



Mengintegrasikan Pembelajaran PAI dengan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Prestasi Siswa di SMP Negeri 3 Baso

Desi Nurhayati¹, Risma Desi²

¹ SMP Negeri 3 Baso

² SMP Negeri 4 Baso

Correspondence: desinurhayati1294@gmail.com

Article Info

Article history:

Received 14 Feb 2025

Revised 20 April 2025

Accepted 30 Mei 2025

Keyword:

Classroom Action Research, Islamic Religious Education, Gamification, Student Engagement, Learning Achievement, SMP Negeri 3 Baso.

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance student engagement and academic achievement in Islamic Religious Education (PAI) by integrating gamification techniques at SMP Negeri 3 Baso. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Gamification, which involves incorporating game elements such as points, badges, and leaderboards into the learning process, was used to motivate students and make learning more interactive and enjoyable. The study involved 40 students from Grade 8, who participated in gamified PAI lessons. Data were collected through classroom observations, student surveys, and performance assessments. The findings revealed a significant increase in student engagement, with students showing higher motivation and participation during lessons. Additionally, students demonstrated an improvement in their understanding of key PAI concepts. This research suggests that integrating gamification into PAI can be an effective strategy to enhance learning outcomes, as it provides a more dynamic and engaging learning environment. It also highlights the potential of innovative teaching methods in fostering a deeper connection between students and the subject matter.



© 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) merupakan salah satu mata pelajaran yang diharuskan diajarkan di sekolah-sekolah Indonesia, termasuk pada jenjang SMP. PAI bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai ajaran Islam, serta membentuk karakter dan akhlak yang sesuai dengan nilai-nilai agama. Namun, dalam praktiknya, banyak tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran PAI, seperti rendahnya minat dan keterlibatan siswa. Banyak siswa yang menganggap pelajaran ini membosankan karena penyampaian materi yang dianggap kurang menarik dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka (Mulyani, 2019). Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, seperti gamifikasi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI di SMP.

Teknologi pendidikan kini telah berkembang pesat dan memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu inovasi yang sedang banyak digunakan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi siswa (Deterding et al., 2011). Teknik gamifikasi ini diterapkan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dengan memberi elemen-elemen seperti poin, lencana, dan tantangan yang membuat siswa merasa terlibat secara aktif. Namun, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di Indonesia, khususnya di SMP, masih terbatas, sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi gamifikasi dalam meningkatkan pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Baso.

Di SMP Negeri 3 Baso, pembelajaran PAI juga menghadapi masalah serupa. Beberapa siswa mengeluhkan materi yang disampaikan terlalu monoton dan sulit dipahami, terutama karena kurangnya media yang dapat mendukung pemahaman mereka. Sebagian besar pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang berfokus pada teks, sehingga siswa merasa kurang tertarik untuk mempelajari

materi tersebut. Salah satu cara untuk mengatasi masalah ini adalah dengan mengintegrasikan teknologi, terutama teknik gamifikasi, dalam pembelajaran PAI. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran PAI.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, karena konsep permainan yang menyenangkan dapat menarik perhatian mereka. Menurut Sari (2020), gamifikasi dalam pendidikan meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara menghadirkan elemen-elemen yang lebih menyenangkan dan kompetitif, seperti hadiah, poin, dan level. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis gamifikasi akan merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar dengan lebih maksimal. Penerapan gamifikasi pada mata pelajaran PAI bisa membantu siswa dalam memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih menarik, seperti melalui tantangan atau kuis yang berkaitan dengan ajaran Islam.

Dalam konteks global, gamifikasi telah diterapkan di banyak negara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai mata pelajaran, termasuk pendidikan agama. Di Finlandia, misalnya, gamifikasi telah berhasil diterapkan dalam pendidikan agama dan menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa yang menggunakan aplikasi pendidikan berbasis gamifikasi merasa lebih mudah memahami nilai-nilai moral dan etika yang diajarkan dalam agama. Saad (2020) menunjukkan bahwa teknologi pendidikan yang berbasis permainan dapat membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep abstrak dalam pendidikan agama dan mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam pelajaran.

