

PEMANFAATAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR

Lovandri Dwandra Putra¹, Alifa Yulli Arini², Neindya Ayunda Nirmala³,
Asyda Fariha Aulia Shafa⁴

^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan
Alamat e-mail : 2300005026@webmail.uad.ac.id

ABSTRACT

The use of gamification in Islamic Religious Education (PAI) learning in elementary schools, an innovation intended to increase student motivation and their learning outcomes. This research uses a qualitative descriptive approach and focuses on a PAI learning approach based on gamification. The research results show that the gamification model helps students become more interested and motivated to learn. The use of gamification in Islamic religious education in elementary schools can also increase students' interest, their motivation to learn, their understanding of the material, and their learning outcomes. Gamification learning strategies that use interactive platforms such as gamification have also been proven to improve student learning outcomes. This study will help to develop innovative and engaging learning approaches for students.

Keywords: Gamification, Islamic Religious Education, Kahoot, Quizizz, Elementary School

ABSTRAK

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar, sebuah inovasi yang dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan fokus pada pendekatan pembelajaran PAI yang didasarkan pada gamifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model gamifikasi membantu siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar juga dapat meningkatkan minat siswa, motivasi mereka untuk belajar, pemahaman mereka tentang materi, dan hasil belajar mereka. Strategi pembelajaran gamifikasi yang menggunakan platform interaktif seperti gamifikasi juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Studi ini akan membantu untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, Pendidikan Agama Islam, Kahoot, Quizizz, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Abad ke-21 kemajuan teknologi yang sangat cepat. Perkembangan teknologi yang pesat bagaikan arus deras yang membawa kita menuju era baru yang penuh dengan peluang dan tantangan (Megantara. 2017). Di

tengah lautan perubahan ini, penting untuk menyelami dan memahami berbagai kemajuan teknologi yang telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu karakteristik yang paling menonjol adalah bahwa

dunia ilmu pengetahuan semakin terhubung satu sama lain, yang menghasilkan peningkatan sinergi.

Teknologi telah menjadi bagian penting dari pendidikan modern dan merupakan komponen penting dari setiap kegiatan pembelajaran. Ini dibutuhkan untuk menyesuaikan pembelajaran dengan tuntutan generasi milenial dan membuat siswa terbiasa dengan keterampilan pendidikan modern. (Makol at all 2022). Perkembangan teknologi telah menghasilkan inovasi baru yang membantu siswa belajar. Salah satunya adalah pesatnya perkembangan teknologi yang menyebabkan bertambahnya variasi media pembelajaran. Variasi pembelajaran ini yang dapat memunculkan berbagai inovasi kreatif yang nantinya dapat berguna dalam dunia pendidikan. Gamifikasi adalah salah satu inovasi pendidikan baru. Memperhatikan permainan dalam konteks pendidikan seperti pemain, kegiatan berpikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpan balik, hasil yang diukur, dan semua reaksi emosional yang terdapat dalam satu struktur.

Gamifikasi adalah metode pembelajaran di mana elemen game atau video game digunakan untuk mendorong siswa untuk belajar (Srimulyani, S. 2023). Gamifikasi memiliki 5 Elemen dasar (1) poin, (2) lencana, (3) level, (4) papan peringkat, (4) avatar. Pada dasarnya gamifikasi dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat maupun dilakukan secara manual tanpa menggunakan perangkat. Perangkat

yang dapat digunakan untuk gamifikasi dalam konteks pembelajaran seperti quizzz, kahoot, duolingo, codecademy go, akademi khan dan lain sebagainya. Gamifikasi tanpa menggunakan perangkat dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan permainan pembelajaran interaktif seperti kuis atau simulasi, menerapkan sistem pembelajaran yang berbeda pada setiap kelas atau lingkungan belajar dan membuat misi atau petualangan yang menarik untuk diselesaikan oleh murid.

Untuk membuat pembelajaran agama islam lebih mudah dipahami, gamifikasi adalah teknik yang efektif. Pendidikan agama Islam merupakan bagian penting dari sistem pendidikan di Indonesia, yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang ajaran Islam dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya kepada siswa. Dengan memasukkan digital ke dalam proses pembelajaran, prestasi belajar siswa dan keterampilan kognitif mereka meningkat karena lingkungan belajar mereka sudah terbiasa dengan teknologi digital (Putra, LD at all. 2023). Dalam konteks pendidikan guru agama Islam, pengembangan media pembelajaran menjadi penting untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi guru dan siswa. Salah satu pendekatan yang sedang dipelajari adalah penggunaan.

