

Menjawab Tantangan Pendidikan Agama Islam Abad ke-21: Optimalisasi 4C Melalui Pembelajaran Mendalam Berbasis Permainan Edukatif

Dela Safitri¹, Mukhamad Zafrul Khikam², Hamas Fauze Hanary³, Suci Amalia⁴

^{1,2,3,4}UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v24i.1610](https://doi.org/10.30595/pssh.v24i.1610)

Submitted:

June 14, 2025

Accepted:

July 06, 2025

Published:

July 23, 2025

Keywords:

Tantangan Pendidikan Agama Islam, Keterampilan 4C, Pembelajaran Mendalam, Permainan Edukatif

ABSTRACT

Pembelajaran abad ke-21 menghadirkan kemudahan melalui akses teknologi yang luas, namun hal tersebut juga menjadi tantangan dalam pembelajaran di Indonesia. Menurut hasil PISA tahun 2022, kurang dari 1% siswa mampu menjawab soal berpikir tingkat tinggi (HOTS), sedangkan lebih dari 99% hanya mampu menjawab soal berpikir tingkat rendah (LOTS). Laporan State of Mobile 2024 oleh Data.AI menyatakan bahwa Indonesia menempati peringkat pertama dalam durasi penggunaan ponsel. Fakta tersebut mencerminkan rendahnya kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah di kalangan siswa. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, kondisi tersebut dapat menyebabkan siswa mudah terpengaruh hoaks keagamaan, konten provokatif, dan membentuk pribadi yang tidak adaptif terhadap tantangan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana pendekatan pembelajaran mendalam berbasis permainan yang menekankan proses belajar bermakna dan menyenangkan dapat mengoptimalkan keterampilan 4C pada siswa. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan desain narrative review terhadap artikel dan buku pendidikan yang relevan dalam lima tahun terakhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan pembelajaran mendalam berbasis permainan edukatif dengan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PJBL), dan Discovery Learning, efektif mengoptimalkan keterampilan 4C. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator dan motivator sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang mendukung pengembangan 4C siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah pembelajaran PAI tidak hanya fokus pada metode ceramah dan penekanan hafalan, melainkan perlu diarahkan untuk mengoptimalkan keterampilan 4C agar siswa siap menghadapi tantangan abad ke-21.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Dela Safitri

UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

Jl. A. Yani No.40A, Karanganjing, Purwanegara, Purwokerto Utara, Banyumas Jawa Tengah 53126

Email: delasafitri1404@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pembelajaran yang sangat penting dalam Sistem Pendidikan Nasional dengan tujuan memberikan pemahaman dan pengajaran nilai-nilai agama yang akan membentuk karakter siswa (Alfi et al., 2023). Melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam peserta didik tidak hanya mempelajari sebatas kognitif seperti akhlak, sejarah islam, dan ibadah tetapi diarahkan untuk memahami

serta mampu menerapkan nilai-nilai keagamaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, baik itu di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Selain bertujuan membentuk karakter, proses pembelajaran Pendidikan agama Islam dapat meningkatkan iman dan ketaqwaan kepada Allah SWT dan membimbing siswa dalam dunia maupun akhirat apabila diterapkan serta dimanfaatkan sebaik-baiknya. Penerapan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di perlukan kerja sama yang baik antara peserta didik dan pendidik. Hal ini menunjukkan pendidik harus terampil dalam mentransfer ilmu intelektual agar tidak terjadi kesalahpahaman atau penyimpangan peserta didik dalam penerimaan isu-isu terkini. Pendidik juga harus memberikan contoh nyata dalam perilaku yang terpuji supaya peserta didik mudah menerima semua pembelajaran yang disampaikan pendidik (Salsabila et al., 2022).

Perkembangan zaman pada abad ke-21 terutama pada era teknologi digital mengalami pemerosotan moral dan karakter peserta didik disebabkan terbawanya arus konten negatif yang menyimpang nilai-nilai ajaran Agama Islam karena menganggap belajar agama hanya kewajiban untuk memenuhi kurikulum sekolah atau untuk mendapatkan nilai akademik (Sa'datul Marwah, 2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dianggap ketinggalan zaman karena masih menggunakan metode tradisional seperti menghafal yang menekan siswa hanya untuk mengingat konsep keagamaan namun kurang dalam pemberian ruang yang cukup guna peningkatan daya kritis, pemahaman intelektual dan aplikasi nilai keagamaan sesuai dengan realita kehidupan. Solusi yang bisa digunakan untuk menjawab tantangan tersebut adalah melalui pembentukan kompetensi yang dikenal dengan 4C (Critical Thinking (berpikir kritis), Creativity (kreativitas), Communication (komunikasi), dan Collaboration (kolaborasi) dalam pembelajaran PAI, yang dimana perlu pembaharuan agar mengikuti perkembangan zaman. Melalui permainan yang dirancang secara sistematis, peserta didik di dorong untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, mengembangkan kreativitas, dan membangun komunikasi serta kolaborasi dalam kerja tim. Aktivitas pembelajaran tidak hanya menyenangkan tetapi memperkuat pemahaman pengetahuan intelektual secara intensif sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan peserta didik dapat mengaplikasi pembelajaran yang didapatkan dalam kehidupan sehari-hari (Sakdiyah, Widna, 2025).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas mengenai Pendidikan Agama Islam dengan Tantangan abad ke-21. Penelitian oleh (Nurhalimah et al., 2024) yaitu Penguatan Pendidikan Peserta Didik Melalui Keterampilan 4C dengan Mengimplementasikan Pembelajaran Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, artikel ini memaparkan pendekatan pembelajaran yang digunakan dan implementasi pembelajaran PAI abad ke-21 secara umum namun belum menjelaskan bagaimana pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara mendalam melalui permainan edukatif. Oleh karena itu, artikel ini dibuat untuk mengisi kekosongan pembahasan tersebut.

