



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Pengetahuan Agama Islam di SDN 06 Sungai Beremas

Maghfira Khairina Suri¹, Zara Zuniarti²

¹ SDN 06 Sungai Beremas

² SDN 04 Sungai Beremas

Correspondence: maghfirakhairinasuri95@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Game-Based Learning, Islamic Education, Educational Media, SDN 06 Sungai Beremas, Student Engagement, Religious Knowledge.

ABSTRACT

This study aims to develop a game-based learning media to improve Islamic education knowledge among students at SDN 06 Sungai Beremas. Traditional teaching methods in religious education often lack engagement, leading to limited retention and interest among students. The integration of game-based learning presents an innovative solution by incorporating fun, interactive elements to facilitate the learning process. The research uses a design and development approach, involving the creation of a mobile-based game application that incorporates key Islamic teachings such as the five pillars of Islam, the life of Prophet Muhammad, and basic Islamic practices. The development process includes a needs analysis, design, implementation, and testing phases. Pre- and post-assessment tests are conducted to measure the impact of the game-based media on students' knowledge of Islamic education. Preliminary findings suggest that students who engaged with the game-based learning tool demonstrated higher levels of retention, engagement, and understanding of Islamic concepts compared to those taught using conventional methods. This research concludes that game-based learning can be an effective and engaging method for improving religious knowledge in primary education, providing a valuable tool for educators to enhance Islamic studies learning 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 peran yang sangat penting dalam membentuk karakter siswa, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai agama yang dapat membimbing perilaku mereka sehari-hari. Pendidikan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia, disiplin, dan berperilaku sesuai dengan tuntunan agama. Namun, meskipun tujuan pendidikan agama sudah tercantum dalam kurikulum nasional, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan ajaran-ajaran agama tersebut dalam kehidupan mereka. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang interaktif.

Di SDN 06 Sungai Beremas, pembelajaran agama Islam masih banyak menggunakan metode ceramah dan hafalan teks, yang dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini berpotensi mengurangi minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis game. Game dalam konteks pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Penelitian sebelumnya oleh Hidayat (2019) menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis edukasi dalam pembelajaran agama dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Game memiliki potensi untuk merangsang daya pikir, kreativitas, dan imajinasi siswa, serta memperkuat ingatan mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan tanpa merasa terbebani, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pengetahuan agama mereka secara signifikan.

Selain itu, game juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam permainan edukasi, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi materi yang mereka pelajari dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif. Dengan cara ini, mereka dapat menguji pengetahuan mereka melalui berbagai

tantangan yang ada dalam permainan. Dalam konteks pendidikan agama Islam, ini berarti siswa dapat belajar lebih dalam tentang konsep-konsep penting seperti shalat, zakat, puasa, dan aspek lainnya dalam Islam dengan cara yang lebih interaktif.

Namun, meskipun banyak bukti yang mendukung penggunaan game dalam pendidikan, pengembangannya di Indonesia, khususnya dalam konteks pendidikan agama Islam, masih tergolong terbatas. Di beberapa negara Barat, game berbasis edukasi telah diterapkan secara luas dalam pembelajaran agama, namun di Indonesia, masih sedikit sekolah yang mengintegrasikan game sebagai alat pembelajaran dalam kurikulum pendidikan agama Islam. Penelitian oleh Santoso (2020) menunjukkan bahwa game berbasis pendidikan telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa di banyak negara, namun di Indonesia, penerapannya masih membutuhkan pengembangan yang lebih lanjut.

Pengembangan media pembelajaran berbasis game di SDN 06 Sungai Beremas bertujuan untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran agama Islam yang kurang interaktif dan kurang menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis game, siswa diharapkan dapat lebih tertarik dan terlibat dalam materi yang diajarkan. Hal ini akan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep agama Islam, sehingga pembelajaran agama dapat lebih efektif dan menyenangkan. Dengan begitu, pengembangan game edukasi bisa menjadi langkah yang tepat untuk meningkatkan pemahaman agama Islam di kalangan siswa sekolah dasar.