Pembelajaran gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar telah menjadi topik yang menarik untuk diteliti untuk meningkatkan motivasi dan hasil

belajar peserta didik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komponen permainan dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi kadang-kadang tidak berdampak signifikan pada hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang seberapa efektif gamifikasi dalam pembelajaran PAI di Sekolah Dasar, dan dengan demikian berharap dapat membantu mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif.

Pembelajaran PAI di sekolah dasar dapat menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa dengan menggunakan komponen gamifikasi seperti kompetisi, interaksi, dan motivasi. Dengan demikian, gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi, minat mereka dalam belajar, dan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan analisis digunakan kualitatif deskriptif dengan fokus pada strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis gamifikasi. Data utama diperoleh melalui observasi dan wawancara yang melibatkan guru PAI, siswa di SD Islam Plus Salsabila Al-Ikhsan Kota Magelang. Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran gamifikasi mampu meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Konsep pembelajaran inovatif yang berpusat

pada siswa juga menjadi fokus analisis, menyoroti pentingnya mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, faktor-faktor efektivitas strategi gamifikasi turut dianalisis, termasuk peran guru dalam manajemen pembelajaran dan implementasi model gamifikasi melalui permainan kuis dan penghargaan kepada siswa yang berhasil. Dengan demikian, metode analisis dalam penelitian ini tidak hanya menyoroti hasil dari penerapan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi, tetapi juga menggali faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi tersebut serta menekankan pentingnya pendekatan inovatif yang memperhatikan kebutuhan siswa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

- Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dengan guru SD Islam Plus Salsabila Al-Ikhsan Kota Magelang untuk mendapatkan hasil penelitian tentang pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran (Sutarto, 2023).
- Studi pustaka, Sebagai referensi dan melakukan penelitian dari beberapa jurnal artikel yang berkaitan dengan pembelajaran agama islam berbasis gamifikasi

2.2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dapat dilakukan berdasarkan penelitian yang diambil dari hasil wawancara

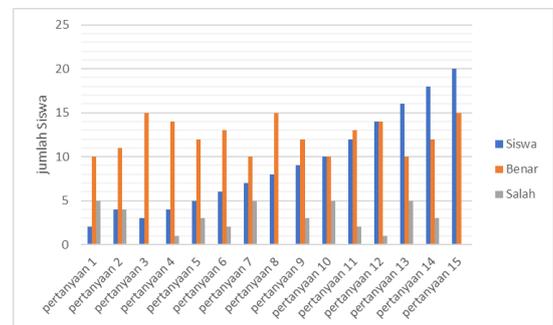
dengan guru SD Islam Plus Sarsabila Al-Ikhsan di Kota Magelang sebagai berikut:

1. Menentukan maksud dari penelitian, yaitu untuk menginvestigasi pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam di SD Islam Plus Salsabila Al-Ikhsan Kota Magelang.
2. Merancang metode penelitian kualitatif deskriptif dengan fokus pada strategi pembelajaran agama Islam berbasis gamifikasi.
3. Melakukan wawancara dengan guru PAI dan siswa di SD Islam Plus Salsabila Al-Ikhsan Kota Magelang untuk mengumpulkan data primer.
4. Menganalisis data yang diperoleh dari wawancara untuk mengevaluasi efektifnya penerapan model gamifikasi dalam meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar.
5. Menyusun laporan hasil penelitian yang mencakup hasil analisis data yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan agama Islam berbasis gamifikasi di sekolah dasar.

Dengan mengikuti prosedur penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman tentang pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam di SD Islam Plus Salsabila Al-Ikhsan Kota Magelang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian mengenai SD Islam Plus Salsabila Al-Ikhsan Kota Magelang melalui metode pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan perangkat yang dilakukan media aplikasi Quizizz dan Kahoot. Dapat dilihat dari gambar 1 dan 2 :

