya. Selain itu, kebaruan (*novelty*) penelitian harus dijelaskan secara eksplisit, baik dari sisi konseptual maupun kontekstual. Bagian ini diakhiri dengan perumusan tujuan penelitian yang jelas dan terarah.

METODE

Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan komprehensif tentang konsep, temuan empiris, dan tren penelitian terkait Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL), pendidikan karakter Islam, dan pencapaian literasi di kalangan siswa sekolah dasar (H. N. F. & K., 2021). Tinjauan literatur memungkinkan peneliti untuk secara sistematis menganalisis berbagai sumber ilmiah guna mengidentifikasi hubungan antar konsep, pola temuan, dan celah penelitian yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut. Selain itu, pendekatan ini menyediakan landasan untuk mengembangkan sintesis konseptual yang relevan guna mendukung desain pembelajaran literasi berbasis permainan digital yang terintegrasi dengan nilai-nilai Islam (Hanum et al., 2025). Oleh karena itu, metode yang dipilih sejalan dengan tujuan penelitian untuk memperkuat landasan teoretis dan konseptual.

Pengumpulan data dilakukan melalui pencarian sistematis terhadap literatur ilmiah yang relevan dalam bentuk artikel jurnal ilmiah. Data diperoleh dengan mencari beberapa basis data akademik, yaitu Google Scholar, Type.Side.io, dan ResearchGate. Artikel yang

dipilih disaring berdasarkan kriteria spesifik, termasuk kesesuaian dengan fokus penelitian, relevansi dengan konteks sekolah dasar, hubungan langsung dengan DGBL, pendidikan karakter Islam, dan literasi, serta publikasi dalam sepuluh tahun terakhir. Sumber data terdiri dari artikel jurnal nasional dan internasional yang kredibel dengan kontribusi ilmiah yang jelas.

Analisis data dilakukan menggunakan analisis konten, di mana setiap sumber yang dipilih dianalisis secara sistematis untuk mengidentifikasi konsep kunci, pendekatan penelitian, dan temuan penting yang relevan dengan fokus studi (Sugiyono, 2021). Hasil analisis kemudian diklasifikasikan ke dalam tema utama dan disintesis secara deskriptif dan analitis untuk memberikan ringkasan yang komprehensif dan rinci tentang bagaimana DGBL, pendidikan karakter Islam, dan pencapaian literasi terintegrasi di kalangan siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Temuan

Studi yang dilakukan oleh Ermono & Perdana (2022) yang menerapkan permainan Khan Academy Kids sebagai media pembelajaran selama satu minggu, menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital siswa. Guru melakukan pengamatan dan penilaian menggunakan pertanyaan sederhana yang disediakan dalam aplikasi sebagai alat untuk mengevaluasi literasi digital siswa. Sebelum penggunaan media berbasis permainan, 60% siswa, atau 12 peserta didik, memperoleh skor di bawah standar yang ditetapkan, sementara hanya 8 siswa yang memenuhi kriteria penilaian minimum. Setelah penerapan permainan sebagai media pembelajaran, 14 siswa (80%) menunjukkan peningkatan dalam keterampilan literasi digital mereka. Meskipun peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik, siswa mampu menjawab tambahan 4–5 pertanyaan dengan benar secara rata-rata, dibandingkan dengan kinerja awal mereka yang hanya mampu menjawab sekitar 9 dari 20 pertanyaan dengan benar (Y. & I., 2022).

Literasi digital dievaluasi melalui penilaian sederhana berdasarkan pertanyaan dalam aplikasi. Hasil awal menunjukkan bahwa 12 siswa (60%) memperoleh skor di bawah rata-rata, dan hanya 8 siswa yang memenuhi kriteria penilaian minimum. Setelah penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan, 14 siswa (80%) menunjukkan peningkatan keterampilan literasi digital. Peningkatan yang dicapai oleh

siswa relatif moderat, dengan peningkatan sekitar 4–5 pertanyaan yang dijawab dengan benar, sedangkan sebelumnya siswa hanya mampu menjawab sekitar 9 dari 20 pertanyaan. Untuk memperkuat temuan ini, wawancara dilakukan dengan siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan menikmati aktivitas pembelajaran ketika media berbasis permainan digunakan. Permainan membuat mereka lebih antusias dalam belajar, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri dengan lebih bebas, dan membantu mereka memahami pertanyaan dengan lebih mudah.

