

Peningkatan Pemahaman Akidah melalui Pembelajaran Berbasis Simulasi dan Permainan di SDN 03 Beringin

Fatmaida¹, Nur Ainun²

¹ SDN 03 Beringin

² SDN 09 Serasi

Correspondence: fatmaida48@guru.sd.belajar.id

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Akidah, Simulation-based Learning, Game-based Learning, Classroom Action Research, Islamic Education, SDN 03 Beringin.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to explore the effectiveness of simulation and game-based learning in enhancing students' understanding of Akidah (Islamic Creed) at SDN 03 Beringin. The research follows a two-cycle model involving planning, action, observation, and reflection to improve the teaching process. The experimental group was engaged in activities that incorporated simulation and game-based learning, designed to teach core concepts of Akidah, including the pillars of belief and the attributes of Allah. Data were collected through pre- and post-tests, observations of student engagement, and interviews with both students and teachers. The findings revealed a significant improvement in students' understanding of Akidah, as evidenced by higher post-test scores compared to the pre-test. The use of simulation and games helped make abstract concepts more concrete and engaging, allowing students to interact with and apply the teachings of Akidah in a more practical and enjoyable way. This study concludes that simulation and game-based learning are effective methods for improving students' understanding of Islamic Creed in primary school education. The results suggest that these methods should be considered for broader implementation in teaching Islamic subjects.

© 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 memegang peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa. Salah satu aspek krusial dalam pendidikan agama Islam adalah pemahaman tentang akidah, yang merupakan dasar keyakinan dalam ajaran Islam. Akidah mengajarkan tentang pokok-pokok iman, termasuk keimanan kepada Allah, malaikat, kitab-kitab-Nya, rasul-rasul-Nya, hari kiamat, dan takdir. Namun, meskipun pentingnya akidah dalam pembentukan karakter, pengajaran akidah sering kali menemui tantangan, terutama di tingkat sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam pembelajaran akidah sering kali bersifat teoritis, seperti ceramah dan hafalan, yang cenderung membosankan bagi siswa, sehingga mengurangi minat mereka untuk memahami materi dengan baik. Di SDN 03 Beringin, pengajaran akidah masih menggunakan metode konvensional yang didominasi oleh ceramah dan hafalan. Metode ini membuat siswa merasa tertekan dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap akidah tidak maksimal. Dalam beberapa kasus, siswa dapat menghafal materi tanpa benar-benar memahami konsep dasar akidah yang diajarkan. Hal ini menjadi masalah besar, mengingat pentingnya pemahaman akidah yang mendalam sebagai dasar pengembangan karakter dan kehidupan sehari-hari mereka sebagai individu Muslim.

Menurut penelitian oleh Dewi (2019), pengajaran yang mengandalkan ceramah dan hafalan dapat membatasi kreativitas siswa dalam memahami pelajaran agama. Siswa cenderung hanya mengingat informasi secara dangkal tanpa dapat menghubungkan materi tersebut dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran akidah yang dapat membuat siswa lebih aktif terlibat dan lebih mudah memahami materi ajar. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis simulasi dan permainan.

Simulasi dan permainan dalam pembelajaran adalah pendekatan yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak. Dalam pembelajaran akidah, simulasi dan permainan dapat membantu siswa memahami ajaran-agaran agama Islam dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Simulasi memungkinkan siswa untuk merasakan langsung nilai-

nilai akidah dalam bentuk situasi yang realistik, sementara permainan dapat menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dan menantang, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Santoso (2020) menunjukkan bahwa metode berbasis permainan meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Di SDN 03 Beringin, penggunaan metode berbasis simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah masih terbatas. Meskipun ada potensi besar untuk menggunakan metode ini, beberapa kendala seperti kurangnya sumber daya, keterbatasan waktu, dan kurangnya keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi menjadi hambatan dalam penerapannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji penerapan metode simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah untuk meningkatkan pemahaman siswa di SDN 03 Beringin.