Game berbasis edukasi juga memberi kesempatan bagi siswa untuk mengulang materi secara mandiri. Salah satu manfaat besar dari game adalah sifatnya yang dapat dimainkan berulang kali, memberi kesempatan kepada siswa untuk mengulang dan memperdalam pemahaman mereka. Jika game ini dirancang dengan baik, dapat membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik, karena proses pembelajaran dilakukan melalui pengalaman langsung yang lebih mengesankan dibandingkan dengan hanya membaca teks atau mendengarkan ceramah.

Penerapan game berbasis edukasi dalam pembelajaran agama Islam juga dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa. Banyak game berbasis pembelajaran yang melibatkan kerja sama tim, diskusi, dan pembagian tugas. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka dalam konteks pembelajaran, yang memperkuat kemampuan mereka untuk bekerja sama dan berbagi pengetahuan. Dalam konteks Islam, ini juga mengajarkan nilai-nilai kebersamaan, saling menghargai, dan tolong-menolong, yang merupakan bagian dari akhlak yang harus dimiliki oleh setiap Muslim.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pengembangan game berbasis edukasi di SDN 06 Sungai Beremas adalah keterbatasan sumber daya, baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunak. Meskipun teknologi semakin berkembang, tidak semua sekolah di daerah terpencil seperti Sungai Beremas memiliki akses yang cukup terhadap perangkat yang dibutuhkan untuk menjalankan game edukasi yang berbasis teknologi tinggi. Oleh karena itu, pengembangan game edukasi perlu mempertimbangkan keterbatasan infrastruktur dan mencari solusi yang dapat diakses oleh siswa di daerah dengan keterbatasan teknologi.

Selain itu, penerapan game berbasis edukasi memerlukan pelatihan bagi guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi ini dengan efektif dalam pembelajaran. Guru harus mampu memahami cara kerja game dan bagaimana game tersebut dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran agama Islam. Penelitian oleh Dewi (2020) menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan game dalam pendidikan sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ini dengan baik dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan game berbasis edukasi untuk meningkatkan pengetahuan agama Islam di SDN 06 Sungai Beremas sebaiknya melibatkan berbagai pihak, mulai dari pengembang game, guru, hingga orang tua siswa. Kolaborasi antara sekolah, masyarakat, dan pengembang teknologi akan sangat membantu dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Orang tua juga perlu dilibatkan untuk memastikan bahwa anak-anak mereka dapat menggunakan teknologi ini dengan bijak dan sesuai dengan nilai-nilai agama.

Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran berbasis game diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk memperbaiki pembelajaran agama Islam di SDN 06 Sungai Beremas. Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran Islam, game edukasi juga dapat mengajarkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan lebih aplikatif. Oleh karena itu, media

pembelajaran berbasis game perlu dipertimbangkan sebagai bagian dari inovasi dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan pengetahuan agama Islam pada siswa di SDN 06 Sungai Beremas. Desain eksperimen dipilih karena memungkinkan perbandingan yang jelas antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis game dan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, dua kelompok siswa yang terdiri dari kelas yang berbeda dipilih sebagai sampel. Kelompok eksperimen menggunakan game edukasi berbasis Islam yang dikembangkan untuk mengajarkan konsep-konsep dasar agama Islam, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tradisional yang terdiri dari ceramah dan hafalan teks.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game. Pre-test diberikan sebelum penggunaan media game, sedangkan post-test diberikan setelah 4 minggu penerapan game dalam pembelajaran. Tes ini berfokus pada pemahaman siswa terhadap ajaran dasar Islam, seperti rukun iman, rukun Islam, serta cerita-cerita nabi. Selain itu, penelitian ini juga mengumpulkan data kualitatif melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk mengevaluasi persepsi mereka terhadap efektivitas game dalam proses pembelajaran.

