

## **Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya**

M. Ishom Fahmi Ayatillah<sup>1)</sup>, Hilyatul Auliya<sup>2)</sup>, Anis Yuni Maulida<sup>3)</sup>, Imam Syafi'i<sup>4)</sup>, Siti Farichah<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur Indonesia <sup>5</sup> SMP Negeri 22 Surabaya, Jawa Timur Indonesia

Email: ishomfahmi14@gmail.com<sup>1</sup>, hilyatulauliyak11@gmail.com<sup>2</sup>, anisyunimaulida7@gmail.com<sup>3</sup>, imams@uinsa.ac.id<sup>4</sup>, sitifarichah45@gmail.com<sup>5</sup>

**Article History : Received: 01-09-2024 Accepted: 05-11-2024 Publication: 22-11-2024**

**Abstract:** *The purpose of this study describes the application of telepathy game media as an innovative learning strategy in teaching Islamic Religious Education at SMP Negeri 22 Surabaya. Field research methods are directly applied in direct observation to monitor developments in improving innovation in Islamic religious education learning. The results of the study show that many strategies are owned by teachers in using innovative learning media, especially Islamic Religious Education learning, so it is easier for students to receive learning. The use of telepathy game media in Islamic religious education lessons is more effective.*

**Abstrak :** *Tujuan penelitian ini mendeskripsikan penerapan media telepathy game sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam pengajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 22 Surabaya. Metode penelitian lapangan yang secara langsung diaplikasikan dalam pengamatan secara langsung untuk memantau perkembangan dalam peningkatan inovasi pembelajaran pendidikan agama Islam. Hasil penelitian bahwa banyak strategi yang dimiliki guru dalam menggunakan media pembelajaran inovatif khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka semakin mudah peserta didik dalam menerima pembelajaran. Penggunaan media permainan thelepathy dalam pelajaran pendidikan agama Islam yang lebih efektif.*

**Keywords :** *Media Thelepathy Game, Strategi Pembelajaran Inovatif, Pendidikan Agama Islam.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kepribadian, pengendalian diri, serta ketrampilan dalam belajar. Selain itu, Pendidikan juga diyakini memiliki kemampuan untuk membawa pesan-pesan universal yang dapat menjawab berbagai persoalan dalam kehidupan. Melalui pendidikan seseorang dapat menjadi pribadi yang berpotensi baik secara kualitas atau mental (Widodo, 2015).

Sebagaimana dalam tujuan Pendidikan nasional undang-undang sistem Pendidikan nasional dinyatakan “Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa

**Cite this article as :**

Ayatillah, M. I. F. ., Auliya', H. ., Maulida, A. Y., Syafi'i, I., & Farichah, S.(2024). Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i2.290>

**Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0**

kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”(Indonesia, 2003) . Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional itu, banyak hal yang mesti diperhatikan, diantaranya guru, kurikulum, dan media pembelajaran. Guru merupakan penentu baik buruknya suatu sekolah. Mahyuni mengemukakan bahwa “*To make the school a better place you should get better teacher*” (Mahyuni, 2007). Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Media pelajaran merupakan sarana perantara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran akan berfungsi untuk memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran yang dibahas (Wahyuningsih & Mashuri, 2018; Zainuddin & Matsum, 2023). Ketepatan dalam pemilihan media pembelajaran akan sangat membantu kelancaran proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sehingga lembaga pendidikan juga terus berusaha menyesuaikan dengan perkembangan peserta didik, menyelenggarakan proses pembelajaran yang inovatif, menarik dan efektif, penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung tujuan pembelajaran, serta melakukan evaluasi di setiap akhir proses pembelajaran guna mengukur sejauh mana tingkat kemampuan peserta didik sebagai standarisasi pendidikan nasional (Ismail & Ibrahim, 2018).

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mengacu dalam tujuan Pendidikan nasional, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, banyak hal yang harus dipersiapkan mulai dari guru, kurikulum, serta media pembelajarannya (Zainuddin & Matsum, 2023). Media *thelepathy game* merupakan salah satu media pembelajaran online yang melatih kecakapan dalam menjawab pernyataan atau persoalan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media game fungsinya dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.(Ahmad et al., 2021) Media online ini dapat dibuat atau diakses melalui platform *canva* yang mana guru dapat mendesain media online dengan kreatif dan menarik (Asril et al., 2023). Era gen-z tidak cukup hanya dengan menyampaikan materi dengan metode ceramah, karena peserta didik di zaman sekarang lebih banyak bergaul dengan *gadget* atau yang “berbau” teknologi, tidak hanya problem pada perangkat pembelajaran akan tetapi masih banyak guru-guru yang belum bisa menggunakan atau memanfaatkan media-media pembelajaran online. hal seperti itu sebagai guru professional tetap harus diimbangi dengan penguasaan IT (teknologi informasi) atau media-media online agar materi tersampaikan kepada peserta didik, selain bertujuan materi tersampaikan adanya media pembelajaran bisa memompa semangat belajar pada peserta didik, sehingga dalam pembelajaran tidak membosankan dan monoton, hal ini salah satu strategi guru dalam menguasai pembelajaran yang inovatif dalam pengajaran Pendidikan agama Islam. Penggunaan media ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa(Setiawan et al., 2017).

