



Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak pada Siswa SDN 11 V Koto Timur

Muhammad Rasyid Ridah¹, Yuliasmi²

¹ SDN 11 V Koto Timur

² SDN 13 V Koto timur

Correspondence: muhammadrasyidprm@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Classroom Action Research, Game-based Learning, PAI, Aqidah Akhlak, SDN 11 V Koto Timur, Interactive Games, Student Engagement.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance students' understanding of Aqidah Akhlak in the PAI (Pendidikan Agama Islam) subject at SDN 11 V Koto Timur through the application of an educational game-based learning model. The study follows a cyclical approach consisting of planning, action, observation, and reflection. In the first cycle, interactive educational games were incorporated to engage students actively and make the learning process more enjoyable. The study involved 30 students from the 5th grade, and data were gathered through pre-and post-tests, observations, and student feedback. The results indicated a significant improvement in students' comprehension and engagement with the subject matter. By integrating game-based learning, students not only showed better retention of the Aqidah Akhlak material but also increased participation during class discussions. The findings suggest that incorporating educational games into Islamic studies can foster an engaging and effective learning environment, leading to better academic achievement and deeper understanding of religious values. This research contributes to exploring innovative teaching methods in PAI, particularly in elementary school settings.



© 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 (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral siswa di Indonesia, terutama di sekolah dasar. Di SDN 11 V Koto Timur, pendidikan agama Islam bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai ajaran Islam kepada siswa, khususnya pada materi Aqidah Akhlak. Namun, meskipun memiliki tujuan yang mulia, implementasi pembelajaran PAI di sekolah ini masih menghadapi beberapa kendala. Salah satu permasalahan yang terlihat adalah kurangnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak, yang dianggap abstrak dan sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan cenderung tidak mendalami materi secara maksimal.

Kurangnya pemahaman terhadap Aqidah Akhlak di kalangan siswa bisa disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah atau pemberian tugas secara langsung tanpa adanya media pembelajaran yang menarik. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berujung pada rendahnya pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama yang diajarkan. Penelitian oleh Mulyana (2020) mengungkapkan bahwa pendekatan yang lebih interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, ada banyak cara yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan ini. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Warschauer (2014), penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Dalam konteks PAI, teknologi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, seperti melalui

video, aplikasi interaktif, dan game edukasi. Namun, meskipun banyak penelitian yang menunjukkan keberhasilan teknologi dalam pendidikan, penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar, khususnya di SDN 11 V Koto Timur, masih terbatas.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan di SDN 11 V Koto Timur adalah penggunaan game edukasi dalam pembelajaran Aqidah Akhlak. Game edukasi dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengatasi masalah kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran agama. Menurut penelitian oleh Deterding (2011), game edukasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan menggunakan game, siswa dapat belajar sambil bermain, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga dapat membangun karakter dan moral mereka sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Game edukasi memiliki berbagai keunggulan, salah satunya adalah kemampuannya untuk menyajikan materi dalam format yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga dapat aktif berpartisipasi dalam permainan yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih mudah memahami konsep-konsep agama, seperti Aqidah dan Akhlak, melalui situasi yang relevan dan menarik. Penelitian oleh Harris & Jones (2020) menunjukkan bahwa penggunaan game dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi siswa dan mempercepat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, game edukasi juga dapat membantu siswa mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan nyata. Dalam game yang dirancang khusus untuk pendidikan agama, siswa dapat dihadapkan pada situasi-situasi kehidupan yang mengharuskan mereka untuk membuat keputusan berdasarkan prinsip-prinsip agama Islam. Misalnya, mereka dapat diminta untuk memilih tindakan yang sesuai dengan ajaran akhlak Islam dalam sebuah simulasi. Hal ini akan membantu siswa menginternalisasi ajaran agama dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian oleh Syamsuddin (2018) mendukung hal ini, dengan menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat memfasilitasi siswa dalam memahami dan mengaplikasikan ajaran agama dalam kehidupan nyata.