Untuk memperkuat temuan ini, para peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik dan menikmati proses belajar lebih saat media berbasis game digunakan (Y. & I., 2022). Media belajar ini mampu merangsang antusiasme siswa dalam belajar dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengekspresikan diri secara lebih efektif. Selain itu, siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami pertanyaan yang disajikan melalui permainan edukatif. Berikut adalah ilustrasi antarmuka Pembelajaran Berbasis Game Digital (DGBL) dari Khan Academy Kids.

Gambar 1: Game Khan Academy Kids



Selain itu, Kirom melakukan penelitian yang mengembangkan media pendidikan bernama ALIS (Aplikasi Literasi Islami) yang bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca dan pengembangan karakter Islam. Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian pengembangan aplikasi ALIS, temuan menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis permainan interaktif ini, yang mengintegrasikan literasi membaca dengan nilai-nilai karakter Islam, dianggap sangat valid, praktis, dan efektif untuk digunakan di tingkat sekolah dasar. Hasil validasi ahli

menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan ahli materi memberikan skor 90%, ahli media 92%, dan pengguna 92%. Temuan ini menunjukkan bahwa media digital yang dirancang secara sistematis dapat mengatasi masalah rendahnya minat siswa dalam membaca sekaligus mengatasi keterbatasan ketersediaan media pembelajaran yang mengintegrasikan pendidikan karakter Islam ke dalam pengajaran literasi (K. S. & N., 2025).

Temuan selanjutnya menunjukkan bahwa penerapan media digital interaktif seperti ALIS memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran literasi. Hasil dari uji coba terbatas maupun yang lebih luas menunjukkan respons siswa yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata mencapai 90%. Siswa menunjukkan antusiasme yang meningkat, kemandirian belajar yang lebih besar, dan minat yang lebih kuat dalam aktivitas membaca melalui cerita- cerita Islam yang disajikan dalam format interaktif. Media ini juga dianggap efektif dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, yang memerlukan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan kontekstual (K. S. & N., 2025).

Selain meningkatkan pencapaian literasi membaca, studi ALIS juga menemukan bahwa integrasi nilai-nilai karakter Islam ke dalam media permainan digital memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan sikap dan perilaku siswa. Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan keagamaan diinternalisasi melalui alur cerita, aktivitas pemecahan masalah, dan unsur reflektif yang tertanam dalam aplikasi. Pendidikan karakter tidak diajarkan secara eksplisit, tetapi dialami secara langsung oleh siswa melalui proses bermain dan belajar (K. S. & N., 2025). Temuan ini memperkuat pandangan bahwa Pembelajaran Berbasis Game Digital yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter Islam mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan spiritual siswa secara holistik dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. Antarmuka aplikasi ALIS ditampilkan pada gambar berikut.

Gambar 2: Antarmuka Awal ALIS



Gambar 3: Menu Utama ALIS



Selain itu, temuan (D. A. R. et al., 2023) menunjukkan bagaimana penggunaan pembelajaran berbasis permainan digital melalui aplikasi permainan berbasis kuis dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Media permainan yang dikembangkan mampu menyajikan aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sebagai generasi digital. Permainan berbasis kuis mendorong siswa untuk secara aktif menjawab pertanyaan, berpikir kritis, dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran Islam. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media pendidikan yang efektif yang mendukung pengembangan literasi dalam pembelajaran PAI.

Studi tersebut juga mengungkapkan bahwa penggunaan permainan edukatif berbasis aplikasi memiliki potensi yang kuat dalam menanamkan nilai-nilai karakter Islam. Melalui desain pertanyaan, penggunaan bahasa, dan elemen visual yang terintegrasi dalam permainan, siswa dilatih untuk menunjukkan kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan penghormatan terhadap aturan. Validasi oleh para ahli materi, media, dan bahasa, yang mencapai kategori "sangat layak", menunjukkan bahwa konten permainan tersebut sejalan dengan nilai-nilai pendidikan Islam dan etika belajar yang tepat (D. A. R. et al., 2023). Oleh karena itu, Pembelajaran Berbasis Permainan Digital dapat berfungsi sebagai media pendukung untuk pendidikan karakter Islam yang relevan dengan perkembangan teknologi di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil uji efektivitas yang dilaporkan dalam studi ini, permainan edukatif berbasis aplikasi menunjukkan efektivitas dalam kategori "efektif", dengan nilai N-Gain sebesar 0.58 (D. A. R. et al., 2023). Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan literasi siswa telah meningkat, terutama dalam pemahaman bacaan pertanyaan, pemahaman konsep Islam, dan literasi digital dalam penggunaan aplikasi