Artikel ini memiliki tujuan untuk menelaah cara pendekatan pembelajaran mendalam berbasis permainan edukatif dengan mengoptimalkan 4C yaitu Critical Thinking (berpikir kritis), Creativity (kreativitas), Communication (komunikasi), dan Collaboration (kolaborasi) terhadap peserta didik khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini dirancang untuk meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam melalui penguatan kepada peserta didik dengan sisi keterampilan pembelajaran abad ke-21 yang membuktikan sejauhmana pendekatan tersebut mampu menciptakan pembelajaran menyenangkan, edukatif, dan bermakna. Dengan mengoptimalkan metode tersebut peserta didik tidak hanya menerima ilmu kognitif saja tetapi mampu mengintegrasikan dengan kehidupan nyata dengan cara kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Penting untuk diketahui bahwa kualitas guru, metode mengajar serta memanfaatkan media berbasis digital merupakan perantara minat peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam agar pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman sekaligus memperkuat peran Pendidikan Agama Islam dalam pembentukan karakter siswa dan melahirkan generasi muslim yang pandai dalam teknologi, kritis dalam berfikir, kreatif dalam bertindak, mampu menyampaikan argumen, dan kolaborasi dalam kehidupan sosial.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Tantangan Pendidikan Agama Islam Abad ke-21

Di abad ke-21, pendidikan Islam tidak hanya dihadapkan pada tantangan besar, tetapi juga kesempatan yang menjanjikan. Perkembangan teknologi digital telah mengubah sistem pendidikan secara total, menciptakan cara baru dalam proses belajar, memperoleh informasi, serta berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, kita perlu menyadari betapa pentingnya teknologi digital dalam memodernisasi pendidikan Islam, sekaligus melihat bagaimana tantangan dan peluang ini berdampak pada metode penyampaian dan pemahaman ajaran Islam. Namun di sisi lain, era digital juga membawa ancaman serius, seperti maraknya hoaks dan disinformasi keagamaan yang menyebar melalui internet dan media sosial, termasuk fatwa palsu, tafsir Al-Qur'an yang keliru, dan narasi keagamaan yang dimanipulasi. Selain itu, platform digital menjadi sarana penyebaran konten provokatif dan radikalisme, di mana kelompok ekstrem memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan propaganda dan merekrut anggota muda dengan narasi jihad yang disalah tafsirkan. Perkembangan kecerdasan buatan (AI) juga menimbulkan dilema; meskipun berpotensi mendukung pembelajaran, AI berisiko menyebarkan pemahaman agama yang dangkal, seperti chatbot yang memberikan fatwa tanpa dasar ilmu fiqh yang memadai. Tantangan lain adalah dehumanisasi

dalam pembelajaran agama akibat kecanduan gadget, yang mengurangi interaksi langsung dengan guru atau ulama, pengaruh globalisasi membawa cara hidup modern yang sering bertentangan dengan ajaran agama, seperti sikap terlalu mengutamakan keduniawian dan anggapan bahwa tidak ada kebenaran mutlak dalam agama.

Masalah kesenjangan teknologi yang tidak merata. Di beberapa wilayah, fasilitas teknologi masih terbatas, membuat masyarakat kesulitan mengakses pembelajaran Islam secara digital. Kondisi ekonomi yang berbeda-beda juga turut memengaruhi kesempatan seseorang dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang pendidikan agama Islam. Hal ini berpotensi menimbulkan ketimpangan pengetahuan, di mana seagian lembaga pendidikan dan masyarakat bisa mendapatkan pemahaman Islam yang lebih luas dan moderat berkat teknologi, sementara yang lain mungkin tertinggal atau bahkan terpapar pemahaman yang sempit akibat terbatasnya akses informasi. Selain itu, generasi muda di daerah tertinggal bisa jadi kurang termotivasi untuk mendalami agama karena metode pembelajarannya dianggap ketinggalan zaman atau tidak menarik (Hajri, 2023).

