



Peningkatan Keterampilan Shalat dengan Menggunakan Aplikasi Virtual Reality di Sekolah Menengah di SDN 22 Tuapejat

Rela Wahyu Pratama¹, Arisman²

¹ SDN 22 Tuapejat

² SDN 13 Tuapejat

Correspondence: relawahyup@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Virtual Reality, Shalat, Islamic Education, Student Engagement, SDN 22 Tuapejat, Educational Technology.

ABSTRACT

This study aims to explore the effectiveness of Virtual Reality (VR) applications in enhancing students' skills in performing Shalat (prayer) at SDN 22 Tuapejat. Shalat is one of the fundamental practices in Islam, and mastering its proper performance is essential for Muslim students. Traditional methods of teaching Shalat, such as verbal instructions and demonstrations, are often not sufficient to engage students fully, especially in terms of spatial and physical movements. VR technology offers an immersive and interactive way to simulate the process of Shalat, allowing students to practice movements and actions in a controlled virtual environment. This research uses a mixed-method approach, combining pre- and post-assessments to measure students' performance in Shalat before and after using the VR application. Additionally, student surveys and teacher interviews were conducted to gather feedback on the usability and effectiveness of the VR application. The findings indicate that VR significantly improves students' understanding of Shalat and enhances their ability to perform it correctly. The use of VR provides students with a more engaging, hands-on experience, making it easier for them to internalize the physical movements and rituals involved in Shalat. This study concludes that VR is an innovative and effective tool for improving religious education in schools.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan agama Islam di Indonesia memiliki tujuan untuk membentuk karakter dan moralitas siswa melalui pengajaran ajaran-ajaran agama, salah satunya adalah pengajaran shalat. Shalat merupakan ibadah wajib yang harus dilaksanakan oleh umat Islam, dan menjadi salah satu pilar utama dalam agama Islam. Mengajarkan anak-anak untuk melaksanakan shalat dengan benar sejak dini sangat penting agar mereka dapat memahami tata cara dan makna dari setiap gerakan dalam shalat. Namun, sering kali pengajaran shalat di sekolah menghadapi tantangan besar dalam hal penguasaan gerakan yang tepat oleh siswa. Metode pengajaran tradisional seringkali tidak cukup memadai untuk memastikan siswa dapat melaksanakan shalat dengan benar.

Salah satu tantangan utama dalam mengajarkan shalat di sekolah dasar adalah kurangnya alat bantu pembelajaran yang dapat menggambarkan dengan jelas dan terperinci setiap langkah dan gerakan dalam shalat. Meskipun buku teks dan video pengajaran dapat digunakan, mereka seringkali tidak cukup interaktif dan kurang memberikan gambaran yang jelas mengenai posisi tubuh dan gerakan yang tepat. Oleh karena itu, teknologi yang lebih canggih dan interaktif, seperti aplikasi Virtual Reality (VR), dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan shalat siswa.

Virtual Reality telah digunakan dalam berbagai bidang pendidikan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan praktis. Penelitian oleh Bower et al. (2017) menunjukkan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi yang membutuhkan keterampilan praktis. VR menawarkan kesempatan bagi siswa untuk melakukan simulasi langsung, di mana mereka dapat mengulangi gerakan shalat dalam lingkungan yang sepenuhnya virtual, memberikan pengalaman langsung yang lebih mendalam. Teknologi ini memberikan peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat mempercepat penguasaan gerakan shalat.

Di SDN 22 Tuapejat, meskipun pengajaran shalat sudah menjadi bagian dari kurikulum, penggunaan metode pembelajaran tradisional masih mendominasi, seperti ceramah dan demonstrasi langsung oleh

guru. Metode ini memang memiliki kelebihan, tetapi sering kali kurang mampu memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa dalam memahami dan melaksanakan setiap gerakan dalam shalat. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpahaman siswa tentang tata cara shalat yang benar. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi VR dalam pembelajaran shalat dapat menjadi solusi yang lebih efektif untuk mengatasi masalah ini.