pembelajaran. Permainan digital membantu siswa memahami materi PAI secara bertahap, mandiri, dan kolaboratif, sehingga mendukung pencapaian literasi akademik dan literasi digital secara bersamaan.

Tabel 1. Ringkasan Perbandingan DGBL

No.	Jenis DGBL	Tujuan	Kelebihan	Kekurangan
1.	Khan Academy Kids	Meningkatkan literasi digital (membaca dan menulis) siswa kelas empat sekolah dasar melalui permainan edukatif.	1. Memotivasi dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. 2. Mengubah kebiasaan negatif bermain game menjadi aktivitas belajar yang menyenangkan. 3. Mengembagan kemampuan kognitif, penalaran logis, dan keterampilan aritmatika	1. Membutuhkan fasilitas perangkat digital (seperti Android) yang mungkin tidak dimiliki oleh semua siswa karena faktor keuangan. 2. Membutuhkan pengawasan untuk memastikan bahwa perangkat hanya digunakan untuk belajar.
2.	Aplikasi Literasi Islami (ALIS)	Meningkatkan kemampuan membaca membaca sambil secara bersamaan membentuk karakter Islam di sekolah dasar siswa melalui media digital interaktif	1. Mengintegrasikan nilai-nilai karakter Islam secara alami ke dalam alur cerita. 2. Menggunakan pendekatan pemecahan masalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. 3. Fitur navigasi yang intuitif dan desain visual yang sangat menarik bagi anak-anak.	1. Ukuran file aplikasi perlu dioptimalkan untuk menghindari ukuran yang terlalu besar.Beberapa masalah teknis awalnya di sistem navigasi selama fase uji coba awal (sebelum revisi).
3.	Game Quiz PAI	Mengembangkan pendidikan agama Islam yang interaktif, praktis, dan efektif Pendidikan Agama (PAI).	1. Mendorong semangat kompetitif siswa melalui kuis. 2. Membantu guru dalam membuat soal dan menilai secara otomatis kompetensi siswa. 3. Membantu siswa menganalisis jawaban mereka sendiri jawaban mereka.	1. Sangat tergantung pada penggunaan smartphone, yang, jika tidak dibatasi waktu dengan tepat, dapat mengganggu konsentrasi belajar siswa dan berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental

B. Pembahasan

1. Peran DGBL dalam Meningkatkan Prestasi Literasi Siswa Sekolah Dasar

Melalui metode pengajaran kreatif dan menarik, Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) Telah terbukti secara signifikan meningkatkan prestasi literasi di kalangan siswa sekolah dasar. Dalam studi yang dilakukan oleh Ermono & Perdana (2022), penggunaan permainan Khan Academy Kids selama satu minggu menunjukkan peningkatan keterampilan literasi digital pada 80% siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat mendorong siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

Penerapan DGBL memfasilitasi proses pembelajaran aktif dan partisipatif, memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan eksplorasi berulang (D., Raharjo A. et al., 2024). Konsep pembelajaran konstruktivis, yang memandang siswa sebagai subjek aktif dalam menciptakan pengetahuan, sejalan dengan metode ini (T. et al., 2025). Melalui pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya melatih keterampilan membaca dan menulis tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pembelajaran secara menarik (S. N. & N., 2024).