2.2 Pentingnya Keterampilan 4C dalam Menghadapi Tantangan Abad ke-21

Pendidikan di abad ke-21 mencerminkan sebuah pendekatan baru yang beradaptasi dengan tuntutan zaman modern, di mana teknologi dan globalisasi memegang peran penting. Pada masa ini, metode belajar tidak sekadar berfokus pada transfer ilmu dari guru kepada murid, melainkan lebih menekankan pada pembentukan kemampuan kritis, kreatif, dan kemandirian peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, siswa diajak untuk terlibat secara aktif, memanfaatkan perangkat digital untuk mengeksplorasi pengetahuan, berkolaborasi dengan sesama, serta menciptakan solusi atau produk yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan 4C adalah respons terhadap tantangan pendidikan agama Islam abad 21, Berikut beberapa solusi yang bisa ditawarkan:

1. Berfikir kritis (*critical thinking*)

Penerapan teknologi digital dalam pendidikan Islam juga menghadapi berbagai tantangan, seperti keaslian materi, perlindungan data pribadi, serta ketimpangan dalam akses teknologi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Islam memerlukan strategi yang cermat guna menjamin keaslian konten, menjaga kerahasiaan informasi, dan mengurangi kesenjangan akses. Dalam konteks ini, pemahaman literasi digital termasuk kemampuan menilai informasi dari platform digital secara kritis dapat menjadi dasar penting untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan begitu, di era transformasi pendidikan Islam di abad ke-21, teknologi digital berpeluang besar mendorong perubahan positif dan memperkaya proses pembelajaran agama. Namun, penting untuk diingat bahwa pemanfaatan teknologi harus dilakukan secara bertanggung jawab, dengan berpegang pada prinsip literasi digital serta nilai-nilai Islam yang menjunjung tinggi kebaikan dan kemajuan umat manusia.

Berpikir kritis membutuhkan kebebasan dari bias, penalaran logis yang tepat, dan pertimbangan matang. Untuk menghindari bias, kita harus mengevaluasi informasi secara objektif dan terbuka terhadap berbagai perspektif. Selain itu, penting untuk mengenali kesalahan logika seperti *ad hominem* atau *false dilemma* yang dapat melemahkan argumen. Terakhir, pengambilan keputusan harus didasarkan pada analisis mendalam, bukan impulsif. Dengan secara konsisten mengembangkan ketiga kemampuan ini, mengidentifikasi dan mengatasi bias pribadi, menerapkan logika yang tepat, serta mengambil waktu untuk pertimbangan mendalam. Kita akan semakin terampil dalam menyaring informasi, menganalisis masalah secara komprehensif, dan akhirnya membuat keputusan yang tidak hanya akurat tetapi juga bijaksana dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari profesional hingga personal. Keterampilan ini menjadi semakin krusial di era banjir informasi saat ini, di mana kita dihadapkan pada berbagai klaim dan pendapat yang membutuhkan penyaringan kritis sebelum dipercaya atau diterapkan (Rasyidi, 2024).

2. Kreatif (*creatif*)

Di abad ke-21, Pendidikan Agama Islam perlu beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tetap menarik bagi generasi muda. Menurut Al Furqon, Aisyah, dan Anshori berpikir kreatif dapat dikenali melalui empat karakteristik utama: kelancaran, keluwesan, keaslian, dan pengembangan. Pertama, kelancaran (*fluency*) mengacu pada kemampuan seseorang dalam menghasilkan banyak ide secara spontan dan tanpa hambatan, semakin banyak ide yang muncul, semakin kreatif pemikirannya. Kedua, keluwesan (*flexibility*) menunjukkan kemampuan beradaptasi dengan menghasilkan ide-ide yang bervariasi dan sesuai dengan berbagai situasi. Ketiga, keaslian (*originality*) menjadi tolak ukur utama kreativitas yang ditunjukkan melalui ide-ide baru yang unik dan belum pernah ada sebelumnya. Terakhir, pengembangan (*elaboration*) mencerminkan kemampuan untuk memperkaya dan merinci ide dasar menjadi konsep yang lebih matang dan siap diimplementasikan (Jannah, Nur, & Agus Puspita, D, 2023). Artikel ini menawarkan berbagai strategi pembelajaran inovatif yang menggabungkan teknologi, seni, dan metode interaktif.