**Cite this article as :**

Ayatillah, M. I. F. ., Auliya', H. ., Maulida, A. Y., Syafi'i, I., & Farichah, S.(2024). Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i2.290>

**Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0**

Beberapa penelitian ikut menguatkan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Penelitian Larasati bahwa untuk membangun sebuah game edukasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Hasil penelitian mayoritas siswa beranggapan bahwa game ini menarik, dan dapat membantu memberikan pemahaman serta meningkatkan motivasi siswa. Namun, game edukasi ini hanya mampu membantu siswa memahami pada tingkat berpikir tingkat rendah. Untuk kasus pemecahan masalah yang lebih kompleks, diperlukan bantuan media lain dalam mengkonstruksi pemahaman siswa ke tingkat yang lebih tinggi (Larasati et al., 2020). Penelitian Gio bahwa permainan edukasi digunakan untuk pembelajaran oleh siswa, keterlibatan dan motivasi siswa memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, tujuan dari banyak permainan edukasi adalah untuk memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam permainan. Secara khusus, penerapan teknologi realitas virtual dapat sangat meningkatkan rasa kehadiran dan interaksi yang kurang dalam permainan edukasi, merangsang minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka (Gao et al., 2019).

Atas dasar dari pemikiran tersebut diatas peneliti mengambil judul “Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam”. Dengan kami mengambil judul ini tentu saja agar kedepannya guru dan perangkat pembelajarannya lebih inovatif, karena jika dibiarkan terus menerus dapat menjadikan kurang tercapainya tujuan pendidikan Agama Islam tersebut.

## **METODE**

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 22 Surabaya terhadap 100 siswa siswi pada kelas 7E, 7G dan 7H. Penelitian lapangan yang secara langsung diaplikasikan dalam pengamatan secara langsung untuk memantau perkembangan dalam peningkatan inovasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa terkitab langsung dalam permainan dalam menunjang strategi pembelajaran. Perkembangan siswa dalam keterlibatan langsung dapat menunjukkan peningkatan dalam peningkatan pembelajaran

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penerapan Media Telepathy Game Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Media pembelajaran mempunyai beberapa pengertian menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi dan meningkatkan hasil belajar.

**Cite this article as :**

Ayatillah, M. I. F. ., Auliya', H. ., Maulida, A. Y., Syafi'i, I., & Farichah, S.(2024). Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i2.290>

**Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0**

Menurut Gagne & Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut *National Education Association* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah “sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras”(Safitri & Kristanto, 2016).

Dari definisi diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pendidikan dengan tujuan memfasilitasi komunikasi dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran ini mencakup berbagai format, seperti bahan cetak, audio, visual, dan teknologi digital. Alat-alat tersebut, yang meliputi buku, rekaman audio, video, film, gambar, televisi, dan komputer, berfungsi sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar lebih efektif.

Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling melengkapi, yakni perangkat lunak atau bisa disebut dengan *software* dan perangkat keras atau yang dapat disebut dengan *hardware*. Contoh: apabila pendidik membuat materi/bahan di powerpoint, kemudian diproyeksikan melalui LCD proyektor, maka materi/bahan tersebut diberi nama perangkat lunak (*software*), sedangkan LCD proyektor itu sendiri merupakan alat/ perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk memproyeksikan materi pelajaran pada layar (Safitri & Kristanto, 2016).

Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu pendidik dalam mengajar. Dengan kemajuan teknologi, bermunculan berbagai perangkat elektronik yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan. Kemajuan tersebut juga berdampak pada bidang pendidikan dan pembelajaran, dengan digunakannya berbagai perangkat yang dapat memperlancar kegiatan pembelajaran. Sekitar pertengahan abad ke-20, upaya penggunaan unsur visual diimbangi dengan penggunaan alat audio, sehingga lahirlah alat bantu *audiovisual*. Dikenal sebagai alat bantu audio-visual (AVA), mereka dapat dipahami sebagai sesuatu yang membantu pendengaran dan penglihatan. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya di bidang pendidikan, penggunaan bahan atau media pembelajaran yang semakin populer dan interaktif seperti radio, video, Komputer dan Internet semuanya membantu siswa. visual dan auditori sehingga pembelajaran dapat dipahami lebih jelas dan menyenangkan. Dalam hal ini muncullah istilah alat bantu. Istilah ini masih digunakan sampai sekarang dalam banyak kasus yang berbeda, dan bahkan dapat digunakan secara bergantian dengan bahan pembelajaran atau alat bantu pengajaran. Penggunaan istilah ini tidaklah salah, yang perlu diperhatikan adalah fungsi dan tujuannya dalam pembelajaran (Safitri & Kristanto, 2016).

**Cite this article as :**

Ayatillah, M. I. F. ., Auliya', H. ., Maulida, A. Y., Syafi'i, I., & Farichah, S.(2024). Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i2.290>

**[Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0](#)**

*Telepathy Game* merupakan permainan yang melibatkan kemampuan berkomunikasi atau membaca pikiran orang lain tanpa menggunakan indera fisik seperti suara atau gerakan tubuh. Istilah “*telepati*” berasal dari kata Yunani “*tele*” yang berarti jauh dan “*pathe*” yang berarti perasaan atau pengalaman. Dalam konteks video game, permainan telepati sering kali dirancang untuk mengeksplorasi atau menguji konsep telepati, meskipun tidak ada bukti ilmiah bahwa telepati benar-benar ada.

Dalam hal ini telepathy game digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Media ini digunakan setelah materi pembelajaran dijelaskan oleh pendidik. Lalu pendidik menggunakan telepathy game sebagai mediana. Banyak aspek yang dapat disatukan dengan telepathy game antara lain nilai-nilai dan etika, Sejarah dan tokoh-tokoh penting, dan lain-lain. Dalam pengimplementasikan telepathy game bisa digunakan dalam kelas Pendidikan agama untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik dan seru. Hal ini didukung dengan respon peserta didik saat telepathy game tersebut digunakan yang menjadikan suasana kelas menyenangkan untuk belajar.

### **Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam**

Inovasi pendidikan merujuk pada inovasi dalam bidang pendidikan atau solusi inovatif untuk mengatasi masalah pendidikan. Pada intinya, inovasi pendidikan adalah perubahan atau gagasan brilian di bidang pendidikan yang ditandai dengan hal-hal baru, praktik pendidikan tertentu atau produk hasil pemikiran dan teknologi yang diterapkan melalui langkah-langkah tertentu. Inovasi ini bertujuan untuk memecahkan masalah pendidikan yang muncul dan memperbaiki kondisi atau proses pendidikan tertentu di masyarakat.(Kurniawan & Sriyanto, 2022)

Inovatif adalah kemampuan yang dimiliki seseorang, yang juga mencakup sifat pembaruan atau penciptaan hal baru. Kreasi ini dapat berkaitan dengan pendekatan, metode atau strategi. Gagasan tersebut dianggap sebagai inovasi jika berbeda dari yang lama. Dengan kata lain, inovatif berarti kemampuan untuk memperkenalkan sesuatu yang baru. Dalam konteks pekerjaan guru dan perkembangan pesat sains dan teknologi, kemampuan ini menjadi sangat berarti dalam dunia pendidikan. Jika dipahami dengan baik dan diterapkan dalam tugas dan peran sehari-hari, guru memiliki peluang besar untuk mengubah kondisi atau suasana pembelajaran yang kurang baik menjadi lebih baik.

Seorang guru harus mampu memilih strategi, metode, dan media yang tepat serta cara menguasai kelas yang sesuai dengan kondisi siswa agar mereka tertarik untuk belajar. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan rasa senang siswa terhadap pelajaran, meningkatkan motivasi mereka dalam mengerjakan tugas, serta memudahkan siswa memahami pelajaran sehingga memungkinkan mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, guru juga harus mencari

**Cite this article as :**

Ayatillah, M. I. F. ., Auliya', H. ., Maulida, A. Y., Syafi'i, I., & Farichah, S.(2024). Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i2.290>

**Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0**

metode pembelajaran inovatif yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamzah, Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir dan disajikan secara khas oleh guru di kelas. Dalam model pembelajaran, terdapat strategi pencapaian kompetensi siswa melalui pendekatan, metode dan teknik pembelajaran.(Uno, 2021) Namun pada kenyataannya yang ada di lapangan, pembelajaran masih dilakukan secara konvensional atau menggunakan metode ceramah yang monoton. Akibatnya, keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar berkurang dan mereka hanya bergantung pada guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang bersemangat dalam menerima materi dan menganggap pelajaran sebagai sesuatu yang membosankan.

