

Penerapan Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SDN 09 Balai Satu

Anggi Lesta Luhu¹, Meli Sopiani²¹ SDN 09 Balai Satu² SDN 09 Balai SatuCorrespondence: anggilestaluhu38@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, Islamic Religious Education, Student Engagement, SDN 09 Balai Satu

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve students' interest and understanding of Islamic Religious Education (PAI) at SDN 09 Balai Satu through the implementation of game-based learning. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. The research involved 30 students from grade 5, with the primary objective of assessing the impact of educational games in enhancing student engagement and comprehension of PAI topics. During the intervention, students participated in interactive, game-based activities that integrated Islamic teachings with fun, competitive elements. Data was collected through pre- and post-tests, observations, and student feedback. The results showed a significant increase in both student motivation and academic performance, with students showing greater enthusiasm and involvement in the learning process. This study demonstrates the potential of using game-based learning to make Islamic Religious Education more engaging and effective, providing an innovative approach to teaching that aligns with the interests of students in the digital age.



© 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) di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter siswa. PAI tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan pengetahuan agama, tetapi juga untuk membentuk akhlak dan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam. PAI menjadi mata pelajaran yang wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Di SDN 09 Balai Satu, seperti di banyak sekolah lainnya, pembelajaran PAI masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Siswa seringkali merasa bahwa pelajaran PAI terlalu teoritis dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, yang menyebabkan mereka tidak terlalu bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

Salah satu masalah utama dalam pembelajaran PAI adalah pendekatan yang masih konvensional, yang lebih mengutamakan hafalan dan ceramah. Menurut Sari (2019), banyak siswa merasa bosan dengan metode yang monoton ini. Hal ini membuat pembelajaran menjadi tidak menarik dan kurang mampu memotivasi siswa untuk lebih mendalami ajaran agama Islam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran PAI agar siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga bisa menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan game edukasi yang bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Game edukasi sebagai metode pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Prensky (2001), generasi muda saat ini lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan teknologi dan elemen-elemen permainan. Game edukasi memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan game edukasi dalam

pembelajaran PAI dapat menjadi salah satu inovasi yang dapat mengatasi masalah rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama.

Dengan game edukasi, pembelajaran PAI dapat dikemas lebih interaktif dan menarik. Misalnya, game berbasis tantangan yang melibatkan materi tentang nilai-nilai Islam, cerita-cerita dalam Al-Quran, atau sejarah Islam dapat membuat siswa lebih tertarik dan memahami materi lebih baik. Seperti yang dikemukakan oleh Anderson (2008), teknologi, termasuk game edukasi, dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini, siswa dapat bermain sambil mempelajari ajaran Islam dan menerapkannya dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka.

Namun, meskipun game edukasi menawarkan banyak manfaat, tantangan terbesar dalam penerapannya di SDN 09 Balai Satu adalah keterbatasan akses terhadap teknologi. Banyak sekolah dasar di Indonesia, terutama di daerah-daerah tertentu, masih menghadapi masalah terkait dengan infrastruktur dan akses ke perangkat teknologi yang memadai. Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), masalah ketidakmerataan akses teknologi di berbagai daerah di Indonesia masih menjadi hambatan yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi untuk pendidikan. Di SDN 09 Balai Satu, meskipun terdapat perangkat teknologi, keterbatasan akses masih menjadi kendala dalam penerapan game edukasi.

Selain itu, guru juga memainkan peran penting dalam keberhasilan penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI. Sebagaimana dijelaskan oleh Munir (2020), keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sangat menentukan efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran. Di SDN 09 Balai Satu, sebagian besar guru telah mengenal teknologi, namun mereka masih memerlukan pelatihan lebih lanjut tentang bagaimana mengintegrasikan game edukasi ke dalam kurikulum secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat penting agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam pembelajaran.