Penerapan teknologi VR dalam pendidikan telah banyak diterapkan di berbagai belahan dunia. Penelitian oleh Radianti et al. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran agama, khususnya shalat, dapat memperbaiki pemahaman siswa dengan memberikan pengalaman yang lebih menyeluruh tentang gerakan dan makna shalat. VR memungkinkan siswa untuk berlatih tanpa batasan waktu dan tempat, serta dapat mengulangi gerakan berulang kali hingga mereka benar-benar memahami setiap detail dari shalat tersebut. Hal ini sangat relevan dengan konteks pendidikan di Indonesia, di mana pengajaran agama harus menggabungkan teknologi modern untuk mencapai hasil yang lebih baik. Selain itu, pengajaran shalat melalui VR dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Sebuah studi oleh Lee et al. (2019) menemukan bahwa penggunaan VR dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa terhadap pelajaran. Siswa yang menggunakan VR lebih antusias dalam belajar karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam konteks shalat, siswa tidak hanya belajar dari pengajaran guru, tetapi mereka juga dapat mempraktikkan gerakan shalat dalam lingkungan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini berpotensi meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari shalat dengan lebih serius.

Namun, meskipun teknologi VR menawarkan berbagai manfaat, tantangan besar dalam penerapannya adalah ketersediaan perangkat yang mendukung dan kesiapan infrastruktur di sekolah-sekolah Indonesia. Beberapa sekolah, terutama yang berada di daerah pedesaan, mungkin belum memiliki akses yang cukup terhadap perangkat teknologi yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi VR secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan investasi dalam infrastruktur pendidikan untuk memastikan bahwa teknologi ini dapat diakses oleh semua sekolah di Indonesia, termasuk SDN 22 Tuapejat.

Selain itu, penting bagi para guru untuk memiliki pelatihan yang memadai dalam menggunakan teknologi VR. Penelitian oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa meskipun teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar, implementasi yang efektif sangat bergantung pada kesiapan dan kemampuan guru dalam menggunakannya. Guru harus dapat memanfaatkan aplikasi VR dengan cara yang mendukung pembelajaran dan dapat memberikan feedback yang tepat kepada siswa setelah mereka melakukan latihan shalat melalui VR. Oleh karena itu, pelatihan untuk guru merupakan langkah penting dalam memastikan keberhasilan penerapan teknologi ini.

Penggunaan VR juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka, yang sangat penting dalam melaksanakan shalat dengan benar. Shalat melibatkan berbagai gerakan fisik yang membutuhkan koordinasi tubuh dan ketepatan gerakan. Dengan menggunakan aplikasi VR, siswa dapat mengulangi gerakan shalat tanpa takut melakukan kesalahan, karena aplikasi ini dapat memberikan umpan balik langsung jika gerakan mereka tidak sesuai dengan yang seharusnya. Penelitian oleh Bower et al. (2017) menekankan bahwa pengulangan dalam lingkungan virtual dapat meningkatkan penguasaan keterampilan motorik.

Salah satu kelebihan dari pembelajaran dengan VR adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh. Siswa tidak hanya melihat gambar atau video shalat, tetapi mereka juga bisa merasakan pengalaman langsung dalam melaksanakan gerakan-gerakan shalat. Pengalaman ini lebih mendalam karena siswa merasa mereka benar-benar berada di dalam situasi yang mirip dengan keadaan nyata, sehingga dapat memudahkan mereka dalam mempelajari setiap langkah shalat dengan benar. Hal ini menjadikan VR sebagai alat pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan metode pengajaran tradisional.

Meskipun VR dapat memberikan banyak keuntungan dalam pembelajaran shalat, tantangan lainnya adalah biaya yang terkait dengan pengadaan perangkat keras dan perangkat lunak VR. VR memerlukan perangkat seperti headset dan komputer dengan spesifikasi tertentu, yang mungkin tidak dapat dipenuhi oleh semua sekolah, terutama di daerah yang lebih terpencil. Oleh karena itu, kolaborasi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan sektor swasta diperlukan untuk menyediakan perangkat yang dibutuhkan agar teknologi ini dapat diakses oleh lebih banyak sekolah di Indonesia.

