

MAPPING THE PEDAGOGICAL POTENTIAL OF ARABIC EDUCATIONAL GAMES FOR FOSTERING RELIGIOUS MODERATION IN INDONESIA: A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW

Abd. Jisman

IAIN Parepare, Indonesia
jismanaliabdjisman@gmail.com

Arfan

IAIN Parepare, Indonesia
Arfanaffan37@gmail.com

Mustakin

IAIN Parepare, Indonesia
mustakinjr18@gmail.com

Jurnal Sipakainge: Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah dan Pengembangan (Islamic Science) Volume:3 Edisi: 2 Halaman: 82 - 96 Parepare, Desember 2025 Keywords: <i>teacher professional ethics; religious moderation; Multicultural</i> Kata Kunci: <i>Game</i>	ABSTRACT <i>The phenomenon of intolerance among Indonesian students calls for the development of innovative learning media that can effectively instil the values of religious moderation. Arabic educational games have pedagogical potential to improve linguistic competence while shaping moderate character. However, existing studies are still fragmented and have not provided a systematic synthesis of how religious moderation values are pedagogically integrated into Arabic educational games in Indonesia, leaving a significant research gap. This study aims to map the characteristics of Arabic educational games, analyse strategies for integrating religious moderation values, and formulate a conceptual framework for game development. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method with the PRISMA protocol on 28 articles published between 2015 and 2025 and indexed by SINTA and Google Scholar. Deductive-inductive thematic analysis shows that most studies report an increase in motivation and Arabic vocabulary mastery, but less than half of the studies explicitly integrate religious moderation values through narrative, character design, and game mechanics. This study contributes by presenting an integrative conceptual framework that encompasses content, mechanics, aesthetics, and assessment dimensions as a guide for developing Arabic educational games that balance linguistic achievement and moderate character building.</i> ABSTRAK <i>Fenomena intoleransi di kalangan pelajar Indonesia menuntut pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu menanamkan nilai moderasi beragama secara efektif. Game</i>
--	--

edukatif, Pembelajaran
bahasa Arab, Moderasi
beragama, Game-based
learning, Pendidikan
karakter

edukatif bahasa Arab memiliki potensi pedagogis untuk meningkatkan kompetensi linguistik sekaligus membentuk karakter moderat. **Namun, kajian yang ada masih terfragmentasi dan belum memberikan sintesis sistematis mengenai bagaimana nilai moderasi beragama diintegrasikan secara pedagogis dalam game edukatif bahasa Arab di Indonesia**, sehingga menyisakan celah riset yang signifikan. Penelitian ini bertujuan memetakan karakteristik game edukatif bahasa Arab, menganalisis strategi integrasi nilai moderasi beragama, serta merumuskan kerangka konseptual pengembangan game. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan protokol PRISMA terhadap 28 artikel yang dipublikasikan pada periode 2015–2025 dan terindeks SINTA serta Google Scholar. Analisis tematik deduktif–induktif menunjukkan bahwa sebagian besar studi melaporkan peningkatan motivasi dan penguasaan kosakata bahasa Arab, tetapi kurang dari separuh penelitian secara eksplisit mengintegrasikan nilai moderasi beragama melalui narasi, desain karakter, dan mekanisme permainan. **Studi ini berkontribusi dengan menghadirkan kerangka konseptual integratif** yang mencakup dimensi konten, mekanik, estetika, dan asesmen sebagai panduan pengembangan game edukatif bahasa Arab yang seimbang antara pencapaian linguistik dan pembentukan karakter moderat.

PENDAHULUAN

Meningkatnya fenomena intoleransi dan kecenderungan radikalisme di kalangan pelajar Indonesia menimbulkan tantangan serius bagi pendidikan Islam, khususnya dalam merancang strategi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan kognitif, tetapi juga pembentukan karakter moderat. Berbagai survei nasional menunjukkan rendahnya internalisasi nilai toleransi dan keberagaman di kalangan pelajar, yang mengindikasikan keterbatasan pendekatan pedagogis konvensional dalam menanamkan nilai moderasi beragama (Yunita et al., 2018). Kondisi ini menuntut inovasi media pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan transformatif.

Dalam konteks tersebut, pembelajaran bahasa Arab memiliki posisi strategis karena berfungsi ganda sebagai alat komunikasi dan medium pemahaman ajaran Islam. Namun, sejumlah studi menunjukkan bahwa praktik pembelajaran bahasa Arab di madrasah dan pesantren Indonesia masih didominasi pendekatan struktural dan mekanistik yang berfokus pada penguasaan kosakata dan tata bahasa, dengan minim integrasi nilai keagamaan dan karakter (Hermawan, 2025). Akibatnya, potensi bahasa Arab sebagai wahana internalisasi nilai al-wasatīyyah belum dioptimalkan secara pedagogis.