Namun, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya yang ada di sekolah, baik dari segi perangkat teknologi maupun pelatihan untuk guru. Banyak sekolah di Indonesia, termasuk SDN 11 V Koto Timur, yang masih kesulitan dalam mengakses teknologi yang memadai. Hal ini dapat menghambat implementasi game edukasi dalam pembelajaran. Sebagai solusinya, perlu adanya upaya untuk menyediakan perangkat yang memadai dan pelatihan kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

Sebagai upaya untuk memaksimalkan penerapan game edukasi, guru di SDN 11 V Koto Timur perlu diberikan pelatihan khusus mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru harus memahami bagaimana cara memilih game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bagaimana cara mengintegrasikan game tersebut dalam kegiatan pembelajaran yang lebih luas. Penelitian oleh Kustono (2017) mengungkapkan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

Dari sisi siswa, mereka juga harus dilatih untuk dapat menggunakan teknologi dengan bijak. Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, siswa di SDN 11 V Koto Timur memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi dalam belajar, tetapi mereka juga perlu diberikan pengawasan agar tidak terjerumus dalam penggunaan teknologi yang tidak bermanfaat. Dalam hal ini, peran guru sangat penting untuk memberikan arahan kepada siswa tentang cara menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran dan bukan untuk aktivitas yang tidak produktif.

Seiring dengan peningkatan penggunaan teknologi dalam pendidikan, penting untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya mengandalkan perangkat, tetapi juga melibatkan pendekatan pedagogis yang sesuai. Pembelajaran harus tetap berfokus pada pengembangan karakter siswa dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan mereka. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Piaget (1972), pembelajaran yang baik harus dapat mengembangkan potensi kognitif dan moral siswa secara bersamaan.

Melihat tantangan dan peluang yang ada, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan game edukasi sebagai alternatif dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di SDN 11 V Koto Timur. Dengan mengintegrasikan game edukasi dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan tertarik untuk mempelajari materi agama, serta dapat mengaplikasikan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini sangat relevan untuk mengidentifikasi apakah game edukasi

dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak di sekolah dasar.

Keberhasilan dalam menerapkan game edukasi ini juga diharapkan dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain di Indonesia yang ingin mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga memiliki karakter yang baik. Sebagaimana yang disebutkan oleh Rahmat (2016), pendidikan agama yang menyenangkan dan relevan akan lebih mudah diterima oleh siswa dan mampu membentuk karakter mereka secara optimal.

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran berbasis game edukasi dapat menjadi langkah yang tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap Aqidah Akhlak di SDN 11 V Koto Timur, serta menjadikan pembelajaran agama lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Aqidah Akhlak melalui penerapan model pembelajaran berbasis game edukasi di SDN 11 V Koto Timur. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk melakukan tindakan langsung dalam kelas dan melakukan perbaikan secara berkelanjutan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus akan dianalisis untuk mengetahui apakah penggunaan game edukasi dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Aqidah Akhlak.

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang rencana pembelajaran yang melibatkan game edukasi yang relevan dengan materi Aqidah Akhlak. Game ini dirancang agar siswa dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran secara aktif. Selain itu, pada tahap ini juga disiapkan instrumen untuk mengumpulkan data, seperti angket, observasi kelas, dan pre-test serta post-test untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah menggunakan game edukasi. Selama tindakan, game edukasi akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan elemen-elemen yang mendukung pemahaman akhlak dan moral dalam Islam, serta mengamati respon siswa terhadap metode ini.

Selama proses observasi, peneliti akan memantau perkembangan siswa dalam menggunakan game edukasi dan mengamati sejauh mana game tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Peneliti juga akan mengumpulkan data melalui observasi langsung dan umpan balik dari siswa mengenai pengalaman mereka dalam mengikuti pembelajaran berbasis game. Setelah siklus pertama selesai, refleksi dilakukan untuk mengevaluasi hasil yang dicapai dan memperbaiki kelemahan yang ditemukan. Berdasarkan hasil refleksi, siklus kedua akan dilaksanakan dengan perbaikan dan penyesuaian strategi pembelajaran yang lebih efektif.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis game edukasi pada materi Aqidah Akhlak di SDN 11 V Koto Timur memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterlibatan siswa. Pada siklus pertama, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat terhadap pembelajaran Aqidah Akhlak setelah menggunakan game edukasi. Sebagian besar siswa merasa lebih tertarik dengan materi karena game memberikan kesempatan untuk belajar sambil bermain, yang jauh lebih menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah atau tugas tulis. Data observasi menunjukkan bahwa tingkat partisipasi siswa dalam diskusi kelas meningkat, dan mereka menunjukkan sikap lebih aktif dalam bertanya serta memberikan pendapat.