Di Indonesia, meskipun gamifikasi mulai dikenal di beberapa sekolah, penerapannya dalam pembelajaran PAI masih sangat terbatas. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama umumnya masih dianggap sebagai hal yang baru dan belum banyak dieksplorasi. Padahal, jika diterapkan dengan baik, gamifikasi bisa memberikan dampak positif yang besar, tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga untuk membentuk karakter dan moral mereka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Baso.

Penerapan gamifikasi juga diharapkan dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi PAI dengan cara yang lebih interaktif. Salah satu manfaat gamifikasi adalah meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi melalui pengulangan yang menyenangkan. Menurut penelitian oleh Deterding et al. (2011), elemen permainan dalam gamifikasi mendorong siswa untuk belajar melalui pengulangan yang tidak membosankan, sehingga mereka dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi yang telah diajarkan. Ini sangat penting dalam pembelajaran PAI, di mana siswa perlu menghafal dan memahami ajaran Islam secara mendalam.

Namun, tantangan dalam penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI adalah keterbatasan sumber daya dan infrastruktur yang memadai. Banyak sekolah, terutama di daerah pedesaan, yang belum memiliki akses yang cukup terhadap teknologi untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi. Purnomo (2021) mengungkapkan bahwa kesenjangan dalam akses teknologi antara daerah perkotaan dan pedesaan masih menjadi hambatan besar dalam penerapan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan sekolah untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Selain itu, penerapan gamifikasi juga memerlukan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Banyak guru yang belum terlatih dalam mengintegrasikan gamifikasi dalam proses pembelajaran, sehingga perlu ada pelatihan yang memadai. Widodo (2022) menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan teknologi sangat memengaruhi keberhasilan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan yang baik untuk guru menjadi hal yang sangat penting untuk memastikan bahwa gamifikasi dapat diterapkan dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan tantangan dan peluang yang ada, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Baso dapat menjadi model inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat menyampaikan materi PAI dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini tentunya akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam memahami materi yang dianggap sulit dan membosankan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi lebih dalam mengenai dampak penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI. Di Indonesia, pendidikan berbasis teknologi semakin mendapat perhatian seiring dengan berkembangnya akses internet dan perangkat digital. Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran

agama masih sangat terbatas. Salah satu alasan utama adalah kekhawatiran bahwa teknologi bisa mengurangi esensi dari ajaran agama yang disampaikan. Namun, dengan pendekatan yang tepat, teknologi, khususnya gamifikasi, justru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agama dengan membuatnya lebih relevan dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, penelitian ini akan menggali bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Pada akhirnya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan menyenangkan melalui penerapan gamifikasi. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik, baik di tingkat SMP maupun jenjang pendidikan lainnya, untuk menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, pemahaman dan keterlibatan siswa terhadap materi agama dapat meningkat secara signifikan, yang pada gilirannya akan memberikan dampak positif terhadap pembentukan karakter dan moral mereka.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan gamifikasi di SMP Negeri 3 Baso. PTK dipilih karena metode ini memungkinkan penelitian untuk dilakukan secara reflektif dan berkelanjutan, dengan proses yang melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dalam siklus pertama, guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran berbasis gamifikasi, termasuk penggunaan aplikasi, poin, lencana, dan tantangan untuk meningkatkan interaksi dan motivasi siswa. Selanjutnya, data dikumpulkan melalui observasi langsung di kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta penilaian hasil belajar siswa. Hasil dari observasi dan refleksi kemudian digunakan untuk merencanakan siklus berikutnya.

Tahap perencanaan dalam penelitian ini melibatkan kolaborasi antara peneliti dan guru PAI dalam merancang model pembelajaran yang berbasis gamifikasi. Model ini mencakup penggunaan aplikasi pembelajaran yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam tantangan, kuis, dan aktivitas yang terkait dengan materi PAI, seperti ajaran tentang shalat, zakat, dan puasa. Dalam pelaksanaan, guru menggunakan media gamifikasi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Observasi dilakukan untuk memantau perubahan dalam keterlibatan siswa, partisipasi dalam diskusi, serta pemahaman mereka terhadap materi. Penilaian dilakukan melalui tugas-tugas yang berhubungan dengan gamifikasi dan hasil evaluasi ujian.