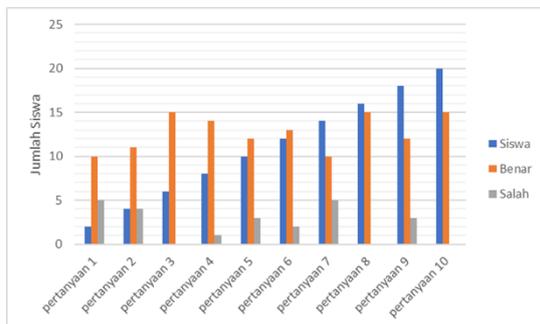


Gambar 1. Grafik Quizizz

Seperti yang ditunjukkan oleh hasil grafik yang ditampilkan dalam gambar 1, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru dan wali murid memiliki kemampuan yang baik dalam memberikan Pendidikan Agama Islam (PAI) kepada siswa mereka. Hasil ini menunjukkan bahwa usaha guru dan orang tua untuk mendukung proses belajar mengajar PAI sangat efektif. Siswa tampaknya dapat memahami materi PAI dengan mudah, yang menunjukkan kualitas pengajaran yang baik dan keterlibatan yang tinggi.

Selain itu, seperti yang ditampilkan oleh grafik berwarna oranye, dari dua puluh siswa yang terlibat, sebagian besar di antaranya memahami apa yang diajarkan, dibandingkan dengan siswa yang tidak. Hal ini menunjukkan bahwa

pembelajaran PAI tidak hanya memberi tahu orang, tetapi juga mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif saat belajar. Dengan pemahaman yang baik tentang materi, siswa memiliki kemampuan untuk terlibat secara aktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Pada akhirnya, ini akan menghasilkan peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.



Gambar 2 Grafik Kahoot

Berdasarkan hasil grafik yang ditampilkan dalam gambar 2. Grafik kahoot, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru dan wali murid berhasil dalam mengajar siswa Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang diterapkan cukup efektif, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran PAI dengan mudah. Keterlibatan guru dan wali murid selama proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran yang berkualitas.

Grafik berwarna oranye menunjukkan hasil dari 10 soal yang diberikan, di mana mayoritas siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan. Dari total 20 siswa, terlihat bahwa lebih

banyak siswa yang memahami materi dibandingkan dengan yang tidak. Ini menandakan bahwa pembelajaran PAI tidak hanya berhasil dalam menyampaikan informasi, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif selama proses pembelajaran mereka. Dengan pemahaman yang baik, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan kemampuan untuk berpikir kritis, yang sangat penting untuk pendidikan.

A. Pembelajaran agama islam berbasis gamifikasi

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur permainan dikombinasikan dengan konteks non-permainan untuk meningkatkan keinginan siswa, keterlibatan, dan hasil belajar mereka. Dengan menerapkan konsep-konsep seperti penghargaan, tingkat kesulitan yang disesuaikan, dan umpan balik instan, gamifikasi bertujuan untuk membuat pengalaman belajar siswa lebih menarik dan menyenangkan dalam (Bantuan, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, J. Y. 2024). Meskipun gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar, namun dampaknya terhadap hasil belajar masih kontroversial dan memerlukan penelitian lebih lanjut.

B. Manfaat Gamifikasi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Penggunaan gamifikasi dalam pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki potensi untuk meningkatkan ketertarikan dan

keinginan siswa untuk belajar serta kemampuan mereka untuk mendalami materi dan hasil belajar. Gamifikasi yang interaktif dan kompetitif juga dapat mendorong siswa untuk menjadi bagian aktif dari proses pembelajaran PAI, menjadikannya lebih menarik dan membantu mereka memahami ajaran Islam secara lebih mendalam dalam (Paso, M., Latabi, M., & Abd Rahman, K. 2023).

C. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Dengan mengembangkan sarana pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran agama Islam untuk siswa sekolah menengah, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dan metode lainnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam (Srimuliyani, S. 2023). Media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan Macromedia Flash telah terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan hasil belajar mereka. Guru harus menggunakan perangkat yang sesuai dengan perkembangan zaman, termasuk keterampilan dalam menciptakan media pendidikan yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan berbagai jenis alat dan teknik seperti teks, audio, visual, manipulatif, dan interaktif, guru karena gamifikasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran siswa.

Gamifikasi dalam pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah dasar telah terbukti menghasilkan hasil belajar yang baik. Dengan tujuan

untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang ide-ide agama Islam, pembelajaran ini menggunakan pendekatan inovatif dan kreatif yang melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Pembelajaran berbasis permainan menggunakan teknologi sesuai dengan tren pembelajaran era digital 5.0 yang menekankan bahwa pengalaman belajar siswa harus menarik dan relevan.