Beberapa pendekatan yang bisa digunakan meliputi:

- a. Pemanfaatan Teknologi: Aplikasi smartphone, konten video edukatif, dan sistem pembelajaran daring untuk menyajikan materi agama dengan cara yang modern.
- b. Ekspresi Seni: Memanfaatkan lukisan, musik, dan drama sebagai media penyampaian ajaran Islam yang kreatif
- c. Belajar Sambil Bermain: Menggunakan permainan edukatif, simulasi peran, dan pengalaman virtual untuk membuat pembelajaran lebih hidup.
- d. Pembelajaran Kolaboratif: Kegiatan diskusi, kerja kelompok, dan forum online untuk mendorong pertukaran ide antar peserta didik.
- e. Pemahaman Lintas Budaya: Memperkenalkan keragaman tradisi Islam global untuk menumbuhkan sikap saling menghargai.

Meskipun ada kendala seperti kurangnya fasilitas atau kebiasaan mengajar konvensional, solusinya dapat berupa pelatihan guru, optimalisasi alat yang ada, dan penyesuaian kurikulum. Pendekatan ini tidak hanya membuat pelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga sebagai keterampilan untuk mengekspresikan pemikiran, gagasan, dan nilai secara orisinal, relevan, dan berdampak. Kreativitas dalam PAI pada akhirnya bukan hanya tentang seni atau inovasi, tetapi juga tentang menumbuhkan kecintaan terhadap agama melalui cara-cara yang relevan dengan dunia modern (Zakwan, 2024).

3. Kolaborasi (*collaboration*)

Pendidikan Agama Islam (PAI) pada masa kini dihadapkan pada berbagai tantangan kompleks seiring dengan kemajuan teknologi dan transformasi sosial yang terjadi secara global. Untuk menjawab tantangan ini, metode pembelajaran kolaboratif muncul sebagai solusi strategis. Pendekatan ini tidak sekadar meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan penguasaan materi, melainkan juga menumbuhkan kemampuan sosial seperti gotong royong, dialog konstruktif, dan sikap saling menghargai nilai-nilai yang sejalan dengan prinsip-prinsip Islam. Dalam konteks globalisasi yang ditandai dengan keragaman budaya dan percepatan teknologi, Pendidikan Agama Islam menghadapi tantangan sekaligus peluang untuk melakukan transformasi pedagogis. Salah satu pendekatan strategis yang patut dikedepankan adalah kolaborasi baik lintas agama, budaya, maupun disiplin ilmu sebagai respons terhadap tuntutan era society 5.0.

Kolaborasi menjadi elemen penting dalam pendidikan agama islam konteporer karena beberapa alasan mendasar:

- a. Menjawab tantangan keragaman
Di masyarakat multikultural, siswa perlu belajar berinteraksi dengan penganut agama dan budaya berbeda. Kolaborasi lintas agama dan budaya dalam pembelajaran memungkinkan mereka memahami nilai-nilai Islam dalam konteks pluralitas, sekaligus melatih toleransi aktif (Nasri, 2024).
- b. Memperkaya perspektif keagamaan
Agama-agama besar dunia seperti Islam dan Kristen/Katolik ternyata mengajarkan nilai-nilai dasar yang mirip, misalnya tentang cinta kasih, saling menghargai, dan menjaga kehidupan. Nilai-nilai bersama ini bisa jadi pondasi kuat untuk mengajarkan moderasi beragama, sekaligus melatih siswa agar lebih toleran dan peduli sesama (Muchith, 2025). Salah satu cara praktisnya adalah dengan bekerja sama antar-sekolah, baik sekolah agama maupun umum. Contohnya, saat siswa Muslim dan Kristen bersama-sama menggarap proyek sosial (seperti membantu korban bencana), mereka secara langsung mempraktikkan nilai-nilai agama dalam kehidupan nyata serta belajar memahami perbedaan.
- c. Teknologi dalam pendidikan islam
Sinergi antara pemerintah, sekolah/universitas, perusahaan teknologi, dan para ulama memegang peran krusial dalam menjamin kualitas konten digital berbasis nilai-nilai Islam (Annisa et al., 2024). Dengan membentuk tim gabungan yang terdiri dari berbagai pakar mulai dari ahli agama, praktisi pendidikan, hingga insinyur teknologi, kita dapat secara efektif mengatasi berbagai tantangan di era digital ini sekaligus memastikan konten yang dihasilkan tetap autentik dan bermanfaat.
- d. Pengembangan infrastruktur teknologi
Pemerintah dan sekolah perlu memprioritaskan penguatan infrastruktur teknologi, khususnya di daerah tertinggal. Langkah nyatanya meliputi: memperluas jaringan internet yang stabil dan terjangkau, menyediakan perangkat pendukung seperti laptop, tablet, atau proyektor untuk sekolah, membangun fasilitas digital seperti laboratorium komputer atau wifi sekolah. Tanpa dukungan dasar ini, pembelajaran digital tidak akan bisa berjalan optimal, terutama di wilayah pedesaan atau daerah terpencil (Annisa et al., 2024).