Data kuantitatif yang dikumpulkan dari pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan pengetahuan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, analisis tematik akan dilakukan terhadap data kualitatif untuk menilai pengalaman dan respons siswa serta guru terhadap penggunaan game edukasi dalam pembelajaran agama Islam. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak media pembelajaran berbasis game terhadap pemahaman agama Islam siswa di SDN 06 Sungai Beremas.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game di SDN 06 Sungai Beremas memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan agama Islam siswa. Kelompok eksperimen yang menggunakan game edukasi untuk belajar agama Islam menunjukkan peningkatan yang lebih besar pada post-test dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran tradisional. Hal ini tercermin pada skor rata-rata kelompok eksperimen yang lebih tinggi, mengindikasikan bahwa game berbasis pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Hidayat (2019), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi ajar.

Selain peningkatan hasil tes, siswa yang menggunakan game berbasis pendidikan menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Selama observasi, siswa yang terlibat dalam permainan lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi mengenai materi agama yang mereka pelajari. Mereka juga tampak lebih antusias saat memulai sesi belajar dengan game dan lebih cepat dalam menyelesaikan tantangan dalam permainan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa media game tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan penelitian oleh Santoso (2020), game berbasis edukasi meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran.

Peningkatan pengetahuan siswa tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek sosial. Game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini juga mengandung elemen kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini mendorong siswa untuk berinteraksi, saling berbagi pengetahuan, dan belajar bekerja sama. Sejalan dengan teori belajar sosial Vygotsky, pembelajaran melalui kolaborasi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang mereka pelajari. Dalam konteks ini, siswa belajar tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman-teman mereka, yang meningkatkan pemahaman agama Islam secara lebih menyeluruh.

Siswa yang terlibat dalam penggunaan game berbasis pembelajaran juga menunjukkan peningkatan dalam pengelolaan waktu. Mereka lebih terorganisir dalam mengatur waktu untuk bermain game sambil

tetap menyelesaikan tugas-tugas lainnya. Game yang dikembangkan dalam penelitian ini mengajarkan manajemen waktu dengan memberi siswa batasan waktu untuk menyelesaikan setiap tantangan. Ini menunjukkan bahwa game dapat menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan penting lainnya selain pengetahuan agama, seperti kemampuan manajemen waktu dan disiplin diri. Santoso (2019) menegaskan bahwa game edukasi dapat membentuk kebiasaan baik dalam diri siswa, termasuk kedisiplinan dan pengaturan waktu.

Meskipun game berbasis pendidikan menunjukkan banyak manfaat, beberapa tantangan juga dihadapi selama penerapan di SDN 06 Sungai Beremas. Salah satunya adalah keterbatasan infrastruktur teknologi yang tersedia di sekolah. Beberapa siswa yang tidak memiliki akses perangkat yang memadai di rumah mengalami kesulitan dalam melanjutkan pembelajaran game di luar jam sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa infrastruktur teknologi yang memadai sangat penting untuk mendukung keberhasilan penerapan media pembelajaran berbasis game, seperti yang diungkapkan dalam penelitian oleh Hidayat (2020). Oleh karena itu, perlu adanya investasi lebih lanjut untuk menyediakan perangkat yang cukup bagi semua siswa, terutama di daerah-daerah yang memiliki keterbatasan akses.

Dalam hal ini, dukungan dari orang tua juga berperan penting dalam memastikan keberhasilan penggunaan game edukasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mendapat dukungan dari orang tua dalam mengakses game dan memahami konsep-konsep yang ada dalam permainan menunjukkan hasil yang lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk melibatkan orang tua dalam program ini dengan memberikan informasi mengenai manfaat dan cara penggunaan game dalam pembelajaran. Keterlibatan orang tua dapat membantu memperkuat pembelajaran yang dilakukan di sekolah dan memastikan kelanjutan pemahaman di rumah.

Meskipun ada tantangan dalam hal infrastruktur dan dukungan keluarga, data dari wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi agama Islam ketika menggunakan game. Siswa mengungkapkan bahwa game membuat mereka lebih aktif dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis game berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Temuan ini konsisten dengan penelitian oleh Dewi (2019), yang menunjukkan bahwa game berbasis pendidikan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui keterlibatan aktif siswa.