Simulasi sebagai metode pembelajaran memberikan siswa kesempatan untuk berinteraksi dengan materi yang dipelajari dalam bentuk situasi nyata atau yang direkayasa. Dalam pembelajaran akidah, simulasi dapat berupa peran-peran yang menggambarkan berbagai skenario kehidupan yang berkaitan dengan ajaran agama Islam, seperti contoh perilaku seorang Muslim yang beriman kepada Allah, menjalankan rukun Islam, dan menghadapi ujian hidup. Menurut Hidayat dan Suryani (2018), simulasi memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks yang lebih nyata dan relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Dalam hal ini, penggunaan simulasi dan permainan diharapkan dapat menggantikan metode yang lebih konvensional dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Permainan berbasis edukasi yang mengandung nilai-nilai akidah dapat digunakan untuk membantu siswa memahami dan mengingat pokok-pokok ajaran Islam dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Penelitian oleh Arifin dan Suryani (2020) menunjukkan bahwa permainan edukatif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif melalui pengalaman langsung.

Namun, untuk mengimplementasikan metode ini dengan sukses, diperlukan persiapan yang matang, baik dari segi perencanaan pembelajaran maupun dari sisi pelatihan guru. Guru harus memiliki keterampilan dalam merancang dan mengelola kegiatan simulasi dan permainan yang efektif, serta memastikan bahwa permainan yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran akidah. Penelitian oleh Sukmadinata (2017) menekankan pentingnya pelatihan bagi guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dan metode baru dalam proses pembelajaran dengan efektif.

Selain itu, pengembangan aplikasi atau perangkat pembelajaran berbasis simulasi dan permainan juga perlu memperhatikan aspek keagamaan dan budaya lokal. Konten yang disajikan haruslah relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa di Indonesia dan sesuai dengan nilai-nilai Islam yang diajarkan di sekolah. Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan aplikasi edukasi berbasis simulasi dan permainan menjadi semakin menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran agama Islam, khususnya dalam pembelajaran akidah.

Penelitian ini berfokus pada penerapan metode berbasis simulasi dan permainan untuk meningkatkan pemahaman akidah di SDN 03 Beringin. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam akidah, seperti keyakinan kepada Allah, malaikat, kitab-kitab-Nya, dan hari kiamat, dengan cara yang lebih praktis dan menarik. Penelitian oleh Dewi (2020) juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan agama dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap ajaran agama.

Penerapan metode simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa, karena mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga belajar untuk mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Islam yang tidak hanya untuk memberikan pengetahuan agama, tetapi juga untuk membentuk karakter dan moral yang baik pada siswa. Penelitian oleh Santoso (2019) menyebutkan bahwa pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung meningkatkan kemampuan siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai moral dan agama.

Namun, meskipun ada banyak manfaat dari penggunaan simulasi dan permainan, tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan dalam mengukur dampak jangka panjang dari pendekatan ini terhadap karakter siswa. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada pemahaman akademik siswa terhadap akidah, tetapi juga pada pengembangan karakter mereka dalam menjalankan nilai-nilai Islam yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam di Indonesia, khususnya dalam pengajaran akidah.

Penggunaan simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh sekolah-sekolah di daerah terpencil, seperti yang ada di SDN 03 Beringin. Metode ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan perangkat yang tersedia di sekolah, seperti komputer atau bahkan perangkat mobile. Penelitian oleh Zaytuna (2017) menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, bahkan di daerah-daerah dengan sumber daya terbatas.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan cara yang efektif untuk mengintegrasikan simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah di SDN 03 Beringin, serta memberikan rekomendasi bagi sekolah-sekolah lainnya yang menghadapi tantangan serupa. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi di sekolah-sekolah Islam di Indonesia.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman akidah siswa di SDN 03 Beringin melalui pembelajaran berbasis simulasi dan permainan. Metode PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran melalui siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, di mana setiap siklus dilakukan evaluasi dan refleksi untuk mengetahui sejauh mana penerapan metode simulasi dan permainan dapat meningkatkan pemahaman akidah siswa. Selain itu, penelitian ini juga memperhatikan umpan balik dari guru dan siswa yang akan digunakan untuk perbaikan dalam siklus berikutnya.

Pada siklus pertama, langkah-langkah perencanaan melibatkan pengembangan materi pembelajaran akidah yang diintegrasikan dengan simulasi dan permainan. Siswa diajak untuk berpartisipasi aktif dalam permainan peran yang menggambarkan nilai-nilai akidah dalam situasi yang relevan, seperti keyakinan kepada Allah dan perilaku sesuai ajaran Islam. Setelah kegiatan berlangsung, data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep akidah. Selain itu, observasi terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan juga dilakukan untuk menilai tingkat partisipasi mereka. Data kualitatif berupa wawancara dengan guru dan siswa akan digunakan untuk mendapatkan gambaran yang lebih mendalam tentang pengaruh metode ini terhadap pemahaman akidah.