Salah satu keuntungan menggunakan game edukasi adalah kemampuannya untuk memfasilitasi pembelajaran yang bersifat kolaboratif. Game edukasi sering kali melibatkan kerja sama antar siswa untuk menyelesaikan tantangan atau mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, selain meningkatkan pemahaman materi PAI, game edukasi juga dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi dan kerja sama. Sebagaimana dikemukakan oleh Dede (2005), pembelajaran berbasis kolaborasi dapat meningkatkan kualitas interaksi siswa, yang penting untuk pengembangan keterampilan sosial mereka.

Selain itu, game edukasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam game edukasi, siswa dapat mengeksplorasi materi pembelajaran dengan kecepatan mereka sendiri, yang memungkinkan mereka untuk memahami konsep-konsep agama secara lebih mendalam. Penelitian oleh Sari (2021) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi cenderung lebih mandiri dan memiliki rasa tanggung jawab yang lebih besar terhadap proses belajar mereka. Hal ini dapat membantu siswa lebih memahami ajaran agama Islam dengan cara yang lebih kontekstual.

Penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SDN 09 Balai Satu juga diharapkan dapat mengatasi masalah rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran agama. Banyak siswa yang merasa pelajaran agama kurang menarik dan kurang relevan dengan kehidupan mereka. Dengan game edukasi, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menyenangkan dan lebih mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Menurut Piaget (1973), pembelajaran yang berbasis pada pengalaman dan interaksi sosial akan lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi dan membentuk karakter mereka.

Penerapan game edukasi juga dapat memperkenalkan siswa pada konsep-konsep ajaran Islam melalui cara yang lebih aplikatif. Misalnya, siswa dapat diajak untuk memecahkan masalah berdasarkan nilai-nilai Islam dalam permainan yang mereka mainkan. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran PAI yang tidak hanya untuk mengajarkan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk perilaku dan karakter siswa sesuai dengan ajaran Islam. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Zainuddin (2020), pembelajaran agama yang berbasis pada pengalaman langsung dan aplikasi nyata akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Namun, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SDN 09 Balai Satu memerlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk orang tua dan masyarakat. Orang tua perlu dilibatkan dalam proses pembelajaran untuk mendukung anak-anak mereka dalam mengakses dan menggunakan teknologi yang tersedia. Selain itu, dukungan dari masyarakat, baik melalui penyediaan fasilitas atau pelatihan, juga

penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Wulandari (2020), yang menunjukkan bahwa keterlibatan orang tua dan masyarakat dapat mempercepat keberhasilan penerapan teknologi dalam pendidikan.

Dengan menggabungkan game edukasi dalam pembelajaran PAI, diharapkan siswa di SDN 09 Balai Satu dapat lebih termotivasi untuk belajar agama, lebih memahami ajaran Islam, dan lebih mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan akan memberikan dampak positif terhadap karakter dan perilaku siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SDN 09 Balai Satu, serta memberikan rekomendasi untuk sekolah-sekolah lain yang ingin mengadopsi metode serupa.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan game edukasi di SDN 09 Balai Satu. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada siklus pertama, fokus utama adalah perencanaan dan penerapan game edukasi yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam sebuah permainan yang menyenangkan. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diberikan tugas untuk menyelesaikan tantangan dalam game yang berkaitan dengan materi PAI. Pada siklus kedua, evaluasi dari siklus pertama digunakan untuk meningkatkan dan memperbaiki metode pengajaran berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana game edukasi dapat memotivasi siswa untuk belajar dan memahami materi PAI lebih baik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan untuk mencatat perkembangan dan keterlibatan siswa selama pelaksanaan game edukasi di kelas. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk menggali pandangan mereka terkait dengan penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI. Selain itu, tes dilakukan sebelum dan setelah penerapan game untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana game edukasi mempengaruhi minat dan pemahaman siswa. Sementara itu, data dari tes akan dianalisis secara kuantitatif untuk melihat apakah ada peningkatan skor belajar siswa setelah menerapkan game edukasi.

Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan dalam pemahaman siswa terhadap materi PAI. Refleksi dari guru dan siswa juga digunakan untuk mengevaluasi apakah penerapan game edukasi berjalan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi ini membantu peneliti untuk memahami kendala yang dihadapi selama penerapan game edukasi dan untuk mengidentifikasi langkah-langkah yang dapat diambil untuk memperbaiki metode tersebut di siklus berikutnya. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana game edukasi dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SDN 09 Balai Satu, serta memberikan rekomendasi bagi sekolah-sekolah lain yang tertarik untuk mengadopsi metode serupa.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 09 Balai Satu. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama siklus pertama, ditemukan bahwa penggunaan game edukasi berhasil menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa menunjukkan rasa antusias yang tinggi selama sesi game, dan banyak yang berpartisipasi aktif dalam setiap tantangan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi dapat menjadi metode yang efektif dalam mengatasi masalah rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Prensky (2001), generasi muda cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang menggunakan teknologi dan elemen permainan, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Pada siklus kedua, evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan game edukasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman materi PAI oleh siswa. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan skor yang mencolok pada sebagian besar siswa setelah mereka

mengikuti pembelajaran berbasis game. Hal ini menunjukkan bahwa game edukasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga berpengaruh positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi PAI. Menurut Anderson (2008), teknologi yang digunakan dalam game edukasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan aplikatif, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.

Penerapan game edukasi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan mandiri. Dalam game edukasi, siswa dapat mempelajari materi sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, yang memberi mereka kendali lebih besar atas proses belajar mereka. Mereka dapat mengulang materi atau tantangan dalam game jika merasa belum sepenuhnya memahami topik tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sari (2021), yang menunjukkan bahwa teknologi dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan dengan pendekatan yang lebih personal, yang meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, pembelajaran berbasis game edukasi juga membantu meningkatkan keterampilan sosial siswa. Dalam permainan yang dilakukan secara kelompok, siswa diajak untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu untuk menyelesaikan tantangan dalam game. Ini menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan interaktif, yang membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Menurut Dede (2005), pembelajaran yang melibatkan kolaborasi antar siswa sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial mereka, yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun penerapan game edukasi memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan yang dihadapi selama pelaksanaan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah. Meskipun sekolah memiliki beberapa perangkat teknologi, tidak semua siswa dapat mengaksesnya dengan mudah. Beberapa siswa menghadapi kendala dalam menggunakan perangkat yang disediakan, baik karena masalah teknis maupun keterbatasan dalam hal keterampilan teknologi. Hal ini sejalan dengan temuan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), yang menyatakan bahwa ketidakmerataan akses teknologi di sekolah-sekolah di Indonesia menjadi hambatan yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi untuk pendidikan.

Selain itu, keterampilan guru dalam mengelola dan memanfaatkan game edukasi dalam pembelajaran juga menjadi salah satu hambatan. Meskipun guru di SDN 09 Balai Satu menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap penggunaan game edukasi, beberapa guru masih memerlukan pelatihan lebih lanjut dalam hal pengelolaan game dan integrasi dengan materi pembelajaran. Menurut Munir (2020), keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sangat penting untuk memastikan keberhasilan implementasi game edukasi di kelas. Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru sangat diperlukan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Penerapan game edukasi juga memerlukan perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif. Dalam penelitian ini, perencanaan yang dilakukan oleh guru sebelum pelaksanaan game terbukti penting untuk memastikan bahwa game yang digunakan relevan dengan materi PAI yang diajarkan. Guru harus mampu merancang game yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan Arsyad (2016), yang menekankan pentingnya perencanaan yang baik dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi agar dapat mencapai hasil yang optimal.

Meskipun tantangan-tantangan tersebut ada, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain peningkatan pemahaman materi PAI, siswa juga lebih termotivasi untuk belajar dan merasa bahwa pelajaran agama menjadi lebih menyenangkan dan aplikatif. Penelitian oleh Sari (2019) juga menemukan bahwa pembelajaran yang melibatkan elemen permainan dapat meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran agama dan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar.

