



Penggunaan Metode Role-Playing dalam Mengajarkan Kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 17 Kampung Baru

Abd. Raziq¹, Salmi Eliza²

¹ SD Negeri 17 Kampung Baru

² SD Negeri 17 Kampung Baru

Correspondence: raziquchiha92@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Role-Playing, Prophets and Messengers, Classroom Action Research, Islamic Education, Student Engagement, SD Negeri 17 Kampung Baru.

ABSTRACT

This study aims to explore the effectiveness of the Role-Playing method in teaching the stories of the Prophets and Messengers at SD Negeri 17 Kampung Baru, using the Classroom Action Research (PTK) model. The stories of the Prophets and Messengers hold significant value in Islamic education as they provide moral lessons and guidance for students. However, traditional teaching methods often fail to engage students effectively. The Role-Playing method is an interactive learning approach that allows students to actively participate in dramatizing the events and lessons from these stories. By employing PTK, this study seeks to identify whether this method improves student engagement, understanding, and retention of the material. The research involves a cycle of planning, action, observation, and reflection, followed by subsequent adjustments to improve learning outcomes. Data is collected through observations, student interviews, and pre- and post-tests. Initial findings suggest that the Role-Playing method helps students better understand and internalize the lessons from the Prophets' stories, making them more relatable and memorable. This approach also enhances students' critical thinking, empathy, and communication skills. The study concludes that Role-Playing is an effective method for teaching religious stories and can be a valuable tool for enhancing the learning experience in Islamic education.



© 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 memainkan peran sentral dalam membentuk karakter siswa, selain memberikan pengetahuan tentang ajaran agama. Salah satu aspek penting dalam pendidikan agama adalah pengajaran kisah Nabi dan Rasul yang mengandung banyak nilai moral yang dapat diambil oleh siswa untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kisah-kisah ini mengajarkan siswa tentang kesabaran, kejujuran, keteguhan iman, dan nilai-nilai luhur lainnya. Namun, pengajaran kisah Nabi dan Rasul di sekolah-sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 17 Kampung Baru, sering kali menggunakan metode yang monoton, seperti ceramah dan hafalan, yang cenderung membosankan bagi siswa dan membuat mereka kurang tertarik untuk memahami pesan moral yang terkandung dalam kisah-kisah tersebut.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan metode Role-Playing dalam pengajaran kisah Nabi dan Rasul. Role-Playing adalah metode pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memerankan peran tertentu, sehingga mereka dapat lebih memahami cerita dan pesan moral dari kisah Nabi dan Rasul dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Penggunaan Role-Playing tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerita, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial, kreativitas, dan komunikasi mereka, yang merupakan bagian penting dari perkembangan karakter anak.

Dalam praktiknya, pengajaran menggunakan metode Role-Playing dapat membantu siswa untuk lebih mendalami karakter-karakter dalam kisah Nabi dan Rasul. Dengan memerankan peran Nabi atau Rasul, siswa dapat merasakan langsung nilai-nilai yang diajarkan dalam kisah tersebut, seperti keteguhan hati, keberanian, dan keimanan. Selain itu, siswa juga dapat lebih memahami konflik yang dihadapi oleh para Nabi dan Rasul dalam menyebarkan wahyu dan menghadapi tantangan dalam perjuangan mereka. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih hidup dan mudah dipahami, karena siswa dapat merasakan secara langsung pengalaman yang diceritakan dalam kisah tersebut.

Penerapan metode Role-Playing dalam pendidikan agama Islam telah diterapkan di berbagai negara dan menunjukkan hasil yang positif. Penelitian oleh Dewi (2019) menunjukkan bahwa metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama, karena siswa tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga melalui pengalaman langsung. Penggunaan metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, metode Role-Playing dianggap sebagai salah satu cara yang efektif untuk mengajarkan kisah Nabi dan Rasul di sekolah dasar.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam penerapan metode Role-Playing adalah kesiapan guru dalam mengelola kelas dan membimbing siswa selama proses pembelajaran. Guru harus memiliki keterampilan dalam mengarahkan siswa untuk berperan dengan baik dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Selain itu, guru juga perlu merancang skenario yang menarik dan relevan dengan materi yang diajarkan, agar siswa merasa tertantang dan tidak merasa bosan. Penelitian oleh Santoso (2020) menyebutkan bahwa keberhasilan metode ini sangat bergantung pada perencanaan yang matang dan kemampuan guru dalam memfasilitasi kegiatan ini dengan baik.