D. Strategi Pembelajaran Gamifikasi

Berdasarkan hasil wawancara mengenai strategi pembelajaran gamifikasi, penggunaan platform Kahoot dan Quizizz dapat menjadi metode yang berhasil untuk meningkatkan keinginan dan minat siswa terhadap pendidikan agama Islam. Siswa diberi kesempatan untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan akurat, bahkan dapat mengubah jawabannya untuk meningkatkan keterlibatan. Quizizz, di sisi lain, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri kapan dan di mana saja mereka mau. Kedua platform menampilkan elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan penghargaan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka mengembangkan pemahaman lebih dalam tentang konsep agama. Oleh karena itu, kombinasi strategi pembelajaran gamified menggunakan Kahoot dan Quizizz dapat menjadi metode yang berguna untuk meningkatkan keinginan dan minat siswa untuk belajar dalam pendidikan agama

Islam dalam (Huda, A. N., Fadzilah, N., Zen, A. K. A., & Mustofa, S. 2023).

E. Metode Pembelajaran Sinkron dan Asinkron

Media Aplikasi pada saat melakukan penelitian dari wawancara dengan guru SD Islam Plus Sarsabila Al-Ikhsan di Kota Magelang pada saat pembelajaran menggunakan metode sinkron dan asinkron melalui metode pembelajaran gamifikasi dengan menggunakan perangkat menggunakan Quizizz dan Kahoot. Secara sinkron, seperti menggunakan LMS, sistem manajemen pembelajaran dengan elemen gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat. Hal ini memungkinkan pelajar untuk melacak kemajuan mereka secara digital menggunakan aplikasi yang dirancang khusus untuk gamifikasi dalam (Srimuliyani, S. 2023). Peserta didik dapat berinteraksi dengan konten pembelajaran melalui permainan, kuis, dan tantangan, menggunakan simulasi berbasis komputer dan permainan yang dirancang dengan cara menarik yang mendemonstrasikan dan menyampaikan konsep tertentu secara interaktif dengan cara yang menyenangkan.

Selain itu, teknik gamifikasi menghargai pencapaian pembelajaran dengan memberikan lencana, sertifikat, atau penghargaan fisik kepada siswa, atau membuat papan peringkat kelas yang secara visual mewakili kemajuan siswa tanpa memerlukan teknologi, alat seperti mengadakan kontes kelas dan

tantangan yang tidak memerlukan alat peraga. Lomba penyelesaian tugas atau soal kuis secara langsung. Gunakan alur cerita di kelas Anda untuk membuat materi Anda lebih menarik tanpa memerlukan alat digital. Gamifikasi dapat disesuaikan dengan tanpa perangkat, dengan kebutuhan dan sumber daya yang tersedia, dan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Metode pembelajaran asinkron juga digunakan oleh guru untuk mengajar siswa menghilangkan kebutuhan guru dan siswa untuk berada dalam waktu dan lokasi yang sama, dimana guru memberikan kuis kepada siswa sebagai pekerjaan rumah untuk diselesaikan di luar waktu kelas. Tujuannya adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap apa yang diajarkan dan membantu mereka belajar mandiri. Guru membuat grup kelas di aplikasi WhatsApp sebagai wadah komunikasi antara guru dan siswa. Dalam grup ini, guru dapat berbagi materi pembelajaran, tugas, pengumuman, dan informasi penting lainnya kepada siswa. Siswa juga dapat menggunakan kelompok ini untuk mengajukan pertanyaan kepada gurunya dan berdiskusi dengan teman sekelasnya.

Metode asinkron memungkinkan siswa untuk belajar pada kecepatan mereka sendiri. Siswa memiliki kemampuan untuk mengakses bahan pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Metode ini menanamkan rasa tanggung jawab dan kemandirian pada siswa. Metode

asinkron, jika diterapkan dengan benar, dapat memungkinkan orang tua untuk lebih terlibat aktif dalam proses belajar anak mereka dalam (Putro, K. Z., Amri, M. A., Wulandari, N., & Kurniawan, D. 2020). Guru tidak hanya harus memberikan dukungan kepada siswa dan membuat pelajaran menarik dan menantang, tetapi orang tua juga harus terlibat aktif dalam proses belajar anak mereka.