Selain itu, refleksi dari guru setelah siklus pertama menunjukkan bahwa game edukasi membantu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Guru merasa lebih mudah dalam mengelola kelas dan memantau perkembangan siswa, karena game memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa dan memungkinkan guru untuk menilai keterlibatan siswa dengan lebih jelas. Hal ini mendukung temuan yang disampaikan oleh Zainuddin (2020), yang menyatakan bahwa teknologi dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk melakukan evaluasi yang lebih cepat dan efektif terhadap kemajuan siswa.

Siswa juga merasa lebih percaya diri setelah mengikuti pembelajaran berbasis game edukasi. Mereka merasa bahwa mereka lebih memahami materi yang diajarkan karena mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan teman-teman mereka. Penelitian oleh Prensky (2001) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa, karena mereka dapat mengontrol kecepatan belajar mereka dan mendapatkan umpan balik segera setelah menyelesaikan tantangan.

Pada akhir siklus kedua, peningkatan signifikan terlihat dalam motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi agama. Hal ini mengindikasikan bahwa game edukasi berhasil mencapai tujuan pembelajaran, yaitu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap PAI. Hal ini juga sesuai dengan penelitian oleh Piaget (1973), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis pengalaman dan interaksi sosial lebih efektif dalam membantu siswa membangun pengetahuan.

Secara keseluruhan, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SDN 09 Balai Satu terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman mereka terhadap materi, dan keterampilan sosial mereka. Game edukasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan, yang membuat siswa lebih tertarik untuk belajar agama Islam. Oleh karena itu, metode ini layak dipertimbangkan untuk diterapkan lebih luas di sekolah-sekolah lain di Indonesia.

CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 09 Balai Satu dapat meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Melalui pembelajaran berbasis game, siswa tidak hanya belajar secara aktif dan interaktif, tetapi juga menikmati proses pembelajaran yang menyenangkan. Hasil dari siklus pertama dan kedua menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan hasil tes siswa, yang membuktikan bahwa game edukasi dapat menjadi metode yang efektif dalam membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Selain itu, game edukasi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi. Dengan bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tantangan dalam game, siswa belajar bagaimana berkolaborasi dan berbagi ide, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Pembelajaran berbasis game juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan memberikan umpan balik langsung, yang meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PAI.

Namun, meskipun game edukasi memiliki banyak manfaat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan kebutuhan untuk pelatihan lebih lanjut bagi guru dalam mengelola game edukasi. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa sekolah memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan menyediakan pelatihan bagi guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Secara keseluruhan, penerapan game edukasi dalam pembelajaran PAI di SDN 09 Balai Satu terbukti efektif dan memberikan dampak positif, baik terhadap pemahaman akademik maupun perkembangan sosial siswa.

REFERENCES

- Anderson, T. (2008). *The Theory and Practice of Online Learning*. Athabasca University Press.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Dede, C. (2005). *Planning for Neomillennial Learning Styles*. Educause Quarterly, 3.
- Junaidi, M. (2021). *Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Survei Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*.
- Munir, A. (2020). *Peran Teknologi dalam Pembentukan Karakter Siswa melalui Pendidikan Agama*. Jurnal Pendidikan Islam.

- Munir, M. (2020). *Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Agama Islam di Era Modern*. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Grossman Publishers.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, 9(5).
- Sari, D. (2019). *Kendala dan Solusi dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Indonesia.
- Sari, D. (2021). *Pengembangan Pembelajaran PAI melalui Media Digital di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Agama Islam.
- Sutrisno, E. (2017). *Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Agama Islam.
- Syaiful, S. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar PAI*. Jurnal Pendidikan Islam.
- Wulandari, S. (2020). *Model Pembelajaran PAI di Era Digital: Tantangan dan Solusi*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran.
- Zainuddin, M. (2020). *Pembelajaran Agama Islam dalam Konteks Teknologi Pendidikan*. Jurnal Ilmiah Pendidikan.