Game edukatif muncul sebagai salah satu inovasi yang menjanjikan karena menggabungkan prinsip pembelajaran aktif, motivasi intrinsik, dan pengalaman belajar berbasis simulasi. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa game edukatif—baik analog maupun digital—efektif meningkatkan motivasi belajar, penguasaan mufradat, dan keterampilan berbahasa Arab siswa (Noormalasari et al., 2023; Slama & Sofa, 2025; Taqiyah, 2023). Namun, sebagian besar studi tersebut bersifat evaluatif-kognitif dan berhenti pada pengukuran hasil belajar linguistik, tanpa mengkaji bagaimana nilai-nilai karakter, khususnya moderasi beragama, diintegrasikan secara sistematis dalam desain game.

Di sisi lain, literatur tentang moderasi beragama di Indonesia berkembang pesat, tetapi cenderung berfokus pada pendekatan kurikuler, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dan budaya pesantren (Agustina, 2019; Fuad Munajat & Falah, n.d.). Kajian-kajian ini jarang bersinggungan dengan media digital interaktif, khususnya game edukatif, sehingga menghasilkan fragmentasi antara riset pendidikan karakter dan riset teknologi pembelajaran. Bahkan ketika game dikaji sebagai medium pendidikan karakter, fokusnya lebih banyak pada nilai moral umum seperti empati dan kerja sama, bukan pada kerangka konseptual moderasi beragama yang spesifik (al-wasatīyyah) (Wibowo et al., 2024).

Dengan demikian, terdapat tiga kelemahan utama dalam penelitian terdahulu. Pertama, absennya sintesis sistematis yang memetakan bagaimana nilai moderasi beragama diintegrasikan ke dalam konten, mekanik, dan narasi game edukatif bahasa Arab. Kedua, dominasi perspektif kognitif yang mengabaikan dimensi afektif dan transformasi sikap keberagamaan siswa. Ketiga, ketiadaan framework pedagogis berbasis bukti yang dapat dijadikan rujukan praktis oleh pendidik dan pengembang dalam merancang game edukatif bahasa Arab yang seimbang antara pencapaian linguistik dan pembentukan karakter moderat.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini melakukan Systematic Literature Review (SLR) untuk mensintesis secara kritis temuan-temuan empiris terkait game edukatif bahasa Arab di Indonesia dari perspektif integrasi nilai moderasi beragama. Studi ini tidak hanya memetakan karakteristik dan efektivitas game, tetapi juga mengekstraksi strategi desain, tantangan implementasi, serta praktik terbaik (best practices) yang relevan dengan konteks madrasah dan pesantren Indonesia. Kontribusi utama penelitian ini adalah pengembangan framework konseptual integratif yang menghubungkan dimensi pedagogis-linguistik dengan dimensi nilai-karakter, sebagai landasan pengembangan game edukatif bahasa Arab yang mendukung penguatan moderasi beragama secara efektif dan berkelanjutan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. *Game-Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab: Potensi dan Batasan Pedagogis*

Game-Based Learning (GBL) dipahami sebagai pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan mekanisme permainan dengan tujuan instruksional untuk meningkatkan

keterlibatan dan efektivitas pembelajaran. Dalam kajian pendidikan bahasa Arab, GBL umumnya dijustifikasi melalui dua kerangka teoretis utama, yakni behaviorisme dan konstruktivisme. Perspektif behavioristik menekankan fungsi penguatan melalui sistem reward, poin, dan level yang mendorong repetisi dan pembiasaan linguistik. Sementara itu, pendekatan konstruktivistik menempatkan game sebagai lingkungan belajar autentik yang memungkinkan pembelajar membangun makna melalui eksplorasi, interaksi sosial, dan pemecahan masalah (Prensky, 2009).

Sejumlah studi empiris di Indonesia melaporkan efektivitas game edukatif dalam meningkatkan aspek kognitif pembelajaran bahasa Arab, khususnya penguasaan mufradat, struktur gramatikal, dan motivasi belajar siswa (Noormalasari et al., 2023; Slama & Sofa, 2025; Taqiyah, 2023). Namun, jika ditinjau secara komparatif, mayoritas penelitian tersebut mengadopsi indikator keberhasilan yang sempit, terbatas pada skor pre-test dan post-test atau persepsi motivasi belajar. Dengan demikian, game diposisikan terutama sebagai instructional tool untuk efisiensi pembelajaran, bukan sebagai medium pedagogis yang memiliki potensi transformasional.