Dengan mengimplementasikan model pembelajaran kolaboratif, PAI dapat mencetak generasi muslim yang tidak hanya unggul dalam pemahaman keagamaan tetapi juga terampil dalam menjawab tuntutan zaman. Sinergi antara pendidik, pelajar, sarana teknologi, dan lingkungan masyarakat menjadi faktor penentu dalam mewujudkan sistem pendidikan Islam yang komprehensif dan bermutu tinggi di abad ke-21.

4. Komunikasi (*communication*)

Komunikasi yang efektif tidak hanya mencakup keterampilan verbal dan non-verbal, tetapi juga etika dan empati dalam berinteraksi, baik secara langsung maupun digital. PAI mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, kesopanan, dan penghargaan terhadap perbedaan, yang menjadi fondasi komunikasi yang santun dan bermakna. Melalui metode pembelajaran seperti diskusi kelompok, role-playing, dan pemanfaatan media digital, siswa dilatih untuk menyampaikan gagasan dengan jelas, mendengarkan secara aktif, serta beradaptasi dengan berbagai platform komunikasi. Di era yang semakin terhubung ini, kemampuan komunikasi yang baik membantu siswa menghindari misinformasi, membangun jaringan sosial positif, dan menjadi pemimpin yang mampu menyampaikan pesan dengan tanggung jawab.

Kemampuan komunikasi yang terstruktur dan adaptif berperan sebagai critical enabler dalam membangun relasi sosial di tengah masyarakat global yang multikultural (Jannah, Nur, & Agus Puspita, D, 2023). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam kontemporer, pengembangan kompetensi komunikasi tidak hanya sekadar melatih keterampilan linguistik, melainkan juga membangun:

- a. Kompetensi Interkultural
Kemampuan menyampaikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual dengan memperhatikan perbedaan budaya dan perspektif global
- b. Literasi Digital
Kecakapan memanfaatkan platform komunikasi digital untuk dialog keagamaan yang konstruktif
- c. Kemampuan Negosiasi Makna.
Keterampilan mentransformasikan konsep keagamaan tradisional ke dalam narasi yang relevan dengan generasi Z dan Alpha

Pendekatan ini sejalan dengan kerangka 21st Century Skills yang menekankan pada:

- a. Collaborative communication
- b. Cross-cultural understanding
- c. Digital religious literacy

Untuk mengajarkan keterampilan komunikasi di era modern, Pendidikan Agama Islam perlu mengadopsi pendekatan praktis. Pertama, kurikulum harus dirancang dengan kegiatan kolaboratif yang melibatkan siswa dari berbagai latar belakang budaya, misalnya melalui proyek kelompok yang memecahkan masalah nyata. Kedua, pembelajaran perlu menyertakan simulasi percakapan antarumat beragama dalam berbagai situasi, agar siswa terlatih menghadapi perbedaan dengan bijak. Ketiga, materi pembelajaran sebaiknya disajikan dalam bentuk microlearning (pembelajaran singkat) yang meliputi praktik komunikasi multibahasa. Dengan metode ini, Pendidikan Agama Islam tidak hanya tetap relevan di zaman globalisasi, tetapi juga mampu membentuk generasi muslim yang kompeten secara global, siap berinteraksi dengan berbagai budaya dan berkontribusi positif bagi masyarakat dunia.

2.3 Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Pendekatan Mendalam Berbasis Permainan Edukatif

Pembelajaran mendalam didefinisikan sebagai sebuah pendekatan yang menekankan pada pemahaman konseptual dan penerapan pengetahuan secara kritis. Pendekatan ini mengutamakan penciptaan suasana belajar yang mendukung, di mana proses pembelajaran berlangsung dengan kesadaran, memiliki makna, dan memberikan pengalaman yang menggembirakan. Pendekatan ini berpijak pada tiga elemen yaitu *Meaningful learning* yang berarti pembelajaran bermakna, *Mindful learning* artinya pembelajaran secara mendalam, dan *Joyful Learning* yang artinya menggembirakan. Salah satu elemen penting dalam pendekatan pembelajaran mendalam adalah *Joyfull learning* yang bisa dilaksanakan menggunakan permainan edukatif (Mutmainnah et al., 2025).

Pendidikan Agama Islam adalah bentuk usaha berupa asuhan dan bimbingan kepada anak didik agar kelak setelah selesai pendidikan dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam serta menjadikannya pandangan hidup. Seiring berjalannya waktu Pendidikan Agama Islam mendapatkan banyak tantangan dalam penerapannya. Pendidikan abad ke-21 memberikan banyak kemudahan dan juga tantangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam seperti maraknya hoaks dan disinformasi keagamaan yang menyebar melalui internet dan media sosial, termasuk fatwa palsu, tafsir Al-Qur'an yang keliru, dan narasi keagamaan yang dimanipulasi. Selain itu, platform digital menjadi sarana penyebaran konten provokatif dan radikalisme, di mana kelompok ekstrem memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan propaganda dan merekrut anggota muda dengan narasi jihad yang disalah tafsirkan, dan perkembangan kecerdasan buatan (AI) yang sudah semakin canggih (Hajri, 2023). Dalam hal ini keterampilan 4C berperan penting dalam menghadapi tantangan tersebut. Adapun cara penerapannya adalah melalui pembelajaran mendalam berbasis permainan edukatif, berikut contoh implementasi pembelajaran mendalam berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