Kesimpulannya, Pembelajaran Berbasis Game Digital (DGBL) memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung dan penyelidikan berulang, yang mendorong pembelajaran aktif dan interaktif. Metode ini sejalan dengan teori konstruktivisme pembelajaran, yang menempatkan siswa sebagai agen aktif dalam konstruksi pengetahuan. Selain meningkatkan keterampilan membaca dan menulis, DGBL membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang materi pembelajaran secara menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

Kemampuan Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) untuk mengintegrasikan komponen visual dan auditif yang menarik merupakan salah satu keunggulannya (L., 2025), yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Studi oleh Kirom & Samur (2025) menunjukkan bahwa aplikasi literasi Islam “ALIS” tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca siswa tetapi juga meningkatkan antusiasme dan kemandirian belajar mereka.

Temuan ini sangat relevan dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar, yang membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan kaya secara visual (Dendodi et al., 2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) juga membantu mengurangi kebosanan siswa yang disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton (L. N. et al., 2025). Melalui permainan edukatif, siswa menjadi lebih termotivasi dan memandang pembelajaran bukan sebagai beban, melainkan sebagai aktivitas yang menyenangkan. Temuan ini mendukung studi oleh (A. A. et al., 2024) yang menyatakan bahwa permainan digital dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa.

Dari perspektif teoretis, temuan ini dapat dikaitkan dengan Teori Determinasi Diri, yang menekankan pentingnya motivasi intrinsik dalam proses pembelajaran.(M. B. . N. et al., 2025). Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) dapat memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterkaitan melalui aktivitas berbasis permainan yang memberikan kesempatan untuk eksplorasi, tantangan bertahap, dan umpan balik instan (R. A. H. et al., 2024). Selain itu, DGBL sejalan dengan teori pembelajaran multimodal, yang menyarankan bahwa penggunaan elemen visual, auditif, dan interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi memori siswa (W. et al., 2023). Integrasi berbagai modus dalam permainan edukatif membuat proses pembelajaran lebih bermakna, kurang monoton, dan lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga memperkuat motivasi belajar sambil meningkatkan efektivitas pencapaian literasi (P. P. et al., 2025).

Menurut analisis diskusi, penggunaan DGBL memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan kualitas proses belajar siswa sekolah dasar. Sintesis temuan dari berbagai studi menunjukkan bahwa integrasi unsur visual, audio, dan interaktif dalam permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi belajar, kemandirian, dan keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas literasi. Siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan dalam keterampilan membaca tetapi juga menunjukkan tingkat antusiasme dan ketekunan yang lebih tinggi sepanjang proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan yang difasilitasi oleh DGBL sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Namun, masih terdapat sejumlah hambatan dalam penerapan DGBL,

termasuk keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi di beberapa sekolah dan kebutuhan akan pengawasan yang memadai untuk memastikan penggunaan perangkat tetap fokus pada aktivitas pembelajaran (Y. & I., 2022). Oleh karena itu, dukungan institusional dalam hal penyediaan infrastruktur dan pelatihan guru sangat penting untuk mengoptimalkan potensi DGBL dalam pembelajaran literasi.

Efektivitas DGBL dalam meningkatkan pencapaian literasi juga didukung oleh kemampuannya memberikan umpan balik langsung kepada siswa (A. D. P. & Indrapangastuti, 2025). Fitur ini memungkinkan siswa mengidentifikasi kesalahan mereka dan memperbaikinya secara mandiri, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan berkelanjutan (U. M. et al., 2024). Pengembangan media literasi digital yang sistematis dan terintegrasi dengan konteks pembelajaran autentik dapat mengatasi tantangan rendahnya minat membaca di sekolah dasar. Ditekankan bahwa media digital yang dirancang dengan baik dapat secara signifikan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran (K. S. & N., 2025).

Secara keseluruhan, Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) memainkan peran penting dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar melalui integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Pendekatan ini sangat relevan dalam mendukung tuntutan pembelajaran pendidikan abad ke-21.

2. Peran DGBL dalam Pendidikan Karakter Isam untuk Siswa Sekolah Dasar

Dari aspek manajemen peserta didik, penerapan sistem pemantauan perilaku religius berbasis digital memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas pengelolaan siswa. Penggunaan student dashboard yang merekam kehadiran ibadah, aktivitas keagamaan, dan perkembangan akhlak memungkinkan guru melakukan pengawasan secara lebih objektif, transparan, dan berkelanjutan (Endry dan Fathiaty, 2023).