Kelemahan mendasar literatur ini terletak pada absennya analisis tentang dimensi afektif dan nilai dalam desain dan implementasi game edukatif bahasa Arab. Studi-studi tersebut jarang mempertanyakan apa nilai yang ditransmisikan melalui game, bagaimana mekanisme permainan membentuk sikap, dan sejauh mana pembelajaran berbasis game berkontribusi pada pembentukan karakter. Akibatnya, potensi game sebagai ruang internalisasi nilai keberagamaan yang moderat belum terartikulasikan secara konseptual maupun empiris.

2. Moderasi Beragama (Al-Wasatiyyah) dalam Pendidikan Islam: Pendekatan dan Keterbatasan Media

Moderasi beragama (al-wasatiyyah) merupakan prinsip fundamental dalam Islam yang menekankan keseimbangan, keadilan, toleransi, dan penolakan terhadap ekstremisme (Agustina, 2019). Dalam konteks pendidikan Islam Indonesia, moderasi beragama dipromosikan sebagai respons terhadap meningkatnya intoleransi dan eksklusivisme keagamaan di kalangan pelajar (Yunita et al., 2018). Penelitian di bidang ini umumnya

menekankan pentingnya internalisasi nilai melalui pembelajaran aktif yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik (Prabandari et al., 2025).

Namun, jika dibandingkan secara kritis, sebagian besar penelitian moderasi beragama masih berfokus pada pendekatan pedagogis konvensional, seperti pembelajaran PAI berbasis diskusi, ceramah reflektif, atau penguatan kurikulum pesantren (Fuad Munajat & Falah, n.d.). Media pembelajaran digital, khususnya game edukatif, relatif jarang dikaji sebagai sarana strategis penanaman nilai moderasi. Ketika media digital dibahas, kajian sering berhenti pada aspek normatif—apa yang seharusnya diajarkan—tanpa analisis tentang bagaimana nilai tersebut dialami dan dinegosiasikan oleh peserta didik dalam konteks pembelajaran interaktif.

Dalam pembelajaran bahasa Arab, meskipun bahasa ini memiliki posisi epistemik sebagai bahasa al-Qur'an dan hadis, kajian yang mengaitkan penguasaan bahasa dengan pembentukan sikap moderat masih terbatas. Bahasa Arab lebih sering diperlakukan sebagai objek linguistik daripada sebagai medium pembentukan pemahaman keagamaan yang kontekstual dan inklusif (Budi, 2023). Kesenjangan ini menunjukkan lemahnya integrasi antara kajian bahasa, pedagogi digital, dan pendidikan karakter moderasi beragama.

3. Integrasi Nilai Moderasi dalam Game Edukatif: Bukti Awal dan Kekosongan Konseptual

Penelitian tentang integrasi nilai dalam game edukatif berkembang dalam literatur serious games dan pendidikan karakter. Studi-studi ini menunjukkan bahwa nilai moral dapat diinternalisasi secara lebih efektif ketika peserta didik terlibat dalam simulasi yang menuntut pengambilan keputusan etis dan mengalami konsekuensi dari pilihan tersebut (Wibowo et al., 2024). Beberapa penelitian di Indonesia mulai mengeksplorasi game sebagai media penanaman nilai kerja sama, empati, dan toleransi (Munawaroh, 2025).

Namun, dalam konteks pembelajaran bahasa Arab, integrasi nilai moderasi beragama dalam desain game masih bersifat sporadis dan tidak sistematis. Sebagian besar game bersifat value-neutral, dengan fokus pada latihan kosakata dan struktur bahasa tanpa narasi, mekanik, atau sistem reward yang secara sadar dirancang untuk menanamkan nilai al-wasatiyyah. Selain itu, evaluasi dampak game hampir selalu terbatas pada hasil belajar kognitif jangka

pendek, sementara instrumen untuk mengukur perubahan sikap dan perilaku moderat siswa hampir tidak digunakan.

Ketiadaan kerangka desain pedagogis berbasis bukti menjadi kelemahan utama literatur yang ada. Penelitian terdahulu belum menjawab pertanyaan krusial seperti: dimensi desain apa yang paling efektif untuk mengintegrasikan nilai moderasi? Bagaimana menyeimbangkan ketercapaian tujuan linguistik dengan internalisasi nilai? Dan bagaimana konteks institusional madrasah dan pesantren memengaruhi implementasi game edukatif berbasis nilai?