1. Model Problem Based Learning

Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran berbasis masalah, model ini memiliki 5 tahapan yaitu:

- a. Orientasi masalah (*Critical Thinking*)
 - b. Klasifikasi masalah dan pembentukan kelompok (*Collaboration*)
 - c. Penyidikan individu atau kelompok (*Creativity*)
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil (*Communication*)
 - e. Analisis dan evaluasi (*Critical Thinking*)
2. Model Project Based Learning
- Model pembelajaran Project Based Learning adalah model pembelajaran berbasis proyek, model ini memiliki 6 tahapan yaitu:
- a. Penentuan pertanyaan mendasar (*Critical Thinking, Communication*)
 - b. Membuat perencanaan desain produk (*Creativity dan Collaboration*)
 - c. Penyusunan jadwal pembuatan produk (*Communication dan Collaboration*)
 - d. Pemantauan kinerja peserta didik dan kemajuan proyek (*Critical Thinking, Collaboration, Communication*)
 - e. Penilaian hasil (*Critical Thinking dan Creativity*)
 - f. Evaluasi pengalaman belajar (*Collaboration, Communication*)
3. Model Discovery Learning
- Model pembelajaran Discovery Learning adalah model pembelajaran berbasis penemuan, model ini memiliki 5 tahapan yaitu
- a. Perumusan masalah untuk diselesaikan oleh peserta didik (*Critical Thinking*)
 - b. Pemberian jawaban sementara atau pengajuan hipotesis (*Critical Thinking*)
 - c. Pencarian informasi, data, fakta, yang diperlukan untuk menjawab hipotesis, pemecahan masalah dan pengujian hipotesis (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*)
 - d. Penarikan kesimpulan dari jawaban atau generalisasi (*Critical Thinking*)
 - e. Penarikan kesimpulan dari jawaban atau generalisasi (*Critical Thinking dan Communication*)

Dapat disimpulkan, setiap tahapan model pembelajaran diatas bisa menjadi bagian dalam pengoptimalan keterampilan 4C. Selain itu proses pembelajaran mendalam yang mengedepankan *Mindful, Meaningful*, dan *Joyful* berbasis permainan edukatif dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Pemilihan jenis model pembelajaran dan permainan edukatif dapat disesuaikan dengan karakter, kondisi, dan jenjang siswa. Dalam hal ini guru berperan sangat penting dalam mengatur jalannya proses pembelajaran.

2.4 Peran Guru dalam Pembelajaran Mendalam Berbasis Permainan Edukatif

Pembelajaran merupakan upaya pendidik dalam memfasilitasi para peserta didik untuk bisa menguasai pengetahuan, keterampilan, dan etika moral. Pembelajaran juga dapat diartikan suatu proses mengkondisikan suasana belajar yang efektif oleh guru terhadap peserta didik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Nurzannah, 2022: 28). Dapat dikatakan suatu pembelajaran jika terdapat tiga komponen penting yang saling berhubungan yaitu, guru, peserta didik, dan sumber ajaran. Ketiga komponen ini memiliki peran masing-masing yang saling berkaitan antar satu sama lain, sehingga terciptanya hubungan yang menjadikan kegiatan pembelajaran bersifat efektif.

Guru merupakan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan kontribusinya terhadap pembelajaran guru tidak hanya dituntut sebagai pengajar, tetapi juga menginspirasi, membimbing, dan mempersiapkan peserta didik untuk bisa menghadapi tantangan zaman. Dengan ini, dalam sistem pendidikan sangat lazim untuk dikatakan bahwa guru harus memiliki integritas dan profesionalitas dalam menjalankan perannya. Terdapat beberapa kemampuan dan keterampilan yang harus dimiliki seorang guru, salah satunya yaitu kemampuan guru dalam mengatur, mengelola, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif bagi setiap peserta didik. Seorang guru yang profesional adalah yang memiliki wawasan mendalam dalam bidang studi yang diajarkannya, tidak hanya berpacuan pada materi buku teks saja (Illahi, 2020: 2).

Dalam menghadapi era abad ke-21, keterampilan 4C menjadi dasar untuk menghadapi tantangan global. Salah satu pembelajaran yang efektif untuk diterapkan yaitu dengan pembelajaran berbasis permainan (*gamebased learning*). Melalui permainan, peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif, tetapi juga mengalami proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Akan tetapi, keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan kondusif, dimana guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi fasilitator, motivator, dan contoh teladan bagi peserta didik mereka. Ketiga peran ini saling berhubungan agar pembelajaran yang diterapkan benar-benar dapat mengasah keterampilan 4C secara optimal.