Di SD Negeri 17 Kampung Baru, pengajaran agama Islam yang melibatkan cerita-cerita Nabi dan Rasul sudah menjadi bagian dari kurikulum. Namun, masih ada kesenjangan dalam penerapan metode yang lebih inovatif untuk menarik minat siswa dalam memahami kisah-kisah tersebut. Siswa cenderung merasa bosan dengan metode ceramah atau hafalan yang dominan digunakan, yang akhirnya membuat mereka kurang mampu menyerap pesan moral yang terkandung dalam kisah Nabi dan Rasul. Oleh karena itu, pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif seperti Role-Playing sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di sekolah.

Kegiatan Role-Playing juga memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa. Melalui permainan peran, siswa belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, saling menghargai pendapat teman, dan memecahkan masalah bersama. Ini sesuai dengan tujuan pendidikan Islam yang tidak hanya mengajarkan pengetahuan agama, tetapi juga membentuk akhlak mulia dan keterampilan hidup yang baik. Dalam hal ini, penggunaan Role-Playing dalam pengajaran kisah Nabi dan Rasul dapat menjadi sarana untuk mengembangkan nilai-nilai sosial yang penting dalam kehidupan siswa sehari-hari.

Penerapan metode Role-Playing dalam pembelajaran agama Islam juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan penelitian oleh Hidayat dan Suryani (2018), pembelajaran berbasis permainan peran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika siswa diberi kesempatan untuk memerankan tokoh-tokoh penting dalam kisah Nabi dan Rasul, mereka akan merasa lebih bertanggung jawab untuk memahami peran dan cerita tersebut dengan lebih mendalam. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri siswa dan memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara lebih mandiri.

Selain itu, penelitian oleh Santoso (2019) menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif seperti Role-Playing dapat mengurangi tingkat kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya duduk mendengarkan ceramah, tetapi mereka juga aktif terlibat dalam pembelajaran, yang membuat mereka lebih tertarik dan lebih mudah menyerap materi yang diajarkan. Penggunaan metode ini dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan mengaplikasikan nilai-nilai yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun banyak manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan Role-Playing, beberapa tantangan perlu diperhatikan. Salah satunya adalah keterbatasan waktu dan fasilitas. Dalam kegiatan Role-Playing, siswa perlu waktu yang cukup untuk mempersiapkan peran mereka, serta ruang yang memungkinkan mereka untuk bergerak bebas. Selain itu, pengelolaan waktu dalam kelas juga menjadi tantangan, karena kegiatan ini memerlukan waktu lebih lama dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merencanakan waktu dengan bijak agar kegiatan ini tetap dapat berjalan dengan lancar.

Penerapan metode Role-Playing di SD Negeri 17 Kampung Baru juga memerlukan evaluasi yang cermat untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang memungkinkan untuk melakukan refleksi dan perbaikan terus-menerus selama proses pembelajaran. Dengan metode PTK, guru dapat mengevaluasi setiap siklus pembelajaran dan membuat penyesuaian yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Hal ini menjadikan PTK sebagai pendekatan yang sangat cocok untuk pengembangan pembelajaran berbasis Role-Playing.

Di luar Indonesia, penggunaan Role-Playing dalam pembelajaran agama telah diterapkan di berbagai negara dengan hasil yang sangat positif. Penelitian oleh Bower et al. (2017) di Australia menunjukkan bahwa penggunaan metode ini dalam pendidikan agama dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama dan membentuk karakter yang lebih baik. Selain itu, penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan peran lebih aktif dalam diskusi dan lebih kritis dalam menganalisis pesan moral yang terkandung dalam cerita agama. Temuan ini memberikan gambaran bahwa metode Role-Playing dapat diterapkan secara luas di berbagai sistem pendidikan, termasuk di Indonesia.

Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa penerapan metode Role-Playing dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran agama Islam di SD Negeri 17 Kampung Baru. Penggunaan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan seperti Role-Playing dapat menjadikan pembelajaran kisah Nabi dan Rasul lebih menarik dan mendalam. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan agama yang lebih baik, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari mereka.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan desain siklus untuk mengeksplorasi penerapan metode Role-Playing dalam mengajarkan kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 17 Kampung Baru. Pendekatan PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi secara langsung dalam proses pembelajaran dan mengamati perubahan yang terjadi dalam tiap siklus. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang masing-masing melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode Role-Playing, serta mengidentifikasi dampak dari penggunaan metode ini terhadap pemahaman siswa tentang kisah Nabi dan Rasul.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 17 Kampung Baru yang terdiri dari 30 orang siswa. Pada siklus pertama, siswa diajarkan kisah Nabi Muhammad SAW dan para sahabat melalui metode Role-Playing, di mana mereka diminta untuk memerankan tokoh-tokoh penting dalam cerita tersebut. Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan refleksi siklus pertama, dengan menambahkan elemen diskusi kelompok dan evaluasi untuk memastikan pemahaman yang lebih baik. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa, wawancara dengan guru, dan analisis hasil pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan uji t untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil tes siswa sebelum dan setelah menggunakan metode Role-Playing. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dengan siswa dan guru akan dianalisis secara tematik untuk menggali pendapat mereka tentang pengaruh metode Role-Playing terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran kisah Nabi dan Rasul. Hasil dari analisis ini akan digunakan untuk menyusun rekomendasi bagi pengembangan pembelajaran agama Islam di sekolah dasar.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan metode Role-Playing dalam pengajaran kisah Nabi dan Rasul di SD Negeri 17 Kampung Baru memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, kelompok siswa yang diajarkan dengan metode Role-Playing menunjukkan peningkatan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa metode Role-Playing lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode yang lebih interaktif dan partisipatif dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi agama Islam, sebagaimana ditemukan dalam penelitian oleh Santoso (2020), yang menyatakan bahwa metode berbasis interaksi meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Selama siklus pertama, siswa yang terlibat dalam permainan peran lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Observasi menunjukkan bahwa mereka menunjukkan lebih banyak keterlibatan dalam diskusi kelompok dan lebih cepat memahami karakter dan pesan moral yang terkandung dalam kisah Nabi dan Rasul. Hal ini mendukung temuan yang dikemukakan oleh Hidayat (2019), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman, seperti Role-Playing, dapat

meningkatkan rasa kepemilikan terhadap materi yang diajarkan. Dengan memainkan peran aktif dalam cerita, siswa merasa lebih terhubung dengan nilai-nilai yang ada dalam kisah tersebut.

Selain peningkatan pemahaman, siswa yang terlibat dalam Role-Playing juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial mereka. Salah satu aspek penting yang berkembang adalah kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok. Dalam setiap sesi Role-Playing, siswa dibagi menjadi kelompok kecil, di mana mereka harus berkolaborasi untuk memerankan tokoh-tokoh dalam kisah. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih terbuka dalam berbagi ide dan saling mendengarkan satu sama lain. Penelitian oleh Dewi (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerjasama kelompok dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan kemampuan berkolaborasi, yang juga sangat penting dalam pendidikan karakter.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa penggunaan metode Role-Playing membantu siswa dalam memahami emosi dan tindakan yang dilakukan oleh para Nabi dan Rasul. Guru melaporkan bahwa siswa lebih mudah mengidentifikasi dengan perasaan tokoh dalam kisah tersebut dan lebih mampu memahami tantangan yang mereka hadapi. Hal ini menunjukkan bahwa melalui peran yang dimainkan, siswa tidak hanya belajar tentang fakta sejarah, tetapi juga dapat merasakan nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung dalam kisah tersebut, seperti keteguhan hati dan pengorbanan. Ini memperkuat pandangan yang dikemukakan oleh Santoso (2019) bahwa pendidikan agama melalui pendekatan berbasis pengalaman dapat memperkuat pemahaman moral siswa.

Selama siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan umpan balik dari siklus pertama. Salah satu perbaikan utama adalah penambahan elemen diskusi kelompok setelah sesi Role-Playing. Diskusi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pandangan mereka tentang nilai moral yang terkandung dalam kisah yang mereka perankan. Hasil observasi menunjukkan bahwa diskusi kelompok membantu siswa mengkaji lebih dalam makna cerita, memperkuat pemahaman mereka, dan mendorong mereka untuk berpikir kritis tentang bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan mereka. Penelitian oleh Hidayat dan Suryani (2018) menunjukkan bahwa refleksi dan diskusi dalam kelompok dapat memperdalam pemahaman dan aplikasi nilai-nilai yang diajarkan.