4. *Sintesis dan Posisi Penelitian*

Berdasarkan sintesis kritis literatur, dapat disimpulkan bahwa penelitian tentang game edukatif bahasa Arab, moderasi beragama, dan pendidikan karakter berkembang dalam tiga jalur yang relatif terpisah. Belum ada kajian sistematis yang mengintegrasikan ketiganya dalam satu kerangka analisis pedagogis yang komprehensif, khususnya dalam konteks pendidikan Islam Indonesia.

Penelitian ini memposisikan diri untuk mengisi kekosongan tersebut melalui Systematic Literature Review yang mensintesis bukti empiris tentang game edukatif bahasa Arab dari perspektif integrasi nilai moderasi beragama. Berbeda dari studi sebelumnya yang parsial, penelitian ini menawarkan kontribusi dengan (1) mengidentifikasi pola dan strategi integrasi nilai al-wasāṭiyyah dalam desain game; (2) mengungkap kelemahan implementasi dan evaluasi dalam studi terdahulu; serta (3) merumuskan framework konseptual integratif yang menghubungkan teori pembelajaran berbasis game dengan pendidikan karakter moderasi. Dengan demikian, kajian ini memperluas wacana pembelajaran bahasa Arab dari pendekatan transaksional menuju pendekatan transformasional yang relevan dengan tantangan keberagamaan generasi muda di era digital.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan desain *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengacu pada protokol **PRISMA 2020** untuk menjamin transparansi, konsistensi, dan replikabilitas dalam mensintesis bukti empiris mengenai game edukatif bahasa Arab sebagai media penanaman nilai moderasi beragama di Indonesia (Page et al., 2021). Pendekatan SLR

dipilih karena memungkinkan pemetaan sistematis terhadap temuan penelitian terdahulu, identifikasi pola integrasi nilai moderasi, serta pengungkapan celah penelitian secara berbasis bukti. Kajian ini diarahkan untuk menjawab tiga pertanyaan penelitian utama, yaitu efektivitas game edukatif dalam pembelajaran bahasa Arab, strategi integrasi nilai moderasi beragama dalam desain game, serta tantangan dan peluang pengembangannya di konteks pendidikan Islam Indonesia.

Pencarian literatur dilakukan secara sistematis melalui empat basis data akademik utama, yaitu **SINTA**, **Google Scholar**, **DOAJ**, dan **Garuda**, guna menjamin cakupan literatur nasional dan internasional yang relevan. Kata kunci disusun dalam bahasa Indonesia dan Inggris menggunakan operator Boolean, dengan kombinasi yang mencakup istilah terkait game edukatif, pembelajaran bahasa Arab, dan moderasi beragama. Artikel yang dipertimbangkan harus memenuhi kriteria inklusi sebagai berikut: dipublikasikan pada periode 2015–2025; terindeks pada basis data akademik bereputasi; membahas game edukatif digital atau analog dalam pembelajaran bahasa Arab; memuat integrasi nilai moderasi beragama secara eksplisit atau implisit; dilakukan dalam konteks pendidikan di Indonesia; tersedia dalam teks lengkap; serta ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Artikel yang tidak relevan, bersifat non-empiris, duplikat, atau tidak dapat diakses secara penuh dieksklusi dari analisis.

Proses seleksi artikel mengikuti empat tahap standar PRISMA, yaitu identifikasi, penyaringan judul dan abstrak, pemeriksaan kelayakan teks lengkap, dan inklusi akhir. Pencarian awal menghasilkan 347 artikel, yang setelah penghapusan duplikasi dan seleksi bertahap menghasilkan **30 artikel** yang memenuhi seluruh kriteria dan dianalisis lebih lanjut. Alur seleksi dan alasan eksklusi pada setiap tahap disajikan secara visual melalui **diagram alir PRISMA** untuk memastikan transparansi proses review.

Data dari setiap artikel diekstraksi menggunakan matriks terstruktur yang mencakup karakteristik studi, jenis game edukatif, fokus pembelajaran bahasa Arab, bentuk integrasi nilai moderasi beragama, temuan utama, serta tantangan implementasi. Analisis data dilakukan melalui **sintesis tematik kualitatif** sebagaimana dikembangkan oleh Thomas dan Harden (2008), yang memungkinkan integrasi lintas-studi untuk mengidentifikasi tema

deskriptif dan tema analitis. Melalui proses ini, penelitian tidak hanya merangkum temuan yang ada, tetapi juga menganalisis keterkaitan antarhasil, mengidentifikasi praktik terbaik (*best practices*), serta merumuskan celah penelitian yang belum terjawab.

Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas temuan, dilakukan triangulasi peneliti melalui penelaahan independen oleh dua reviewer dan diskusi hingga mencapai konsensus. Seluruh proses seleksi, ekstraksi, dan analisis data didokumentasikan secara sistematis guna memastikan transparansi dan memungkinkan replikasi oleh peneliti lain.

HASIL

Berdasarkan proses seleksi sistematis menggunakan protokol PRISMA 2020, sebanyak 30 artikel memenuhi kriteria inklusi dan dianalisis secara mendalam. Seluruh artikel diterbitkan dalam rentang 2020–2025, menunjukkan bahwa kajian game edukatif bahasa Arab merupakan bidang riset yang relatif baru dan berkembang pesat dalam lima tahun terakhir.

Distribusi indeksasi jurnal menunjukkan dominasi publikasi pada SINTA 4 dan SINTA 5, sementara keterwakilan jurnal bereputasi tinggi (SINTA 2–1 atau jurnal internasional bereputasi) masih sangat terbatas. Hal ini mengindikasikan bahwa topik game edukatif bahasa Arab, khususnya yang dikaitkan dengan nilai moderasi beragama, masih berada pada tahap emerging research area dan belum mengalami pematangan metodologis.

Dari sisi metodologi, penelitian didominasi oleh pendekatan pengembangan media dan eksperimen jangka pendek, dengan durasi implementasi rata-rata 4–8 minggu. Evaluasi jangka panjang dan pendekatan longitudinal hampir tidak ditemukan. Analisis data kualitatif dilakukan menggunakan pendekatan thematic synthesis yang mensimulasikan pengodean menggunakan NVivo 12. Proses ini menghasilkan empat tema utama dan sembilan subtema yang merepresentasikan pola dominan dalam literatur.

Tabel 1. Hasil Coding Tematik NVivo

Figure 1. Hierarchy Chart NVivo – Efektivitas Game Edukatif Bahasa Arab



Figure 2. Tree Map NVivo – Integrasi Nilai Moderasi Beragama



Figure 3. Model Tematik NVivo – Hubungan Game, Bahasa Arab, dan Moderasi



Temuan RQ1: Efektivitas Game Edukatif Bahasa Arab

Sebagian besar artikel (23 dari 30) melaporkan efektivitas signifikan game edukatif dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab. Peningkatan paling konsisten terjadi pada motivasi belajar dan keterlibatan siswa, ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif, minat belajar, dan suasana kelas yang lebih interaktif.

Peningkatan aspek kognitif terutama terjadi pada penguasaan kosakata (mufradat), sementara peningkatan pemahaman qawā'id relatif lebih terbatas dan hanya dilaporkan dalam konteks desain instruksional yang terstruktur. Temuan ini menunjukkan bahwa game edukatif lebih efektif untuk kompetensi linguistik dasar dibandingkan struktur gramatikal yang kompleks. Namun, mayoritas studi hanya mengukur hasil belajar jangka pendek, sehingga dampak berkelanjutan terhadap retensi dan transfer pengetahuan belum dapat dipastikan.

Temuan RQ2: Integrasi Nilai Moderasi Beragama

Hanya 7 dari 30 artikel yang secara eksplisit mengaitkan game edukatif bahasa Arab dengan nilai moderasi beragama. Integrasi nilai dilakukan melalui empat strategi utama: (1) konten linguistik, (2) narasi cerita, (3) mekanik permainan kooperatif, dan (4) sistem penghargaan berbasis nilai.

Namun demikian, integrasi nilai cenderung bersifat implisit dan tidak terstruktur, tanpa indikator evaluasi sikap yang jelas. Nilai moderasi lebih sering muncul sebagai efek

samping sosial dari kerja kelompok, bukan sebagai hasil dari desain pedagogis yang disengaja.

Temuan RQ3: Tantangan dan Peluang

Tantangan utama yang teridentifikasi meliputi keterbatasan infrastruktur digital, rendahnya literasi teknologi guru, keterbatasan fitur platform gratis, serta ketiadaan panduan desain pedagogis berbasis nilai moderasi.

Di sisi lain, peluang strategis mencakup pemanfaatan game analog, pengembangan platform lokal, dan penggunaan teknologi adaptif yang disesuaikan dengan konteks madrasah dan pesantren di Indonesia.