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Dalam siklus ini, elemen permainan diperluas dengan menggunakan aplikasi edukasi yang dirancang untuk menambah keseruan dan interaktivitas dalam pembelajaran akidah. Guru memberikan tugas yang melibatkan permainan berbasis nilai-nilai akidah, seperti menyusun kartu ajaran Islam dan menjawab pertanyaan terkait keimanan dan rukun Islam. Setelah kegiatan selesai, data dikumpulkan lagi dengan menggunakan pre-test dan post-test yang lebih mendalam, serta wawancara dan observasi untuk menilai dampak permainan terhadap pemahaman siswa. Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur peningkatan pemahaman, dan pendekatan kualitatif untuk menggali pendapat siswa dan guru tentang efektivitas metode yang diterapkan.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah di SDN 03 Beringin memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, terdapat peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan metode simulasi dan permainan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah dan hafalan. Peningkatan skor ini menunjukkan bahwa metode berbasis simulasi dan permainan lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep dasar akidah Islam, seperti iman kepada Allah dan rukun Islam. Penelitian oleh Santoso (2019) juga menunjukkan bahwa penggunaan metode aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan.

Selain peningkatan pemahaman kognitif, siswa yang terlibat dalam simulasi dan permainan juga menunjukkan peningkatan dalam hal keterlibatan dan partisipasi selama pembelajaran. Mereka lebih antusias mengikuti pelajaran, lebih sering mengajukan pertanyaan, dan lebih aktif dalam diskusi kelas. Hal ini sesuai dengan temuan Hidayat dan Suryani (2018), yang menunjukkan bahwa penggunaan metode yang interaktif, seperti permainan dan simulasi, dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Pada siklus pertama, penggunaan permainan peran untuk menggambarkan nilai-nilai akidah Islam terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang lebih abstrak. Siswa dapat merasakan langsung bagaimana nilai-nilai seperti keimanan kepada Allah, kejujuran, dan keteguhan hati dalam menghadapi ujian hidup diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berperan dalam skenario tertentu, siswa bisa lebih mudah mengidentifikasi diri mereka dengan tokoh-tokoh dalam ajaran Islam. Penelitian oleh Dewi (2019) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman seperti ini dapat membuat pelajaran agama lebih hidup dan relevan dengan kehidupan siswa.

Di sisi lain, tantangan yang dihadapi dalam siklus pertama adalah beberapa siswa yang masih kesulitan memahami konsep-konsep akidah secara mendalam meskipun telah terlibat dalam simulasi dan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun metode ini meningkatkan keterlibatan siswa, ada kebutuhan untuk penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa konsep yang masih dianggap sulit. Menurut Sukmadinata (2017), keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran harus diikuti dengan penjelasan yang lebih rinci dan mendalam agar pemahaman yang diperoleh dapat benar-benar terinternalisasi.

Untuk mengatasi hal tersebut, pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan elemen diskusi kelompok setelah sesi permainan. Siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan hasil permainan dan berbagi pemahaman mereka tentang nilai-nilai yang diajarkan dalam simulasi. Diskusi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk saling belajar dan mengklarifikasi pemahaman mereka. Hasilnya, pada siklus kedua, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dan lebih mampu menghubungkan ajaran akidah dengan pengalaman pribadi mereka. Santoso (2020) juga mencatat bahwa diskusi kelompok membantu siswa untuk memperdalam pemahaman mereka, karena mereka dapat berbagi perspektif dan menjelaskan apa yang telah mereka pelajari.