Sistem ini juga meningkatkan keterlibatan orang tua melalui akses informasi yang terbuka terhadap perkembangan akademik dan karakter anak. Dengan demikian, teknologi digital berfungsi sebagai instrumen penguatan pendidikan karakter Islami sekaligus mempererat sinergi antara madrasah dan keluarga dalam proses pendidikan.

Transformasi digital dalam manajemen peserta didik sejalan dengan perkembangan konsep *digital school management* yang menekankan efisiensi, akuntabilitas, dan penguatan nilai karakter melalui teknologi (Kamal & Rasyid, 2020; Fullan, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan sistem informasi peserta didik berbasis digital mampu meningkatkan kualitas pengambilan keputusan guru karena data perilaku siswa terdokumentasi secara sistematis dan real-time (Mulyasa, 2021; Dwiyogo, 2020).

Dalam konteks pendidikan Islam, teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat administratif, tetapi juga sebagai media internalisasi nilai-nilai religius melalui pemantauan konsistensi ibadah dan akhlak siswa secara berkelanjutan (Zainuddin & Hasan, 2019;Arifin, 2020). Selain itu, keterlibatan orang tua melalui parent access system terbukti meningkatkan kontrol sosial, motivasi belajar, dan pembentukan karakter peserta didik karena adanya komunikasi dua arah antara sekolah dan keluarga (Epstein, 2018; Rahmawati et al., 2022). Dengan demikian, integrasi teknologi digital dalam manajemen peserta didik memperkuat peran madrasah sebagai lembaga pendidikan holistik yang mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan spiritual secara simultan dan terukur (Sallis, 2014; Yusuf & Wahyuni, 2021). Selain itu, pendidikan karakter Islam di tingkat sekolah dasar memanfaatkan secara strategis Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL).

Integrasi nilai-nilai Islam ke dalam media pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menginternalisasi sikap dan perilaku Islam secara alami melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (pulungan N. H. & N., 2024). Penerapan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan keagamaan melalui aktivitas permainan digital membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut tanpa bergantung sepenuhnya pada hafalan konsep-konsep normatif. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Aeni (A. A. N., 2020) bahwa pendidikan karakter Islam seharusnya diwujudkan melalui pengalaman konkret dan teladan. Penggunaan permainan berbasis kuis dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti yang dikembangkan oleh Daulay dkk. (D. A. R. et al., 2023), juga menunjukkan bahwa media semacam ini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif sambil sekaligus menumbuhkan karakter Islam melalui konten dan aturan permainan yang sarat

nilai moral. DGBL mendukung pembentukan sikap positif, karena siswa secara terus- menerus terpapar pada situasi yang mengharuskan mereka menerapkan nilai-nilai karakter selama bermain. Oleh karena itu, pendidikan karakter Islam tidak sekadar teoretis, tetapi langsung dialami. dan diterapkan oleh siswa (A. S. & B., 2022).

Integrasi pendidikan karakter Islam ke dalam DGBL juga membantu mengatasi dampak negatif penggunaan media digital yang seringkali kurang memiliki landasan moral. Dengan pengelolaan yang tepat dan desain media yang cermat, teknologi digital dapat menjadi alat yang ampuh untuk memperkuat pendidikan karakter (A. A. A., 2025).

Selain pembentukan nilai, DGBL menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, mengurangi beban yang dirasakan siswa saat mempelajari mata pelajaran agama. Kondisi ini memupuk sikap positif terhadap pembelajaran Islam dan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk mencapai kesuksesan akademik (B. et al., 2025). Penggunaan media berbasis permainan yang berorientasi pada nilai-nilai karakter Islam juga memperkuat integrasi aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya memahami konten agama tetapi juga mengembangkan sikap yang membentuk mereka menjadi individu yang bermoral dan bertanggung jawab (J. M. et al., 2025). Secara keseluruhan, DGBL menawarkan pendekatan kontemporer dalam pendidikan karakter Islam yang relevan dengan kemajuan teknologi dan gaya belajar siswa saat ini, memastikan Pendidikan karakter tidak hanya disampaikan secara efektif, tetapi juga dengan cara yang menarik dan bermakna.