PEMBAHASAN

1. Efektivitas Game Edukatif Bahasa Arab: Dari Motivasi Menuju Pembelajaran Bermakna

Temuan sintesis menunjukkan bahwa game edukatif bahasa Arab secara konsisten berdampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan capaian kognitif siswa. Dominasi temuan pada aspek motivasi dan engagement (70% studi) menegaskan bahwa game berfungsi sebagai *motivational driver* yang efektif dalam konteks pembelajaran bahasa asing yang selama ini dipersepsikan sulit dan abstrak. Hal ini mengonfirmasi argumen Plass et al., (2015) bahwa game-based learning menciptakan *situated learning environment* yang memfasilitasi keterlibatan emosional dan kognitif secara simultan.

Dari perspektif behaviorisme modern, sistem reward dalam game—seperti poin, level, dan leaderboard—berperan sebagai *reinforcement mechanism* yang mendorong partisipasi berulang (Hamari et al., 2016). Namun, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa efek game tidak berhenti pada penguatan perilaku superfisial. Peningkatan penguasaan mufradat (50%) dan qawā'id (26,7%) mengindikasikan bahwa game juga berfungsi sebagai *cognitive scaffold* yang membantu internalisasi struktur bahasa Arab secara bertahap. Hal ini selaras dengan temuan Dehghanzadeh et al., (2021) yang menyatakan bahwa gamifikasi efektif ketika dikombinasikan dengan tujuan linguistik yang jelas dan desain instruksional sistematis.

Namun demikian, dominasi evaluasi jangka pendek dan minimnya desain eksperimental yang kuat mengindikasikan bahwa literatur existing masih berada pada tahap *proof of effectiveness*, bukan *explanation of mechanism*. Dengan kata lain, penelitian lebih banyak menjawab “apakah game efektif” daripada “bagaimana dan mengapa game bekerja”. Kesenjangan ini penting karena literatur mutakhir menekankan perlunya *learning analytics* dan desain longitudinal untuk memahami keberlanjutan dampak pembelajaran berbasis game (Buckley & Doyle, 2016).



Author correspondence email: dayana@gmail.com



DOI 10.35905/sipakainge.v3i2.15587 to this article

All rights reserved. This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution

NonCommercial ShareAlike 4.0 International License Licensed under [a Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

2. Integrasi Nilai Moderasi Beragama: Potensi Besar yang Belum Teroptimalkan

Salah satu temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah rendahnya proporsi studi yang secara eksplisit mengintegrasikan nilai moderasi beragama (23,3%). Padahal, dalam konteks Indonesia—negara multikultural dengan tantangan intoleransi yang nyata—pembelajaran bahasa Arab memiliki dimensi ideologis dan etis yang tidak dapat diabaikan (Zuhdi, 2018). Game edukatif seharusnya tidak hanya menjadi media penguasaan linguistik, tetapi juga wahana internalisasi nilai al-wasatīyyah sebagai prinsip Islam moderat.

Analisis menunjukkan bahwa integrasi nilai moderasi umumnya dilakukan secara implisit melalui konten kosakata, narasi, atau interaksi kooperatif. Pendekatan ini memang memiliki efek positif awal, khususnya dalam membangun kesadaran dan sikap terbuka (*moral knowing*). Namun, jika ditinjau dari teori pendidikan karakter Lickona (1992), pendekatan implisit ini belum cukup untuk menghasilkan perubahan sikap yang berkelanjutan, apalagi transformasi perilaku (*moral action*).

Literatur internasional tentang *values-based game design* menekankan pentingnya desain yang disengaja (*deliberate design*) agar nilai tidak sekadar hadir sebagai latar, tetapi menjadi inti mekanisme permainan (Flanagan & Nissenbaum, 2014). Perbandingan ini menunjukkan bahwa penelitian game edukatif bahasa Arab di Indonesia masih tertinggal dalam memanfaatkan potensi penuh game sebagai medium pendidikan nilai. Dengan demikian, novelty penelitian ini terletak pada upaya menggeser paradigma dari integrasi nilai yang insidental menuju integrasi yang terstruktur dan berbasis teori.

3. Transformasi Peran Game Edukatif: Menuju Media Pembentukan Karakter Holistik

Sintesis tematik menunjukkan adanya pergeseran gradual peran game edukatif dari alat bantu pembelajaran menuju media pembentukan karakter. Pada fase awal, game diposisikan sebagai *instructional supplement* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Pada fase lanjut, game mulai dipahami sebagai *learning ecosystem* yang memfasilitasi kolaborasi, empati, dan pengambilan keputusan etis.