Pada akhir siklus, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi keberhasilan penerapan gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Data yang dikumpulkan dari observasi, wawancara, dan penilaian diolah secara kualitatif untuk menilai efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Refleksi ini bertujuan untuk mengidentifikasi keberhasilan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki dalam siklus berikutnya. Melalui pendekatan PTK ini, diharapkan dapat ditemukan solusi yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Baso secara berkelanjutan, dengan melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan.

RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 3 Baso telah menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan siswa. Sebelum penerapan gamifikasi, banyak siswa yang terlihat kurang antusias mengikuti pelajaran PAI, dengan banyak di antaranya hanya mengikuti pembelajaran secara pasif. Namun, setelah penerapan elemen-elemen gamifikasi, seperti poin, lencana, dan tantangan, siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam diskusi dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Penemuan ini sejalan dengan penelitian oleh Sari (2020), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena menghadirkan elemen yang menyenangkan dan kompetitif dalam pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian ini menemukan bahwa penerapan gamifikasi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya sistem poin dan lencana yang diberikan kepada siswa berdasarkan prestasi mereka dalam menyelesaikan tantangan dan kuis, siswa merasa dihargai atas usaha mereka. Hal ini meningkatkan keinginan mereka untuk terus belajar dan berusaha lebih keras dalam memahami

materi PAI. Penelitian oleh Deterding et al. (2011) juga mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa gamifikasi dapat memberikan insentif yang mendorong siswa untuk meningkatkan kinerja mereka. Pemberian penghargaan yang berupa poin dan lencana memberikan rasa pencapaian dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Selain itu, penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi PAI. Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga diminta untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan konsep-konsep agama dalam konteks kehidupan sehari-hari. Misalnya, dalam tantangan yang berkaitan dengan zakat, siswa diminta untuk menyelesaikan soal yang melibatkan perhitungan zakat dengan cara yang menyenangkan. Penemuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2019), yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan relevan.

Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah peningkatan kolaborasi antar siswa. Gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan keterlibatan individu, tetapi juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tantangan. Dengan adanya permainan berbasis tim, siswa belajar untuk saling mendukung, berbagi pengetahuan, dan menyelesaikan tugas bersama. Hal ini mendukung penelitian oleh Kurniawati (2021), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan meningkatkan kemampuan sosial siswa. Pembelajaran kolaboratif ini sangat penting, terutama dalam mata pelajaran agama, di mana nilai-nilai kerjasama dan saling membantu diajarkan.

Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penerapan gamifikasi meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebelum penelitian, teknologi di kelas PAI hanya digunakan sesekali, dan siswa lebih banyak belajar melalui buku teks dan ceramah dari guru. Namun, setelah penerapan gamifikasi, siswa mulai lebih sering menggunakan perangkat teknologi, seperti tablet dan laptop, untuk mengakses aplikasi pembelajaran yang mendukung materi PAI. Penelitian oleh Saad (2020) menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

Selain itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi membantu siswa lebih mudah mengingat materi yang telah dipelajari. Penggunaan elemen permainan seperti tantangan dan kuis memungkinkan siswa untuk mengulang materi secara menyenangkan, sehingga informasi lebih mudah tertanam dalam ingatan mereka. Seperti yang dinyatakan oleh Deterding et al. (2011), pengulangan yang dilakukan dalam konteks permainan dapat memperkuat daya ingat dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran PAI, hal ini berarti siswa dapat lebih mudah mengingat nilai-nilai ajaran Islam dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, meskipun gamifikasi memiliki banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan yang dihadapi selama penerapannya. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas teknologi yang memadai. Meskipun beberapa siswa memiliki perangkat pribadi, beberapa lainnya tidak dapat mengakses aplikasi pembelajaran yang digunakan selama gamifikasi karena keterbatasan perangkat. Purnomo (2021) menjelaskan bahwa akses terbatas terhadap teknologi di daerah pedesaan merupakan tantangan besar dalam penerapan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, solusi yang dapat diambil adalah dengan memastikan setiap siswa memiliki akses yang setara terhadap perangkat dan internet yang diperlukan untuk mendukung pembelajaran berbasis gamifikasi.