Berbeda dengan temuan penelitian yang diterbitkan dalam jurnal SDN Sindangmulya II, penelitian tersebut menemukan bahwa metode gamifikasi dalam pembelajaran mata pelajaran matematika digunakan, tetapi metode ini masih terbatas dan sumber pembelajaran hanya gambar dari buku teks dalam (Umar, n., & wiguna, w. 2020). Model pembelajarannya tidak terlalu beragam. Hal ini membuat siswa kesulitan memahami seluruh materi pelajaran matematika. Selain itu, siswa di SDN Sindangmulya II masih melihat matematika sebagai hal yang sulit. Pembelajaran di kelas menjadi membosankan jika guru tidak kreatif dan inovatif dalam menggunakan teknologi.

Pengenalan Di SDN Sindangmulya II, media pembelajaran matematika berbasis gamifikasi mobile telah menunjukkan kemampuan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran, meningkatkan kemampuan berhitung mereka, dan meningkatkan keinginan mereka untuk memahami materi matematika di kelas II. Untuk membuat pembelajaran matematika

lebih menyenangkan, aplikasi game telah dikembangkan.

E. Kesimpulan

Dari diskusi tersebut, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam di sekolah dasar merupakan inovasi yang efektif yang meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan model gamifikasi dalam pembelajaran agama Islam di sekolah dasar dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dengan menggunakan elemen permainan.

Gamifikasi juga merupakan metode pembelajaran yang menggunakan elemen permainan dalam kombinasi dengan konteks non-permainan untuk meningkatkan dorongan, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar, terbukti bahwa gamifikasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi dan hasil belajar mereka. Selain itu, terdapat bukti bahwa penggunaan media interaktif seperti gamifikasi dapat meningkatkan bagaimana siswa melakukan apa yang mereka pelajari.

Oleh karena itu, gamifikasi dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Gamifikasi dalam pendidikan agama Islam juga dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat siswa, motivasi mereka untuk belajar, pemahaman mereka tentang

materi, dan hasil belajar mereka. Diharapkan pengembangan metode pembelajaran inovatif seperti gamifikasi dalam pendidikan agama Islam akan segera dimulai.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

Mattawang, m. R., & syarif, e. (2023).

Dampak penggunaan kahoot sebagai platform gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Journal of learning and technology*, 2(1), 33–42.
<https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>

Nurdin, & zubairi, z. (2023). Strategi pembelajaran pendidikan agama islam. *Tarqiyatuna: jurnal pendidikan agama islam dan madrasah ibtidaiyah*, 2(1), 1–19.
<https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.308>

Rahmania, s., soraya, i., & hamdani, a. S. (2023). Pemanfaatan gamification quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Tadbir: jurnal manajemen pendidikan islam*, 11(2), 114–133.
<https://doi.org/10.30603/tjmpi.v1>

1i2.3714

Artikel in Press :

Badi, N. (2022). Proceeding of International Conference on Arabic Language (KONASBARA) أخبار بوابة على حماس أخبار في ليون فان ثيو منهج على النقدي الخطاب تحليل AAWSAT.COM البحث مستخلص *Konasbara Arabic*. Departemen, 2022, 1–14

Jurnal :

Bantun, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, J. Y. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(3), 234.
<https://doi.org/10.19184/isj.v8i3.43856>

Mahfudzah, f., k, a. H., & tanjung, s. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran agama islam siswa sd. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 5(2).
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12593>

Megahantara, g. S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. Yogyakarta: Universitas negeri yogyakarta, 88-100.

Mokol, N. A., Juni, F., Putri, K., Wulandari, M. T., Waluyo, R. A., & Suni, M. H. (2022). Pengaruh Perkembangan Teknologi Dalam Pembelajaran Abad 21 Pendidikan

- Kewarganegaraan Di Indonesia. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 1082–1088.
- Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *Educare*, 1(1), 30.
- Pakudu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 2024.
- Putra, L. D., Febriyah, J., Sholihah, N. A. F., & Nafisah, A. (2023). Implementasi Teknologi Digital Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas V Min 2 Bantul. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4949-4958.
- Putro, K. Z., Amri, M. A., Wulandari, N., & Kurniawan, D. (2020). Pola interaksi anak dan orangtua selama kebijakan pembelajaran di rumah. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 124-140.
- Sutarto, s. (2023). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan Quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama islam (pai) kelas x. *Jurnal tahsinia*, 4(2), 326-337.
- Umar, n., & wiguna, w. (2020). Gamifikasi media pembelajaran matematika berbasis mobile di sekolah dasar negeri sindangmulya ii. *Eprosiding sistem informasi (potensi)*, 1(1), 232.