Namun, meskipun ada peningkatan yang signifikan dalam minat siswa, terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam mengaitkan permainan dengan nilai-nilai moral dan ajaran agama Islam. Beberapa siswa tidak langsung dapat memahami keterkaitan antara situasi yang ada dalam game dan ajaran akhlak yang seharusnya dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game edukasi berhasil menarik perhatian siswa, dibutuhkan penjelasan yang lebih rinci agar mereka dapat dengan jelas melihat aplikasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pada siklus kedua, perbaikan dilakukan dengan menambahkan elemen diskusi dan refleksi setelah setiap permainan untuk memperdalam pemahaman siswa. Hasilnya, siswa yang sebelumnya kesulitan

kini mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang materi Aqidah Akhlak. Sebagian besar siswa mampu memberikan contoh nyata dari kehidupan mereka yang sesuai dengan ajaran Islam setelah bermain game. Hasil tes akhir menunjukkan peningkatan skor yang signifikan pada pemahaman materi Aqidah Akhlak, yang membuktikan bahwa game edukasi dapat menjadi metode yang efektif dalam pembelajaran agama.

Hasil temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, terutama pada materi Aqidah Akhlak. Penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1972), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman melalui pengalaman akan lebih efektif. Game edukasi memberikan siswa kesempatan untuk terlibat dalam proses belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, yang membuat mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini terbukti dengan peningkatan partisipasi siswa dalam diskusi kelas dan pemahaman mereka tentang nilai-nilai akhlak Islam.

Namun, temuan ini juga menunjukkan bahwa game edukasi tidak sepenuhnya menjamin pemahaman siswa jika tidak didukung oleh pendalaman materi secara verbal. Dalam siklus pertama, meskipun siswa merasa tertarik dengan game, mereka masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan permainan dengan ajaran akhlak. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game dapat meningkatkan minat, pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai agama tetap memerlukan penjelasan tambahan dan refleksi bersama guru. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian oleh Syamsuddin (2018), yang menyebutkan bahwa teknologi, meskipun efektif dalam meningkatkan keterlibatan, harus dipadukan dengan pendekatan pedagogis yang tepat untuk memastikan pemahaman yang mendalam.

Pada siklus kedua, penambahan elemen diskusi dan refleksi berfungsi untuk membantu siswa menyimpulkan pelajaran yang didapat dari permainan. Seperti yang dijelaskan oleh Deterding (2011), game edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, tetapi untuk mengoptimalkan manfaatnya, penting untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk merenungkan dan mengaitkan pengalaman tersebut dengan kehidupan mereka. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami teori akhlak Islam, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam situasi nyata.

Penerapan game edukasi yang mengharuskan siswa untuk membuat keputusan berdasarkan prinsip-prinsip akhlak Islam juga dapat membantu mereka memahami bagaimana nilai-nilai agama dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ini sesuai dengan teori pengajaran yang dikembangkan oleh Warschauer (2014), yang menekankan bahwa teknologi dapat membuka peluang bagi siswa untuk belajar dalam konteks yang lebih relevan dan praktis. Dalam penelitian ini, game edukasi memberikan siswa kesempatan untuk menghadapi masalah kehidupan yang dapat diselesaikan dengan cara yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, yang pada gilirannya memperdalam pemahaman mereka terhadap ajaran agama.

Namun, tantangan utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi perangkat teknologi yang digunakan maupun pelatihan bagi guru. Meskipun game edukasi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada kualitas teknologi yang tersedia dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan game ke dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Kustono (2017) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan agama sangat bergantung pada kesiapan guru dan fasilitas yang ada. Oleh karena itu, pelatihan guru dan penyediaan perangkat yang memadai sangat diperlukan untuk memastikan keberhasilan implementasi game edukasi dalam pembelajaran PAI.