Metode telepathy game adalah salah satu inovasi dari guru pendidikan, khususnya pada pembelajaran pendidikan agama islam. Hal tersebut juga termasuk bagian dari Active Learning, yaitu model pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif menggunakan otak. Dalam pembelajaran aktif, siswa diajak berpartisipasi dalam semua proses pembelajaran, baik secara kognitif maupun psikomotorik.

Dalam inovasi pembelajaran khususnya dalam Pendidikan Agama Islam, inovasi sangat diperlukan karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk moral bangsa. Namun, kegagalan tentu tak akan pernah sepenuhnya dihindarkan, meskipun sedikit, begitu pula keberhasilan, meskipun tidak 100%, adalah hal yang wajar. Sebagaimana tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam sendiri adalah menanamkan nilai-nilai keagamaan sebagai landasan sikap serta perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya sebuah inovasi pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam harus diselaraskan dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, karena pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini dinilai hanya fokus pada aspek kognitif saja. Dalam hal ini, sebenarnya banyak sekali inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.(Hasanah et al., 2023)

Sedangkan, karakteristik inovasi pendidikan diartikan sebagai ciri-ciri yang dimiliki suatu gagasan, unsur, atau metode yang dirasakan atau diamati sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang (masyarakat). Inovasi ini merupakan hasil penemuan atau discovery yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dan menyelesaikan masalah pendidikan. Penerimaan inovasi oleh masyarakat, baik cepat maupun lambat, dipengaruhi oleh karakteristik tersebut. Jadi, karakteristik inovasi pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam adalah karakter atau ciri-ciri yang muncul dalam menciptakan sesuatu di bidang pendidikan agama dengan beberapa faktor pendukung yang menjadi acuan, seperti memiliki manfaat, mengandung nilai yang sesuai dengan kebutuhan, memiliki tingkat kesulitan tertentu, dan dapat diamati dari pelaksanaannya.(Kristiawan, 2018)

**Cite this article as :**

Ayatillah, M. I. F. ., Auliya', H. ., Maulida, A. Y., Syafi'i, I., & Farichah, S.(2024). Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i2.290>

[Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## **Evaluasi Dalam Penerapan Media Telepathy Game Sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam**

Evaluasi dalam media pembelajaran adalah suatu rangkaian proses untuk mengukur sejauh mana media ini dimanfaatkan dan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Pada umumnya evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui apakah media ini efektif dan efisien dalam menyampaikan isi pembelajaran. Sebagaimana peneliti mengevaluasi media *thelepathy game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam disalah satu sekolah menengah SMP Negeri 22 Surabaya. Setelah melaksanakan penerapan serta strategi pembelajaran yang inovatif, dilakukanlah evaluasi terkait media pembelajaran yang diterapkan di SMP Negeri 22 Surabaya.

Untuk mensosialisasikan dan menerapkan media *thelepathy game* kepada siswa atau siswi kelas 7E, 7G dan 7H, diakhir pembelajaran kami memberikan evaluasi menggunakan *kuesioner* terkait media *thelepathy game*, apakah media ini bisa efektif dan efisien dalam strategi pembelajaran yang inovatif pada pengajaran Pendidikan agama islam. Dalam *kuesioner* terdapat pertanyaan mengenai sejauh mana pengenalan terhadap media *thelepathy game* dan apakah efektif dalam pembelajaran Pendidikan Agama islam materi ghibah dan tabayyun. Dari hasil *kuesioner* yang kami berikan kepada siswa dan siswi kelas hasil yang didapat semua setuju dengan adanya media *thelepathy game* ini sebagai saranan pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dan siswi memahami materi ghibah dan tabayyun.

Dengan adanya media-media pembelajaran yang baru, guru lebih terbantu dalam menyampaikan materi-materi, serta media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa dan apakah sudah sesuai dengan taraf berfikir siswa atau belum, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat mudah dipahami siswa dan siswi. Sehingga siswa juga lebih antusias memahami materi yang disajikan melalui media daripada hanya mendengarkan penjelasan guru yang menjadikan situasi dalam kelas terasa membosankan.