3. Dampak DGBL Terhadap Prestasi Literasi dan Pengembangan Karakter Islam Siswa Sekolah Dasar

Hasil integrasi pendidikan karakter Islam dengan DGBL dapat dilihat melalui peningkatan prestasi literasi serta pengembangan sikap positif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Daulay dkk. (D. A. R. et al., 2023) menunjukkan peningkatan keterampilan literasi dan internalisasi nilai-nilai karakter Islam, dengan tingkat efektivitas berkisar antara moderat hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa DGBL mampu mengintegrasikan prestasi akademik dengan pendidikan karakter secara efektif.

Melalui permainan edukatif yang dirancang dengan bahasa, visual, dan

konten Islam, siswa didorong untuk mengembangkan sikap jujur, disiplin, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai Islam yang tertanam dalam permainan. Sikap-sikap ini kemudian memiliki pengaruh positif terhadap perilaku sosial siswa dan aktivitas belajar harian mereka (D. A. R. et al., 2023).

DGBL juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, bertahap, dan kolaboratif, sehingga mereka dapat memahami materi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan lebih baik. Proses belajar yang menyenangkan ini sekaligus mendukung pengembangan literasi akademik dan literasi digital (K. S. & N., 2025).

Respons positif siswa terhadap media digital yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter Islam tercermin dalam peningkatan antusiasme dan otonomi belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan (K. S. & N., 2025). DGBL yang terintegrasi dengan pendidikan karakter Islam mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bermakna, memastikan bahwa proses belajar tidak hanya berorientasi pada prestasi akademik tetapi juga pada pembentukan siswa yang memiliki karakter moral yang kuat dan perilaku yang mulia. Selain itu, media berbasis permainan digital memberikan umpan balik yang cepat dan akurat, memungkinkan siswa untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan sambil terus meningkatkan keterampilan literasi mereka. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran reflektif dan berkelanjutan yang dipromosikan dalam Pendidikan modern (Nurmala et al., 2025).

Dampak positif ini juga membuka peluang untuk memperluas penggunaan media digital dalam pendidikan karakter Islam di tingkat sekolah dasar, mengatasi tantangan pendidikan di Era teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai moral dan spiritual. Oleh karena itu, Pembelajaran Berbasis Permainan Digital yang terintegrasi dengan pendidikan karakter Islam menjadi solusi efektif untuk meningkatkan prestasi literasi sambil mengembangkan karakter Islam siswa sekolah dasar secara holistik dan berkelanjutan.

Tabel 2. Ringkasan Pembahasan

No.	Aspek	Peran DGBL	Dampak

1.	Pendidikan karakter Islam	- Menanamkan nilai-nilai Islam secara alami melalui permainan. - Membantu pembiasaan dan peneladanan sikap Islam secara kontekstual. - Meningkatkan siswa keterlibatan dalam pembentukan karakter Islam	- Nilai-nilai kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan keagamaand isampaikan melalui cerita, aktivitas pemecahan masalah, dan refleksi dalam permainan. - Karakter Islam tidak diajarkan secara teoritis semata, tetapi langsung dirasakan oleh siswa sepanjang proses bermain dan belajar. - Media interaktif membuat siswa lebih aktif dan terlibat, sehingga internalisasi karakter menjadi lebih efektif dan menarik dibandingkan dengan metode konvensional.
2.	Pencapaian Literasi	- Meningkatkan keterampilan literasi digital dan keterampilan membaca siswa - Memfasilitapembelajaran literasi yang menyenangkan dan kontekstual - Meningkatkan motivasi dan kemandirian dalam pembelajaran literasi.	- Permainan edukatif memotivasi siswa untuk belajar membaca, memahami pertanyaan, dan menggunakan teknologi secara kritis dan interaktif. - Visual, cerita, dan tantangan dalam permainan membantu siswa memahami literasi dalam konteks "materi " lebih efektif dan bermakna. - Siswa merasa lebih termotivasi dan mampu belajar secara mandiri melalui umpan balik interaktif dan pengalaman belajar.
3.	Dampak Sinergis (Karakter Islam & Literasi)	- Perkembangan holistik aspek kognitif, afektif, dan spiritual. - Membantu siswa membangun sikap positif dalam belajar dan interaksi sosial.	- Integrasi Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (DGBL) menghasilkan pembelajaran yang komprehensif, tidak hanya secara akademis tetapi juga secara bersamaan membentuk sikap dan nilai-nilai karakter Islam. - Siswa yang secara teratur memainkan permainan edukatif dengan nilai-nilai Islam cenderung menunjukkan perilaku yang lebih disiplin, jujur, dan bertanggung jawab baik di konteks sosial dan pembelajaran.