Selain itu, game yang digunakan dalam penelitian ini dirancang untuk mencakup berbagai aspek ajaran Islam, seperti rukun iman, rukun Islam, dan cerita-cerita nabi. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang teori agama, tetapi juga dapat menguji pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih praktis dan aplikatif. Dalam permainan ini, siswa dihadapkan pada berbagai skenario yang menguji pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam, seperti menyelesaikan tantangan yang berkaitan dengan nilai-nilai moral dan sosial Islam. Hal ini membantu siswa mengintegrasikan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Siswa juga melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam memahami dan membagikan pengetahuan agama Islam kepada teman-teman mereka setelah mengikuti pembelajaran berbasis game. Pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif membuat mereka lebih yakin dengan pemahaman yang mereka miliki. Penelitian oleh Santoso (2020) menyatakan bahwa ketika siswa merasa percaya diri dalam kemampuan mereka, mereka cenderung lebih aktif dalam berbagi pengetahuan dan mendiskusikan topik yang mereka pelajari dengan orang lain. Ini memperkuat bahwa game berbasis pendidikan dapat berperan dalam membangun rasa percaya diri siswa.

Di sisi lain, guru juga memberikan feedback positif terhadap penerapan game edukasi dalam pembelajaran agama Islam. Guru mengungkapkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan lebih fokus dan lebih mudah mengingat informasi yang diberikan. Sebagian besar siswa terlihat lebih bersemangat dalam menjawab pertanyaan dan berbagi pemahaman mereka setelah mengikuti sesi game. Guru juga menyatakan bahwa game membantu mereka mengelola kelas dengan lebih baik, karena siswa lebih terfokus dan tertarik mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa game berbasis pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih terstruktur dan efisien.

Penelitian ini juga menemukan bahwa game edukasi dapat meningkatkan pembelajaran secara mandiri. Siswa dapat melanjutkan belajar di luar jam sekolah menggunakan perangkat yang tersedia, yang memberikan kesempatan untuk belajar lebih banyak dan mengulang materi. Fitur yang memungkinkan siswa untuk bermain secara mandiri memberi mereka kebebasan untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, yang meningkatkan penguasaan materi. Penelitian oleh Hidayat (2019) juga

menunjukkan bahwa pembelajaran mandiri yang didukung oleh game edukasi dapat mempercepat proses penguasaan materi oleh siswa.

Secara keseluruhan, penerapan game berbasis pembelajaran di SDN 06 Sungai Beremas terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan agama Islam siswa. Penerapan game sebagai media pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Game memberi kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi mereka dalam belajar agama Islam. Temuan ini memperkuat argumen bahwa game berbasis pendidikan merupakan alat yang efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan aplikatif di sekolah-sekolah dasar.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 06 Sungai Beremas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis game memiliki dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan agama Islam siswa. Penggunaan game edukasi berbasis Islam dalam pembelajaran terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Hal ini terlihat dari peningkatan yang signifikan pada hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis game memiliki skor yang lebih tinggi, baik dalam aspek kognitif maupun dalam penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Selain meningkatkan pengetahuan agama Islam, media game berbasis pembelajaran juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan lebih aktif dalam berdiskusi serta berbagi pengetahuan. Ini menunjukkan bahwa game tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa. Keberhasilan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Santoso, 2020).

Namun, meskipun penggunaan game edukasi memberikan banyak manfaat, tantangan terkait infrastruktur teknologi yang terbatas di beberapa daerah tetap menjadi kendala. Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk memastikan bahwa seluruh siswa, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan sumber daya, dapat mengakses media pembelajaran berbasis game dengan baik. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa game berbasis pembelajaran adalah alat yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan agama Islam dan dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan aplikatif bagi siswa.

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. (2019). *Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran Agama di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kemdikbud.
- Hidayat, T. (2020). *Inovasi Pembelajaran Sejarah Islam di Sekolah Dasar*. Surabaya: Alfabeta.
- 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.