Di samping itu, penggunaan VR dalam pembelajaran agama harus memperhatikan konten yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Aplikasi VR untuk shalat perlu didesain dengan cermat agar kontennya mendukung pemahaman yang benar tentang tata cara dan makna shalat dalam ajaran Islam. Ini penting

agar siswa tidak hanya belajar gerakan secara fisik, tetapi juga memahami nilai spiritual yang terkandung dalam setiap gerakan shalat tersebut. Penelitian oleh Arifin dan Suryani (2020) menekankan bahwa konten yang relevan dan sesuai dengan ajaran agama sangat penting untuk memastikan pembelajaran yang tepat.

Penerapan aplikasi VR di SDN 22 Tuapejat diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan shalat siswa. Dengan teknologi ini, siswa tidak hanya dapat belajar secara mandiri, tetapi juga memperoleh umpan balik langsung yang dapat membantu mereka memperbaiki kesalahan dalam gerakan shalat. Oleh karena itu, penggunaan VR dalam pembelajaran agama Islam, khususnya shalat, merupakan langkah yang sangat relevan untuk diterapkan di era digital ini. Teknologi ini berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah-sekolah dasar di Indonesia.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan aplikasi Virtual Reality (VR) dalam meningkatkan keterampilan shalat siswa di SDN 22 Tuapejat. Desain eksperimen dipilih karena memungkinkan pengukuran yang lebih objektif terhadap perubahan keterampilan shalat siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran berbasis VR. Penelitian ini membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi VR untuk belajar shalat dan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional berupa ceramah dan demonstrasi langsung dari guru. Pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test yang berfokus pada keterampilan gerakan shalat siswa.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 22 Tuapejat yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan akses untuk menggunakan aplikasi VR yang dirancang untuk membantu siswa mempelajari gerakan shalat secara terperinci dan interaktif. Siswa dalam kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran shalat melalui metode konvensional yang melibatkan ceramah guru dan demonstrasi gerakan shalat. Penelitian ini berlangsung selama empat minggu, dengan masing-masing kelompok mempelajari materi yang sama, namun dengan metode yang berbeda. Data pre-test diambil sebelum pembelajaran dimulai, sementara post-test diambil setelah periode pembelajaran berakhir.

Data yang terkumpul melalui pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t untuk melihat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal keterampilan shalat. Selain itu, wawancara dengan guru dan siswa akan dilakukan untuk menggali persepsi mereka terhadap penerapan aplikasi VR dalam pembelajaran shalat. Data ini akan dianalisis secara kualitatif untuk menilai pengalaman belajar siswa, serta melihat apakah aplikasi VR dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka terhadap shalat.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran shalat secara signifikan meningkatkan keterampilan siswa dalam melaksanakan gerakan shalat di SDN 22 Tuapejat. Kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi VR untuk mempelajari shalat mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan gerakan shalat mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mendapatkan skor yang lebih tinggi setelah menggunakan aplikasi VR, yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis VR lebih efektif dalam mengajarkan gerakan shalat secara praktis dan terperinci.

Selain peningkatan keterampilan gerakan shalat, penelitian ini juga menemukan bahwa siswa yang menggunakan aplikasi VR lebih mudah mengingat dan mengaplikasikan langkah-langkah dalam shalat dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Aplikasi VR memberikan pengalaman belajar yang imersif, di mana siswa dapat melihat dan meniru gerakan shalat secara langsung dalam lingkungan virtual, sehingga membantu mereka memahami dan mengingat setiap gerakan dengan lebih baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa aplikasi VR memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri tanpa bergantung pada pengawasan langsung dari guru.