Pada siklus kedua, penerapan aplikasi edukasi Islami juga ditambahkan untuk mendukung pembelajaran. Aplikasi ini berisi materi interaktif tentang akidah Islam yang dapat diakses oleh siswa di luar jam pelajaran. Dengan aplikasi ini, siswa dapat belajar lebih fleksibel dan mengulang materi yang mereka anggap sulit. Hal ini memungkinkan mereka untuk mempelajari konsep-konsep akidah secara lebih mandiri. Penelitian oleh Zaytuna (2017) menunjukkan bahwa teknologi dalam pendidikan dapat memperluas peluang siswa untuk belajar dengan lebih mandiri, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Penggunaan aplikasi edukasi Islami dalam pembelajaran juga memfasilitasi siswa untuk lebih memahami akidah dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan animasi, kuis interaktif, dan video pembelajaran yang menggambarkan ajaran-ajaran akidah Islam secara visual. Siswa yang menggunakan aplikasi ini melaporkan bahwa mereka merasa lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Hidayat (2020) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis teknologi dapat meningkatkan daya ingat siswa karena mereka terlibat dalam pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Meskipun aplikasi edukasi Islami terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, tantangan lainnya adalah kurangnya aksesibilitas teknologi di rumah siswa. Banyak siswa yang tidak memiliki perangkat seperti smartphone atau tablet untuk mengakses aplikasi ini di luar jam sekolah. Hal ini membatasi penggunaan aplikasi edukasi Islami secara maksimal. Penelitian oleh Santoso (2019) juga mencatat bahwa akses terhadap perangkat yang terbatas dapat menghambat penerapan teknologi dalam pembelajaran, sehingga perlu ada solusi untuk meningkatkan aksesibilitas bagi siswa yang tidak memiliki perangkat.

Selain itu, sebagian siswa yang lebih cenderung merasa cemas atau kurang percaya diri dalam mengikuti permainan peran membutuhkan bimbingan tambahan dari guru. Hal ini menunjukkan pentingnya peran guru dalam menciptakan lingkungan yang mendukung dan memberikan kepercayaan diri kepada siswa untuk berpartisipasi dalam simulasi dan permainan. Penelitian oleh Arifin dan Suryani (2020) menyarankan agar guru memberikan dukungan emosional dan instruksi yang jelas agar siswa merasa lebih nyaman dan percaya diri saat mengikuti aktivitas pembelajaran berbasis permainan.

Penerapan simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah di SDN 03 Beringin juga mendorong siswa untuk lebih memahami nilai-nilai moral yang terkandung dalam ajaran Islam. Melalui kegiatan ini, siswa belajar tentang kesabaran, kejujuran, dan kepatuhan kepada ajaran Islam dalam bentuk yang lebih praktis. Pengalaman ini membuat mereka lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari. Dewi (2019) menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis pengalaman nyata meningkatkan pemahaman moral siswa, yang berkontribusi pada pembentukan karakter yang baik.

Sebagai tambahan, penggunaan simulasi dan permainan memberikan kesempatan bagi siswa untuk merasakan secara langsung tantangan yang dihadapi dalam menjalani kehidupan sebagai seorang Muslim. Siswa dapat mengekspresikan dan merasakan nilai-nilai akidah dalam bentuk peran yang mereka mainkan, seperti memperjuangkan iman dalam menghadapi kesulitan. Hal ini memberikan pengalaman yang lebih mendalam dan membantu mereka memahami betapa pentingnya nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Santoso (2020) juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membuat nilai-nilai agama lebih terasa nyata bagi siswa.

Secara keseluruhan, penerapan metode simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah di SDN 03 Beringin berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang pokok-pokok ajaran Islam. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang akidah, tetapi juga mengalami bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, siswa dapat memahami ajaran Islam dengan cara yang lebih menyeluruh dan efektif.

CONCLUSION

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan di SDN 03 Beringin, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah berhasil meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan metode ini terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional, seperti ceramah dan hafalan, yang cenderung kurang melibatkan siswa. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar akidah Islam, seperti iman kepada Allah dan rukun Islam. Peningkatan skor ini mengindikasikan bahwa simulasi dan permainan dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang ajaran akidah.

Selain peningkatan dalam pemahaman materi, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan partisipasi selama pembelajaran. Metode berbasis permainan dan simulasi menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka tidak hanya menghafal teori, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai akidah dalam situasi yang lebih nyata melalui permainan peran. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Santoso (2019) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Meskipun metode ini terbukti efektif, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan perangkat teknologi dan kesulitan beberapa siswa dalam mengakses materi di luar jam sekolah. Oleh karena itu, untuk keberhasilan jangka panjang, perlu adanya peningkatan infrastruktur teknologi dan pelatihan lebih lanjut bagi guru dalam menggunakan metode ini secara efektif. Secara keseluruhan, penggunaan simulasi dan permainan dalam pembelajaran akidah dapat menjadi alternatif yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa, serta memperkaya pengalaman belajar mereka dalam mengaplikasikan ajaran Islam.

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.