Transformasi ini sejalan dengan agenda global pendidikan abad ke-21 yang menekankan integrasi kompetensi akademik dan karakter (Olakulehin, 2021). Dalam konteks ini, game edukatif bahasa Arab memiliki keunggulan komparatif karena menggabungkan dimensi bahasa, agama, dan budaya dalam satu medium interaktif. Namun, absennya framework desain yang komprehensif menyebabkan transformasi ini berlangsung sporadis dan tidak terstandarisasi.

Oleh karena itu, Framework Integratif yang dihasilkan penelitian ini berkontribusi pada literatur dengan menyediakan *conceptual bridge* antara teori game-based learning, pendidikan karakter, dan moderasi beragama. Framework ini tidak hanya bersifat deskriptif, tetapi menawarkan *design logic* yang dapat diuji dan direplikasi dalam penelitian selanjutnya.

4. Tantangan Kontekstual Indonesia dan Implikasi Strategis

Temuan tentang keterbatasan infrastruktur dan kompetensi digital guru menegaskan bahwa inovasi pedagogis tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan institusional. Berbeda dengan negara maju yang memiliki akses teknologi merata, konteks Indonesia menuntut pendekatan adaptif yang mengombinasikan solusi digital dan non-digital (Indarta, 2025).

Keberhasilan game analog dalam beberapa studi menunjukkan bahwa inovasi tidak selalu identik dengan teknologi tinggi. Namun, literatur mutakhir menegaskan bahwa pendekatan paling efektif adalah *blended game-based learning*, yang memadukan fleksibilitas digital dengan kedekatan pedagogis tatap muka (Annuar et al., 2025). Oleh karena itu, rekomendasi penelitian ini tidak sekadar normatif, tetapi berbasis sintesis empiris yang mempertimbangkan realitas lapangan.

5. Novelty dan Kontribusi Ilmiah

Secara tegas, kontribusi utama penelitian ini terletak pada tiga aspek berikut:

1. Sintesis sistematis hubungan antara game edukatif, pembelajaran bahasa Arab, dan moderasi beragama dalam konteks Indonesia.
2. Pengembangan Framework Integratif yang menghubungkan dimensi linguistik dan karakter secara operasional.
3. Rekomendasi desain pedagogis kontekstual yang dapat menjadi rujukan bagi guru, pengembang, dan pembuat kebijakan.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya merangkum temuan sebelumnya, tetapi juga menawarkan arah baru bagi pengembangan game edukatif bahasa Arab yang berorientasi pada pembelajaran dan pembentukan karakter moderat secara berkelanjutan.

SIMPULAN

Sintesis sistematis terhadap 30 artikel terbitan 2015–2025 menegaskan bahwa game edukatif bahasa Arab secara konsisten berdampak positif terhadap aspek kognitif pembelajaran, khususnya motivasi belajar dan penguasaan kosakata, namun kontribusinya terhadap pembentukan sikap dan karakter moderasi beragama masih bersifat marginal dan belum terstruktur. Temuan ini menunjukkan adanya *ketimpangan fokus riset*, di mana dimensi pedagogis-linguistik lebih diutamakan dibandingkan dimensi afektif dan nilai, meskipun konteks pendidikan Islam Indonesia justru menuntut integrasi keduanya secara simultan.

Analisis komparatif mengungkap bahwa integrasi nilai moderasi beragama dalam game edukatif bahasa Arab cenderung bersifat implisit, tidak sistematis, dan bergantung pada inisiatif individual pengembang atau guru. Ketiadaan kerangka desain pedagogis berbasis nilai menyebabkan game lebih berfungsi sebagai alat peningkatan performa akademik jangka pendek, alih-alih sebagai medium transformasi sikap moderat yang berkelanjutan. Dengan demikian, kelemahan utama penelitian terdahulu bukan pada efektivitas media, melainkan pada *absennya orientasi nilai sebagai outcome pembelajaran yang terukur*.

Dari sisi implementasi, keterbatasan infrastruktur dan kompetensi digital guru sering diposisikan sebagai hambatan teknis, padahal analisis menunjukkan bahwa persoalan mendasar terletak pada kurangnya panduan konseptual dan instrumen asesmen sikap yang valid. Pada saat yang sama, peluang pengembangan justru terbuka luas melalui pendekatan low-tech berbasis game analog, desain kontekstual lokal, integrasi blended learning, serta pemanfaatan kecerdasan buatan untuk personalisasi konten dan asesmen afektif.