KESIMPULAN

Hasil analisis tinjauan literatur menunjukkan bahwa DGBL memainkan peran strategis dan

signifikan dalam meningkatkan prestasi literasi sambil sekaligus mendukung pengembangan karakter Islam di kalangan siswa sekolah dasar. Integrasi DGBL dalam pembelajaran literasi telah terbukti menciptakan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan bermakna melalui penggunaan elemen visual, audio, interaktif, dan umpan balik langsung yang disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Temuan penelitian yang dianalisis menunjukkan bahwa DGBL tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca dan literasi digital siswa, tetapi juga meningkatkan Motivasi, kemandirian, dan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Selain itu, ketika DGBL dirancang dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam secara kontekstual melalui cerita, aktivitas pemecahan masalah, dan aturan permainan, pembelajaran melampaui pencapaian kognitif dan berkontribusi pada internalisasi nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, dan keagamaan. Proses internalisasi nilai-nilai ini terjadi secara alami ketika siswa secara langsung mengalami nilai-nilai tersebut selama aktivitas bermain dan belajar, bukan sekadar menerima konsep-konsep normatif.

Temuan ini menegaskan bahwa DGBL dapat menjembatani kesenjangan antara tuntutan pembelajaran berbasis teknologi abad ke 21 dan kebutuhan pendidikan karakter Islam di sekolah dasar. Namun, implementasi optimal DGBL masih memerlukan dukungan dalam hal fasilitas, kesiapan guru, dan pengelolaan bijak penggunaan perangkat digital. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis Permainan Digital yang terintegrasi dengan pendidikan karakter Islam merupakan pendekatan pembelajaran yang relevan, efektiff, dan berkelanjutan untuk secara bersamaan meningkatkan literasi dan membentuk karakter Islam siswa sekolah dasar secara holistik.

DAFTAR PUSTAKA

A., putri I. T., N., A., & D., D. (2024). Literasi dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar Era Digital. *Social, Humanities, and Educational(SHES): Conference Series*. https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.92427

A., A. A. (2025). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Pai dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Al-Hikmah: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 73–81.

A., A., A., F. M., & H., W. T. U. S. H. (2024). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Digital terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas X di SMAN 1 Pabuaran. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 153–162.

A., A. A., S., S., & F., S. A. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 358–366.

A., I. M. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Karakter: Membangun Generasi Berkarakter di Era Digital. *AL- MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*.

https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6614

A., W. I. G. A. P., & K., A. N. R. (2025). Penerapan Problem-Based Learning Berbasis Kontekstual dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK. *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 133–142. https://doi.org/10.59672/emasains.v14i2.5339

B., S., A., N. N., & S. Zahra. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Muhammadiyah 57. *Journal of Sustainable Education*, 30–40. https://doi.org/10.69693/jose.v2i1.143

D., Raharjo A., A., P. A., & R., B. H. (2024). Penggunaan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Hipkin Journal of Educational Research*, 299–310. https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i3.30

D., putra L., D., A. N., R., R. F., N., S. A., & K., A. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 81–95.

Dendodi, Qonitah, N., N., & A., A. (2025). Analisis Peran Pengalaman Belajar dalam Membangun Memori Jangka Panjang pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jerkin: Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 1750–1758.

Endry dan Fathiaty. (2023). ASESMEN PEMBELAJARAN BAHASA DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR PADA SISWA SMA. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *Vol.12*(2).

F., H. N., & K., A. N. (2021). Tinjauan Pustaka sebagai Bagian dari Penelitian. *Jurnal Pendidikan Sultra*, 64–71. https://doi.org/10.54297/seduj.v1i3.203

F., I., N., F., R., H. A., & A., P. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *PUBLIKAN Journal UNM: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 59–64.