### **KESIMPULAN**

Dari paparan hasil penelitian dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media *thelepathy game* merupakan salah satu media pembelajaran online yang melatih kecakapan dalam menjawab pernyataan atau persoalan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang atau strategi guru dalam menyampaikan pesan dengan lebih jelas, dan memastikan tujuan pendidikan tercapai secara optimal. Pelaksanaan evaluasi media pembelajaran di SMP Negeri 22 Surabaya menggunakan media *thelepathy game*, evaluasi ini sangat perlu dilaksanakan, karena sebagai acuan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Evaluasi dalam media pembelajaran adalah suatu rangkaian proses untuk mengukur sejauh mana media ini

**Cite this article as :**

Ayatillah, M. I. F. ., Auliya', H. ., Maulida, A. Y., Syafi'i, I., & Farichah, S.(2024). Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i2.290>

**[Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0](#)**

dimanfaatkan dan digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Dari hasil *kuesioner* yang kami berikan kepada siswa dan siswi kelas hasil yang didapat semua setuju dengan adanya media *thelepathy game* ini sebagai saranan pembelajaran yang menarik dan memudahkan siswa dan siswi memahami materi. Dengan adanya media-media pembelajaran yang baru, guru lebih terbantu dalam menyampaikan materi-materi. Sehingga siswa juga lebih antusias memahami materi yang disajikan melalui media daripada hanya mendengarkan penjelasan guru yang menjadikan situasi dalam kelas terasa membosankan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad, M., Mansor, N. R., Rashid, R. A., Ain, N., Zakaria, C. R., & Sung, C. M. (2021). Implementation of Digital Games in Advancing Students' Higher-Order Thinking Skills: A Review. *Journal of Physics: Conference Series*, 1793(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1793/1/012069>
- Asril, Z., Syafril, S., & Arifin, Z. (2023). Advancing Educational Practices: Implementation and Impact of Virtual Reality in Islamic Religious Education. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 199–210. <https://doi.org/10.15575/jpi.v9i2.20567>
- Gao, N., Xie, T., & Liu, G. (2019). A Learning Engagement Model of Educational Games Based on Virtual Reality. *Proceedings - International Joint Conference on Information, Media and Engineering, ICIME 2018*, 1–5. <https://doi.org/10.1109/ICIME.2018.00010>
- Hasanah, S. M., Afifah, L. N., & Assyafa'ah, N. U. (2023). Hakikat Inovasi Dalam Pendidikan Agama Islam Siti. *JUPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2(1), 17.
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.
- Ismail, R., & Ibrahim, R. (2018). Teachers perception on digital game: A preliminary investigation towards educational game application for islamic religious primary schools. *Proceedings - International Conference on Information and Communication Technology for the Muslim World 2018, ICT4M 2018*, 36–41. <https://doi.org/10.1109/ICT4M.2018.00016>
- Kristiawan, M. (2018). *Inovasi Pendidikan*. Wade Group National Publishing.
- Kurniawan, T., & Sriyanto. (2022). Canva Mind Mapping: Alternative Pembelajaran Inovatif Abad 21. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 393. <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.408>
- Larasati, A., Prabawa, H. W., & Kusnendar, J. (2020). Logic and Computer Educational Game for non-IT Vocational Students. *Proceedings of the 7th Mathematics, Science, and Computer Science Education International Seminar, MSCEIS 2019*. <https://doi.org/10.4108/eai.12-10-2019.2296510>
- Mahyuni, I. (2007). *Peningkatan Mutu Guru bahasa Inggris*. Bandung: Lubuk Agung.

**Cite this article as :**

Ayatillah, M. I. F. ., Auliya', H. ., Maulida, A. Y., Syafi'i, I., & Farichah, S.(2024). Penerapan Media Telepathy Game sebagai Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 22 Surabaya. *Journal of Islamic Education*, 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.61231/jie.v2i2.290>

**Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0**

- Safitri, P. D., & Kristanto, A. (2016). Pengembangan Media CAI (Computer Assisted Instruction) Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Materi Pokok Pembuatan Obyek Pada Aplikasi Animasi 2 Dimensi Kelas XI Jurusan Multimedia Di SMK Mahardika Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Setiawan, W., Fajar Kuntoro, M., & Hafitrian, S. (2017). Development of EduGame based Facebook application. *Proceeding - 2017 3rd International Conference on Science in Information Technology: Theory and Application of IT for Education, Industry and Society in Big Data Era, ICSITech 2017, 2018-January*, 348–354. <https://doi.org/10.1109/ICSITech.2017.8257137>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, S., & Mashuri, M. (2018). The use of ipad in learning islamic religion education at the eighth graders of Sabilurrasyad Junior High School, Bojong Ngampel Kendal. *MATEC Web of Conferences*, 205. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201820500006>
- Widodo, H. (2015). Potret pendidikan di Indonesia dan kesiapannya dalam menghadapi masyarakat ekonomi Asia (MEA). *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 13(2), 293–308.
- Zainuddin, M., & Matsum, H. (2023). Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2824>