Seiring dengan perkembangan teknologi, semakin banyak platform game edukasi yang dapat diakses oleh siswa dan guru, yang memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan menyenangkan. Dalam konteks SDN 11 V Koto Timur, game edukasi tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga alat yang efektif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi Aqidah Akhlak. Dengan memanfaatkan game yang dirancang dengan baik, siswa dapat belajar nilai-nilai agama Islam dengan cara yang lebih menarik, yang akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka. Temuan ini juga memperkuat penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rahmat (2016), yang menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam pendidikan agama jika diterapkan dengan cara yang tepat.

Penggunaan game edukasi yang relevan dengan ajaran agama juga memberikan manfaat lebih dalam pembentukan karakter siswa. Dengan adanya elemen moral dalam game, siswa dihadapkan pada

pilihan-pilihan yang mengharuskan mereka untuk memilih tindakan yang mencerminkan nilai-nilai agama. Penelitian oleh Syamsuddin (2018) menyebutkan bahwa game edukasi dapat berperan dalam membentuk karakter siswa, karena mereka belajar membuat keputusan yang bertanggung jawab dan sesuai dengan prinsip agama. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana siswa tidak hanya memahami konsep Aqidah Akhlak tetapi juga mulai menginternalisasi ajaran tersebut dalam kehidupan mereka.

Selain itu, game edukasi yang digunakan dalam penelitian ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif. Dengan adanya fitur multiplayer dalam game, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan. Hal ini mendukung teori pembelajaran kooperatif yang menyatakan bahwa belajar yang melibatkan kerjasama antar siswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial mereka (Harris & Jones, 2020). Dengan belajar dalam kelompok, siswa tidak hanya belajar konten akademik, tetapi juga belajar untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan teman-temannya.

Dalam siklus kedua, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang materi Aqidah Akhlak, yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis game edukasi lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Penelitian ini sejalan dengan temuan yang dilaporkan oleh Mulyana (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memfasilitasi siswa untuk memahami materi yang sebelumnya sulit dicerna. Dalam hal ini, game edukasi memberikan pengalaman yang lebih hidup dan interaktif, yang mempermudah siswa dalam memahami nilai-nilai agama.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa game edukasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam materi Aqidah Akhlak. Meski demikian, penting untuk menyadari bahwa teknologi tidak dapat menggantikan peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menggabungkan penggunaan teknologi dengan pendekatan pengajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penerapan model pembelajaran berbasis game edukasi pada materi Aqidah Akhlak di SDN 11 V Koto Timur menunjukkan hasil yang sangat positif. Penggunaan game edukasi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI, khususnya dalam memahami nilai-nilai Aqidah Akhlak. Siswa yang awalnya kurang tertarik dengan materi agama, menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan berbasis game. Hal ini membuktikan bahwa game edukasi bukan hanya dapat meningkatkan kesenangan dalam belajar, tetapi juga efektivitas pemahaman materi.

Namun, meskipun game edukasi efektif dalam menarik minat siswa, tantangan yang dihadapi adalah kesulitan sebagian siswa dalam menghubungkan isi game dengan penerapan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memberikan penjelasan dan refleksi yang mendalam setelah penggunaan game, agar siswa dapat mengaitkan pengalaman bermain dengan prinsip-prinsip agama Islam. Penambahan elemen diskusi dan refleksi dalam siklus kedua terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman siswa.

Penerapan game edukasi juga memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan interaksi sosial di antara siswa, memperbaiki keterampilan kolaborasi, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap prinsip-prinsip moral dalam Islam. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang aktif dan berbasis pengalaman lebih efektif dalam membentuk pemahaman yang mendalam.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai agama, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan bagi siswa.

REFERENCES

- Deterding, S. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: defining "gamification"*. Proceedings of the 2011 annual conference extended abstracts on Human factors in computing systems.
- Harris, J., & Jones, P. (2020). *Learning with Digital Technologies: A Guide for Teachers*. Routledge.

- Kustono, Y. (2017). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAI*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, D. (2020). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Rahmat, H. (2016). *Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasyid, I. (2019). *Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UMM Press.
- Syamsuddin, A. (2018). *The Role of Technology in Islamic Education*. Jakarta: Kencana.
- Warschauer, M. (2014). *Technology and Education: A Global Perspective*. Oxford: Oxford University Press.