1. Guru sebagai fasilitator

Sebagai fasilitator, guru dirancang untuk bisa memfasilitasi dan menyediakan sarana prasarana yang mendukung kegiatan belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Peran guru sebagai

fasilitator, proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik (Siti Aisyah & Rivo Panji Yuda, 2023: 81). Guru memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang sesuai. Jika pembelajaran memerlukan media, guru dapat menggunakan alat peraga atau tampilan gambar dalam proyektor. Penyediaan fasilitas pembelajaran memiliki banyak manfaat, seperti memperlancar jalannya pembelajaran dan menciptakan suasana yang lebih nyaman dan menarik karena di dukung alat bantu ajar.

Sementara dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan, guru perlu menghadirkan permainan edukatif yang membuat kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan sekaligus menantang, seperti permainan pengenalan atau strategi yang melatih peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif dan kerja kelompok. Nurhaliza dan Siti menyatakan dalam penelitiannya bahwa pendekatan belajar berbasis permainan merupakan salah satu metode efektif yang mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta keterampilan berpendapat dalam memecahkan masalah (Nurhaliza Putri Sabila & Siti Quratul Ain, 2023: 58).

Dalam hal ini, gamebased learning sangat sesuai untuk di terapkan, sehingga peserta didik tidak hanya duduk mendengarkan materi dari guru yang membuat peserta didik menjadi cepat bosan, tetapi juga aktif menganalisis strategi, bekerja sama dalam tim, dan berkomunikasi dengan teman untuk memecahkan masalah, sehingga terbentuknya keterampilan 4C terhadap para peserta didik agar siap dalam menghadapi tuntutan abad ke-21.

2. Guru sebagai motivator

Peran guru dalam memotivasi peserta didik memberikan pengaruh yang krusial dalam mengasah keterampilan analisis dan kreativitas peserta didik. Guru yang mampu memberi dorongan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung, menimbulkan rasa keingintahuan, dan mengajak peserta didik untuk berpikir lebih kritis dan berinovasi, sehingga keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dengan timbulnya kebiasaan belajar yang efektif. Meski demikian, efektivitas pendekatan ini bervariasi terhadap setiap peserta didik yang dimana sebagian menunjukkan respon yang positif dengan semangat belajar yang tinggi, sedangkan sebagian yang lain menunjukkan respon kurangnya termotivasi akibat faktor internal, seperti rasa malas atau rendahnya kepercayaan diri dan faktor eksternal, seperti materi yang sulit dipahami atau lingkungan yang kurang mendukung (Ramadan dkk., 2025: 211).

Oleh karena itu guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis permainan yang dapat mendorong lebih semangat belajar peserta didik. Dengan demikian guru diharuskan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga suasana belajar tidak kaku dan peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, selain itu guru mendorong dan mengapresiasi usaha yang telah dilakukan peserta didik dalam memecahan teka-teki permainan, sehingga peserta didik termotivasi dan meningkatnya rasa kepercayaan diri dalam diri peserta didik.

3. Guru sebagai teladan

Kehadirannya guru dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu figur yang menjadi contoh bagi para peserta didiknya bahkan pula menjadi teladan dalam lingkup masyarakat sosial. Segala perilaku apapun yang menyangkut guru akan selalu menjadi pandangan bagi peserta didik dan juga masyarakat sekitarnya dimana pun keberadaanya, yang dimana hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para guru (Kandiri & Arfandi, 2021: 4). Dengan demikian guru yang menjadi panutan tidak hanya menyampaikan model pembelajarannya, namun juga menerapkan nilai-nilai positif melalui sikap dan tindakan nyata yang dapat dicontoh bagi semua peserta didik. Sikap ini menumbuhkan suasana belajar yang positif sekaligus mendorong keterlibatan aktif para peserta didik. Dalam menjalankan perannya, guru perlu menunjukkan pengelolaan kelas yang efektif, ketepatan waktu, serta komitmen, dan konsistensi yang tinggi, guru selain menunjukkan sikap disiplin, jujur, bertanggung jawab, dan peduli akan peserta didik mereka juga aktif dalam mengintegrasikan nilai-nilai seperti gotong royong, dan toleransi akan sesama (Masinambow dkk., 2025: 41). Nilai-nilai ini yang nantinya menjadi acuan bagi para peserta didik dalam membentuk kepribadian dan kompetensi sosial yang menunjang penguasaan keterampilan 4C.

Melalui permainan edukatif, guru sebagai teladan mampu ikut berkontribusi aktif dalam permainan, seperti memimpin diskusi strategi, menunjukkan cara berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta bekerja sama antar anggota tim. Guru menjadi acuan bagaimana cara menerapkan aspek-aspek tersebut, yang kemudian akan menginspirasi peserta didik dalam penerapannya, sehingga pembelajaran tidak hanya menyenangkan, namun juga mendorong dalam mengasah keterampilan 4C.