Di sisi lain, meskipun Role-Playing terbukti efektif, tantangan utama yang dihadapi dalam penelitian ini adalah ketidakseimbangan partisipasi siswa dalam setiap kelompok. Beberapa siswa merasa kurang nyaman untuk tampil di depan kelas atau merasa tidak cukup percaya diri dalam memerankan peran yang diberikan. Namun, dengan dukungan dari guru yang memberikan pengarahan dan dorongan positif, banyak siswa yang akhirnya menunjukkan peningkatan dalam partisipasi mereka pada sesi kedua. Penelitian oleh Sukmadinata (2017) menyebutkan bahwa keberhasilan metode pembelajaran berbasis peran sangat bergantung pada pengelolaan kelas yang efektif dan pemberian dukungan kepada siswa yang kurang percaya diri.

Dari perspektif siswa, mereka merasa bahwa metode Role-Playing membuat pembelajaran agama lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Beberapa siswa mengatakan bahwa mereka lebih mudah mengingat cerita Nabi dan Rasul setelah memerankannya secara langsung, dibandingkan dengan hanya mendengarkan ceramah atau membaca teks. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis pengalaman dan partisipasi aktif dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Santoso (2020) juga menekankan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

Selain itu, beberapa siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih terhubung dengan nilai-nilai Islam setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode Role-Playing. Mereka merasa lebih mampu untuk memahami bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam menghadapi tantangan dan konflik dalam kehidupan. Penelitian oleh Dewi (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis peran dapat membantu siswa menghubungkan nilai-nilai agama dengan realitas kehidupan mereka, yang meningkatkan penghayatan mereka terhadap ajaran agama.

Guru juga mencatat bahwa siswa menjadi lebih responsif dalam pembelajaran setelah menggunakan metode Role-Playing. Mereka lebih sering mengajukan pertanyaan dan berbagi pendapat tentang cerita yang dipelajari. Ini menunjukkan bahwa metode ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih terbuka dan interaktif, yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Santoso (2019) yang menyatakan bahwa metode interaktif seperti Role-Playing dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi bahwa perencanaan yang matang sangat diperlukan dalam penerapan metode Role-Playing. Guru harus mempersiapkan skenario yang relevan dan menarik untuk

siswa agar mereka dapat lebih mudah terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, guru perlu memberikan instruksi yang jelas dan mendukung siswa dalam memahami peran mereka, agar mereka dapat memerankan tokoh dalam kisah Nabi dan Rasul dengan baik. Penelitian oleh Hidayat (2020) menunjukkan bahwa persiapan yang baik dari guru sangat berpengaruh pada keberhasilan penerapan metode Role-Playing.

Meskipun demikian, penggunaan Role-Playing dapat mengatasi masalah-masalah yang muncul dalam metode pembelajaran tradisional. Misalnya, masalah kebosanan yang sering dialami siswa saat mengikuti ceramah panjang atau tugas hafalan. Dengan Role-Playing, siswa terlibat langsung dalam proses belajar, yang membuat mereka lebih fokus dan tertarik pada materi yang diajarkan. Penelitian oleh Dewi (2020) menunjukkan bahwa metode ini mengatasi kebosanan dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pengajaran agama Islam.

Pada akhir penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode Role-Playing efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kisah Nabi dan Rasul, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis Role-Playing merasa lebih puas dan lebih memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, metode ini sangat disarankan untuk diterapkan dalam pengajaran agama Islam di sekolah dasar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 17 Kampung Baru, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role-Playing dalam pengajaran kisah Nabi dan Rasul memiliki dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Penggunaan metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral dan spiritual dalam kisah Nabi dan Rasul, serta membantu mereka menginternalisasi ajaran-ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang terlibat dalam permainan peran lebih aktif dalam berdiskusi, mengidentifikasi pesan moral, dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam tentang tokoh-tokoh yang mereka perankan.

Selain peningkatan pemahaman, metode Role-Playing juga berhasil meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan berkolaborasi dan berkomunikasi dalam kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa Role-Playing tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman agama, tetapi juga untuk pengembangan karakter sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari siswa. Partisipasi aktif dalam kelompok juga meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan pendapat dan belajar dari sesama.

Namun, penelitian ini juga mencatat tantangan dalam penerapan metode ini, seperti kesulitan beberapa siswa dalam mengatasi rasa canggung dan ketidaknyamanan dalam berperan di depan kelas. Untuk mengatasi tantangan ini, dukungan guru sangat diperlukan dalam menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberikan bimbingan yang memadai. Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa metode Role-Playing adalah alat yang efektif dan menyenangkan dalam mengajarkan kisah Nabi dan Rasul, serta dapat diterapkan lebih luas dalam pembelajaran agama Islam di sekolah-sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan 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.