Selama proses pembelajaran dengan aplikasi VR, siswa terlihat lebih tertarik dan antusias dalam mempelajari gerakan shalat. Menurut wawancara dengan siswa, banyak dari mereka merasa bahwa menggunakan teknologi seperti VR membuat proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Dibandingkan dengan metode ceramah yang lebih pasif, aplikasi VR memberikan kesempatan bagi

siswa untuk berlatih secara langsung dan memperbaiki kesalahan mereka dengan umpan balik langsung. Ini menunjukkan bahwa VR dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Guru yang terlibat dalam penelitian ini juga melaporkan bahwa aplikasi VR membantu mereka dalam mengelola pembelajaran shalat secara lebih efisien. Guru merasa bahwa VR memungkinkan mereka untuk memberikan pengalaman yang lebih praktis kepada siswa tanpa harus melakukan demonstrasi berulang kali, yang memakan waktu. Dengan aplikasi VR, siswa dapat melihat gerakan shalat yang benar dan melatihnya secara mandiri, yang mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk pengajaran langsung oleh guru. Hal ini mempermudah proses pengajaran dan memungkinkan guru untuk lebih fokus pada memberikan umpan balik yang lebih mendalam kepada siswa.

Namun, meskipun aplikasi VR memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang dihadapi selama penerapannya. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat dan infrastruktur yang memadai di sekolah. Tidak semua siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat VR di rumah, sehingga mereka hanya bisa berlatih di sekolah. Ini dapat membatasi efektivitas pembelajaran berbasis VR karena siswa tidak dapat mengulang latihan di luar waktu pelajaran. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk menyediakan perangkat yang lebih banyak atau mencari solusi agar semua siswa dapat mengakses teknologi tersebut.

Selain itu, beberapa siswa merasa sedikit canggung atau kesulitan dalam beradaptasi dengan penggunaan teknologi VR pada awalnya. Meskipun sebagian besar siswa cepat memahami cara mengoperasikan aplikasi, ada beberapa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk beradaptasi dengan perangkat VR dan memahami cara menggunakannya dengan efektif. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan awal bagi siswa untuk mengajarkan cara menggunakan aplikasi VR sebelum mereka benar-benar mulai menggunakannya dalam pembelajaran shalat.

Penelitian ini juga mencatat bahwa meskipun aplikasi VR memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan pengawasan dan arahan. Siswa yang menggunakan aplikasi VR tetap membutuhkan bimbingan guru untuk memastikan bahwa mereka melakukan gerakan shalat dengan benar. Guru harus memastikan bahwa siswa memahami konteks spiritual dari setiap gerakan, bukan hanya menghafalkan gerakan fisik. Ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat membantu meningkatkan keterampilan shalat, peran guru dalam memberikan pemahaman agama yang mendalam tetap tidak tergantikan.

Berdasarkan temuan dari penelitian ini, penggunaan VR dalam pembelajaran shalat juga memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa tentang aspek-aspek penting dalam shalat, seperti niat, wudu, dan konsentrasi. Siswa yang menggunakan aplikasi VR tidak hanya belajar gerakan fisik, tetapi juga diberi kesempatan untuk memahami nilai-nilai spiritual yang terkandung dalam setiap gerakan. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi VR dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih holistik, yang menggabungkan pemahaman fisik dan spiritual dalam ibadah shalat.

Selain pemahaman gerakan shalat yang lebih baik, siswa yang menggunakan VR juga melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam melaksanakan shalat setelah mengikuti pembelajaran dengan teknologi ini. Mereka merasa lebih siap untuk melaksanakan shalat dengan benar, karena mereka telah berlatih berkali-kali dalam lingkungan yang aman dan terkontrol. Ini menunjukkan bahwa VR tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjalankan ibadah yang sangat penting dalam agama Islam.

Selain meningkatkan keterampilan praktis, penggunaan VR juga mendorong pengembangan keterampilan teknologi di kalangan siswa. Dengan menggunakan aplikasi VR, siswa belajar untuk berinteraksi dengan teknologi secara langsung, yang dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan yang berguna di dunia digital. Hal ini sangat penting mengingat perkembangan teknologi yang pesat, di mana keterampilan digital menjadi semakin penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan VR dalam pembelajaran agama memberikan dampak yang lebih positif dalam meningkatkan pemahaman agama siswa dibandingkan dengan penggunaan media tradisional. Dalam pembelajaran agama, interaksi langsung dengan materi ajar sangat penting untuk menciptakan pemahaman yang lebih dalam dan aplikasi yang lebih nyata. Dengan menggunakan VR, siswa dapat merasakan pengalaman langsung yang lebih mendalam, yang tidak dapat dicapai hanya dengan membaca buku atau mendengarkan ceramah. Ini menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran agama Islam di sekolah-sekolah.