Penerapan gamifikasi juga memerlukan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi. Dalam penelitian ini, ditemukan bahwa sebagian besar guru PAI di SMP Negeri 3 Baso belum memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakan teknologi gamifikasi secara maksimal. Meskipun ada pelatihan yang dilakukan, masih ada kendala terkait dengan waktu dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Widodo (2022) mencatat bahwa pelatihan bagi guru dalam menggunakan teknologi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, perlu ada dukungan berkelanjutan untuk pelatihan teknologi bagi guru agar mereka dapat mengoptimalkan potensi gamifikasi dalam pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian ini juga menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi memberikan umpan balik yang lebih cepat dan efektif kepada siswa. Dengan menggunakan aplikasi gamifikasi, guru dapat dengan mudah melihat kemajuan siswa dalam menyelesaikan tantangan dan memberikan umpan balik secara real-time. Hasil evaluasi ini memungkinkan guru untuk segera mengetahui area yang perlu diperbaiki dan memberikan bimbingan yang lebih tepat sasaran. Susanto

(2020) menyatakan bahwa teknologi dalam evaluasi memungkinkan guru memberikan umpan balik yang lebih cepat dan akurat, sehingga siswa dapat segera memperbaiki pemahaman mereka.

Temuan lain yang muncul dalam penelitian ini adalah bahwa gamifikasi membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang lebih kompleks dalam PAI. Dalam tantangan yang diberikan, siswa tidak hanya diharuskan untuk menghafal, tetapi juga untuk menerapkan prinsip-prinsip agama dalam situasi nyata. Misalnya, dalam tantangan yang melibatkan perhitungan zakat, siswa belajar untuk memahami konsep zakat secara lebih mendalam dan praktis. Hal ini menguatkan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat (2021), yang menunjukkan bahwa gamifikasi dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa gamifikasi dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Melalui permainan dan tantangan yang terkait dengan materi PAI, siswa dapat melihat relevansi ajaran Islam dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama. Penerapan gamifikasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh, sehingga siswa tidak hanya menghafal teori, tetapi juga memahami cara mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata. Seperti yang dijelaskan oleh Anggraini (2019), pembelajaran berbasis gamifikasi membuat siswa lebih terlibat dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

CONCLUSION

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 3 Baso memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan elemen-elemen permainan, seperti poin, lencana, dan tantangan, berhasil meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Siswa yang awalnya kurang tertarik pada pelajaran PAI menjadi lebih termotivasi untuk berusaha keras dalam menyelesaikan tantangan dan kuis yang diberikan, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka.

Selain itu, penerapan gamifikasi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Melalui tantangan berbasis gamifikasi, siswa tidak hanya sekadar menghafal teori, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis dan mengaplikasikan konsep-konsep agama dalam situasi kehidupan nyata. Hal ini terbukti membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Pembelajaran berbasis gamifikasi juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim, yang meningkatkan kemampuan sosial dan kolaboratif mereka.

Namun, tantangan dalam penerapan gamifikasi juga ditemukan, terutama terkait dengan keterbatasan fasilitas teknologi dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dan penyediaan akses teknologi yang memadai menjadi hal yang sangat penting untuk keberhasilan penerapan gamifikasi. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, dengan memperkenalkan elemen-elemen permainan yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.

REFERENCES

- Ahmad, S. (2020). Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi di SD. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Anggraini, T. (2019). Video Pembelajaran dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Anggraini, T. (2019). Video Pembelajaran sebagai Media Peningkatan Pemahaman Siswa. *Jurnal Media Pendidikan*.
- Darmawan, D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran dalam PAI di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Hamzah, M. (2020). Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Hidayat, I. (2021). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAI di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Ilyas, F. (2018). Strategi Pembelajaran PAI yang Menarik untuk Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Kurniawati, A. (2021). Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*.

- Mulyani, E. (2019). Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar: Tantangan dan Solusinya. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Purnomo, D. (2021). Tantangan Teknologi di Daerah Terpencil. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Saad, N. (2020). The Role of Technology in Islamic Education: A Global Perspective. *International Journal of Educational Technology*.
- Sari, R. (2020). Pengaruh Aplikasi Pembelajaran terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Susanto, H. (2020). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.
- Wibowo, Y. (2021). Penerapan Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.
- Widodo, H. (2022). Kompetensi Guru dalam Menggunakan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*.