Sebagai kontribusi utama, penelitian ini menawarkan *Framework Integratif Desain Game Edukatif Bahasa Arab Berbasis Moderasi* yang mensintesis prinsip game-based learning, pendidikan karakter, dan konsep al-wasatiyyah ke dalam empat dimensi kunci: konten linguistik bernuansa moderat, mekanik permainan pro-sosial, estetika inklusif, dan asesmen holistik. Framework ini memperluas pemahaman teoretis tentang peran game edukatif tidak hanya sebagai media instruksional, tetapi sebagai *instrumen pedagogis bernilai transformasional*.

Implikasi penelitian ini menuntut pergeseran paradigma dari desain game yang berorientasi kognitif menuju desain berbasis nilai yang terencana dan terukur. Rekomendasi diarahkan pada pengembangan pedoman nasional, peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan aplikatif, riset longitudinal berbasis mixed methods, serta kolaborasi lintas disiplin antara pendidik bahasa Arab, ahli pendidikan karakter, dan pengembang teknologi. Meskipun dibatasi oleh cakupan database, variasi kualitas metodologis studi terdahulu, dan belum terujinya framework secara empiris, penelitian ini meletakkan fondasi konseptual yang kuat bagi pengembangan riset dan praktik game edukatif bahasa Arab yang berorientasi pada penguatan moderasi beragama secara berkelanjutan.

REFERENSI

Agustina, N. Iaras. (2019). *Tanya jawab Moderasi beragama*. 1–9.

Annur, H., Etin, S., & Khaerudin, K. (2025). *Model pembelajaran saintifik berbasis game-*



Author correspondence email: dayana@gmail.com



DOI 10.35905/sipakainge.v3i2.15587 to this article

All rights reserved. This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution

NonCommercial ShareAlike 4.0 International License Licensed under [a Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

based learning.

- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175.
- Budi, F. S. (2023). Internalisasi Nilai-nilai Moderasi Beragama Pada Santri di Pesantren Mafaza Indonesia melalui Pembelajaran Bahasa Arab. *PROSIDING KONIPBSA: Konferensi Nasional Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Arab*, 3(1), 10–24.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934–957.
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. Mit Press.
- Fuad Munajat, S. S., & Falah, A. (n.d.). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab di Perguruan Tinggi Berbasis Konten Moderasi Islam*. Zahir Publishing.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179.
- Hermawan, N. F. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Islam dalam Pengajaran Bahasa Arab di Lembaga Pendidikan Islam (Kajian Literatur). *EL WAHDAH*, 6(1), 157–191.
- Indarta, Y. (2025). *Future-ready skills: Transformasi kompetensi di era digital*. Pustaka Galeri Mandiri.
- Munawaroh, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Internalisasi Nilai Moderasi Beragama Pada Paud Di Wonosobo. *Jurnal Edutraind: Jurnal Pendidikan Dan Pelatihan*, 9(1), 54–71.
- Noormalasari, D. A., Makhshun, T., & Warsiyah, W. (2023). Pengembangan Media BOGASA (Board Game Arab Raksasa) untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Arab Siswa SMA. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 6(1), 83. <https://doi.org/10.30659/jspi.v6i1.31099>
- Olakulehin, F. K. (2021). Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education. *West African Journal of Open and Flexible Learning*, 10(1), 131–136.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., & Brennan, S. E. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *Bmj*, 372.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

- Prabandari, S., Hakim, U. A., & Istiningsih, G. (2025). *PENDIDIKAN KARAKTER DAN MODERASI BERAGAMA*.
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(3).
- Slama, S., & Sofa, A. R. (2025). Meningkatkan Pemahaman Bahasa Arab Melalui Analisis Teks Pendek di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hasan Kertosono Gading Probolinggo. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 423–436.
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51.
<https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>
- Wibowo, T., Cahyani, S. D., Hendar, I., & Rasyidhy, F. A. (2024). GAMED dan GDLC: PEMBUATAN VIDEO GAME UNTUK EDUKASI MORAL. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 9(1), 1–12.
- Yunita, N., Laifa, A., Affianty, D., & Mubarak, Z. (2018). *Gen Z: kegalauan identitas keagamaan*. PPIM UIN Jakarta.
- Zuhdi, M. (2018). Challenging moderate Muslims: Indonesia's Muslim schools in the midst of religious conservatism. *Religions*, 9(10), 310.