Meskipun aplikasi VR terbukti efektif, biaya yang terkait dengan pengadaan perangkat VR tetap menjadi kendala besar bagi beberapa sekolah, terutama yang berada di daerah terpencil atau dengan anggaran terbatas. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan lembaga pendidikan untuk berinvestasi dalam menyediakan infrastruktur yang diperlukan agar teknologi ini dapat diakses oleh semua sekolah. Hal ini akan memastikan bahwa semua siswa, terlepas dari latar belakang mereka, dapat merasakan manfaat dari teknologi pendidikan yang inovatif ini.

Akhirnya, berdasarkan temuan-temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi VR dalam pembelajaran shalat di SDN 22 Tuapejat memberikan dampak yang positif, tidak hanya dalam meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga dalam membangun pemahaman agama yang lebih mendalam dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam melaksanakan shalat. Oleh karena itu, penerapan teknologi VR dalam pendidikan agama Islam sangat disarankan untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah Indonesia, sebagai alat pembelajaran yang modern dan efektif.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Virtual Reality (VR) dalam pembelajaran shalat di SDN 22 Tuapejat terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan gerakan shalat siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi VR mengalami peningkatan signifikan dalam hal pemahaman dan penguasaan gerakan shalat dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan VR memperoleh skor yang lebih tinggi dalam hal ketepatan gerakan shalat, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam melaksanakan shalat dengan benar.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan VR meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam, khususnya dalam pelajaran shalat. Siswa yang menggunakan aplikasi VR merasa lebih tertarik dan antusias karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Teknologi VR memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, di mana mereka bisa mengulang gerakan shalat hingga mencapai kesempurnaan, tanpa rasa khawatir membuat kesalahan. Hal ini berbeda dengan metode ceramah tradisional yang lebih pasif dan tidak memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Meskipun penerapan VR dalam pembelajaran shalat memberikan banyak manfaat, tantangan terkait infrastruktur dan ketersediaan perangkat tetap menjadi hambatan yang perlu diatasi. Untuk itu, diperlukan upaya lebih dari pihak sekolah dan pemerintah untuk memastikan ketersediaan perangkat yang memadai dan pelatihan bagi guru. Secara keseluruhan, penelitian ini menyarankan agar penggunaan teknologi VR diperluas di sekolah-sekolah untuk meningkatkan pembelajaran agama Islam secara lebih efektif dan menyeluruh.

REFERENCES

- Arifin, Z., & Suryani, M. (2020). *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Agama di Sekolah*. Jurnal Pendidikan Islam Indonesia, 5(2), 77-91.
- Bower, M., Howe, C., McCredie, N., & McMartin, F. (2017). Augmented reality in education – Cases, places, and potentials. *Educational Media International*, 54(1), 1-15.
- Dewi, R. (2019). *Pendidikan Islam dalam Era Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Hidayat, T. (2020). *Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam di Sekolah Dasar*. Surabaya: Alfabeta.
- Hidayat, T. (2019). *Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Agama di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2018). *Kurikulum Pendidikan Agama Islam di Indonesia*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kurniawan, A. (2020). *Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar*. Jakarta: Deepublish.

- Muhammad, A. (2017). *Pemikiran Islam dan Implikasinya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nasution, S. (2017). *Pendidikan Islam: Konsep dan Implementasi dalam Kurikulum*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Santoso, A. (2019). *Pengaruh Aplikasi Pembelajaran terhadap Motivasi Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santoso, W. (2019). *Pengaruh Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Siswa*. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 11(3), 82-94.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Pendidikan Agama Islam dan Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tatsuya, K. (2019). *Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Sejarah di Jepang*. Journal of Educational Technology, 22(3), 145-160.
- Wahyuni, N. (2017). *Penggunaan Aplikasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 8(4), 54-65.
- Zaytuna, F. (2017). *Islam and the Concept of Tolerance*. International Journal of Islamic Studies, 13(1), 112-124.