G., A., & T., A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *ANTHOR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361

H., pulungan N., & N., H. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pendidikan Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *JURNAL TILA (Tarbiyah Islamiyah Lil Athfaal)*, 528–538. https://doi.org/10.56874/tila.v4i2.2011

H., H., & U., N. (2025). Peran Pendekatan Pembelajaran Berbasis Bermain dalam Meningkatkan Minat terhadap STEAM. *Prosiding Seminar Nasional*, 219–229.

H., R. A., Parapat, H. F., Hadinata, R., & Hasratuddin. (2024). Transformasi Pembelajaran Sekolah Dasar: Penggunaan Media Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa secara Interaktif. *ELSE (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar)*. https://doi.org/10.30651/else.v8i3.24251

Hanum, L., Astria, D. N., Imara, T., Hidayatullah, R., & H., H. (2025). Analisis Konsep Dasar Penelitian Pendidikan dan Relevansinya Terhadap Peningkatan Kualitas Karya Ilmiah di Lembaga Pendidikan Islam. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 442–453. https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.1014

L., A. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Fantastic M-Force Berbasis Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pesera Didik Kelas VII SMP Plus Rahmat Kediri pada Materi Gaya dan Gerak. *Disertasi IAIN Kediri*.

M., J., N., A., & N., N. (2025). Integrasi Nilai Religius dalam Desain Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Digital pada Era Society 5.0. *AL-MUSTAQBAL: Jurnal Agama Islam*, 63–83.

M., U., R., M. S., & A., S. (2024). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. *Equity In Education Journal*, 69–76. https://doi.org/10.37304/eej.v6i2.15511

N., A. A. (2020). Pendidikan Karakter untuk Siswa SD dalam Perspektif Islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 50–58.

N., L., L., Z., & J. Sakmal. (2025). Analisis Literatur: Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 320–334.

N., M. B. ., I., D. R., B., M. Z., & A., N. N. (2025). Motivasi Siswa SMA Negeri di Kota Surakarta pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Perspektif Teori Penentuan Diri. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 103–114.

N., S., & N., F. M. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 239–253. https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198

Nurmala, N., M., & Nuramala. (2025). Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Digital Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa di MIS Darussalam Sungai Salak Riau. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1–5.

P., A. D., & Indrapangastuti. (2025). Studi Literatur: Pembelajaran Berbasis Game dengan Bantuan Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies*, 390–401.

P., A. H., & F., R. N. (2025). Pemanfaatan Metode Game Based Learning sebagai Upaya Peningkatan Minat dan Motivasi Belajar. *Cemerlang Multidiciplinary Science and Technology (CEPAT)*, 7–14.

P., P., K., K., N., A. K. M., & P., S. (2025). Game Edukasi Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *PEDAGOGIKA*, 12–24. https://doi.org/10.37411/pedagogika.v16i1.3389

R., D. A., S., H., & N., A. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 744–753.

R., I. K., K., K., S., M. I., J., J., & I., A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640

R., M. G., & D., R. (20224). Strategi Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Religius Melalui Mata Kuliah Akidah Akhlak. *Tadarus Tarbawy : Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*. https://doi.org/10.31000/jkip.v6i2.12898

Risadusshalihin, H., A. L., & Hasnawati. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Komik Edukatif Terhadap Minat Baca Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *GeoScienceEd: Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 1699–1705.

S., A., & B., H. (2022). Internalisasi Pendidikan Akhlak dalam Menguatkan Karakter islamu Siswa MI Perwanida Blitar. *Management of Pendidikan Islam*, 110–133. https://doi.org/10.18592/moe.v8i1.6273

S., K., & N., S. S. I. (2025). Aplikasi Literasi Islam (ALIS) sebagai Media Literasi Membaca dan Pembentukan Karakter Islami. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 221–234.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&DNo Title*. Alfabeta.

T., A. N., L., A. S. N., & A., B. M. Y. (2025). No Title. *JIRS: Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 64–75.

W., K. R., F., R., & R., P. (2023). Penggunaan Media Digital terhadap Kemampuan Literasi

Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.

Y., E. E. A., & I., P. P. (2022). Penguatan Literasi Digital pada Siswa SD melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 226–230.

Z., N. (2024). Peran Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah IPA Dan Matematika (JIIM)*, 89–94. https://doi.org/10.61116/jiim.v2i4.482