3. SIMPULAN

Pendidikan Agama Islam abad ke-21 mendapati banyak sekali tantangan, mulai dari maraknya hoaks dan disinformasi keagamaan yang menyebar melalui internet dan media sosial termasuk fatwa palsu, tafsir Al-Qur'an yang keliru, dan narasi keagamaan yang dimanipulasi. Selain itu, platform digital menjadi sarana penyebaran konten provokatif dan radikalisme, di mana kelompok ekstrem memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan propaganda dan merekrut anggota muda dengan narasi jihad yang disalah tafsirkan. Perkembangan kecerdasan buatan (AI) juga menimbulkan banyak dampak negatif. Salah satu dalam mengatasi tantangan tersebut adalah melalui optimalisasi keterampilan 4C. 4C adalah sebuah keterampilan penting pada abad ke-21 yaitu *Communication* (komunikasi), *Collaboration* (kolaborasi), *Critical Thinking* (berpikir kritis), dan *Creativity* (kreativitas). Optimalisasi 4C dapat dilakukan dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan mendalam berbasis permainan edukatif. Melalui model pembelajaran *PBL*, *PJBL*, dan *Discovery Learning* yang mengedepankan pembelajaran mendalam, keterampilan 4C pada siswa dapat dioptimalkan. Perlu kita ingat juga dalam penerapannya guru berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik.

REFERENSI

- Annisa, N., Nurdin, N., & Syahid, A. (2024). Integrasi Teknologi dan Kecerdasan Buatan Manusia dalam Meningkatkan Pendidikan Islam. *Procsiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0*, 3(1), 316–322.
- Alfi, A. M., Febriasari, A., & Azka, J. N. (2023). Transformasi Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 1(4), 512. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/index>
- Illahi, N. (2020). Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1–20. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i1.94>
- Hajri, M. F. (2023). Pendidikan Islam di Era Digital: Tantangan dan Peluang pada Abad 21. *Al-Mikraj*, 4(1), 33–41.
- Jannah, Nur, & Agus Puspita, D, M. D. (2023). Urgensitas Penerapan Kecakapan Abad 21 pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Society 5.0 *AL-ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam, Universitas Al-Falah As-Sunniah Kencong Jember*. 4(2), 313–329. <https://doi.org/10.35719/adabiyah.v4i2.764>
- Kandiri, K., & Arfandi, A. (2021). Guru Sebagai Model Dan Teladan Dalam Meningkatkan Moralitas Siswa. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v6i1.1258>
- Masinambow, C. J. R., Wakerkwa, T., & Jacobus, S. (2025). Peran Guru Sebagai Teladan Dalam Pendidikan Karakter Di Sulawesi Utara. *Academy of Education Journal*, 16(1), 37–47. <https://doi.org/10.47200/aoej.v16i1.2721>
- Mutmainnah, N., Adrias, & Zulkarnaeni, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning Terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Nalar: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 858–871.
- Nasri, U. (2024). Rethinking Religious Moderation: Revitalisasi Konsep Manusia Perspektif Filsafat Pendidikan Islam dalam Konteks Multikultural. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 213–220. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1655>
- Nurhalimah, S., Klaudia Selfa, S., Amanda, U., & Ilmi, D. (2024). Penguatan Pendidikan Peserta Didik Melalui Keterampilan 4C dengan Mengimplementasikan Pembelajaran Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(1), 239–249. <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i1.799>
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *Journal of Education*, 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Ramadan, R., Kaharu, S. N., Nuraini, N., Zulfuraini, Z., & Tadeko, N. (2025). Peran Strategis Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 209–220. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v8i1.857>
- Rasyidi, A. (2024). Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Sebagai Pengembang Pemahaman Serta Pengamalan Ajaran Islam Kehidupan Sehari-hari. *Islamic Education Review*, 1(1), 1–21.
- Sa'datul Marwah, R. (2023). Problematika Pendidikan Agama Islam dan Upaya Merespon Perkembangan Abad

21. *Islamic Journal of Education*, 2(2), 62. <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i2.195>
- Sakdiyah, Widna, G. (2025). Integrasi Penggunaan Teknologi dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Membentuk Kompetensi 4C Peserta Didik Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, 2(2), 230.
- Salsabila, U. H., Ramadhan, P. L., Hidayatullah, N., & Anggraini, S. N. (2022). Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(1), 2.
- Siti Aisyah & Rivo Panji Yuda. (2023). Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Dan Pemanfaatan Permainan Edukatif Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Journal Jendela Bunda*, 11(3), 77–84.
- Zakwan, L. (2024). Menginspirasi Generasi Muda: Pendekatan Kreatif Dalam Pembelajaran. *Ihsanika*, 2(2), 223–235.