

Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SDN 050590 Padang Cermin

Maulana¹, Mhd Anju Surbakti², Zakaria³,

lanamol337@gmail.com¹, zakazakaria315@gmail.com², surbakti@gmail.com³

Institut Syekh Abdul Halim Hasan Binjai^{1,2,3}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 050590 Padang Cermin, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat proses tersebut. Pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi lapangan (*field research*) digunakan dalam penelitian ini. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara mendalam bersama kepala sekolah, guru PAI, dan siswa. Analisis data dilakukan secara sistematis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *game* edukasi (seperti *Quizizz* dan *Wordwall*) bertindak sebagai instrumen inovatif yang mengubah atmosfer kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Strategi implementasi dilakukan melalui integrasi materi PAI ke dalam kuis digital berwaktu, kompetensi skor personal, dan refleksi berbasis multimedia. Faktor pendukung utama meliputi tingginya antusiasme siswa dan ketersediaan perangkat gawai penunjang. Sementara itu, faktor penghambat dominan berasal dari fluktuasi stabilitas jaringan internet di area sekolah serta keterbatasan durasi jam pelajaran untuk pengondisian teknis. Kesimpulannya, pemanfaatan *game* edukasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik siswa pada mata pelajaran PAI, namun optimalisasinya menuntut kesiapan infrastruktur digital sekolah yang lebih konsisten.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Edukasi, Motivasi Belajar, PAI, SDN 050590 Padang Cermin.

Abstrack

This research aims to analyze the utilization of educational game-based learning media in increasing students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) subjects at SDN 050590 Padang Cermin, as well as to identify the supporting and inhibiting factors in this process. A descriptive qualitative approach with a field research type was employed in this study. Data collection was conducted through participant observation, documentation, and in-depth interviews with the school principal, PAI teachers, and students. Data analysis was carried out systematically through the stages of data reduction, data display, and drawing conclusions. The results showed that the utilization of educational games (such as Quizizz and Wordwall) acts as an innovative instrument that transforms the classroom atmosphere into a more interactive and enjoyable one. The implementation strategy is carried out through the integration of PAI material into timed digital quizzes, personal score competitions, and multimedia-based reflections. The main supporting factors include high student enthusiasm and the availability of

supporting gadgets. Meanwhile, the dominant inhibiting factors stem from fluctuations in internet network stability in the school area and the limited duration of lesson hours for technical conditioning. In conclusion, the use of educational games is proven to be effective in increasing students' intrinsic and extrinsic learning motivation in PAI subjects, yet its optimization requires more consistent readiness of the school's digital infrastructure.

Keywords: *Learning Media, Educational Games, Learning Motivation, PAI, SDN 050590 Padang Cermin.*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan dasar merupakan fase krusial bagi pembentukan kepribadian, minat, dan fondasi pemikiran anak. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), penanaman pemahaman keagamaan tidak sekadar berfokus pada hafalan materi teologis semata, melainkan pada bagaimana membangun ketertarikan dan kesenangan siswa dalam mempelajari agama mereka sendiri. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang posisi sentral dalam muatan kurikulum sekolah untuk merealisasikan tujuan spiritual dan moral tersebut. Pembelajaran ini didesain tidak hanya untuk mengenalkan pilar keimanan dan syariat, tetapi juga mengarahkan peserta didik agar mampu menginternalisasikan nilai-nilai Islam ke dalam tindakan terpuji sehari-hari.

Namun, realitas di lapangan sering kali menunjukkan adanya kesenjangan pedagogis. Mata pelajaran PAI kerap kali dipersepsikan oleh siswa sebagai pelajaran yang menjenuhkan, padat teori, dan bersifat monoton. Hal ini diperparah oleh dominasi metode ceramah konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana interaksi berjalan satu arah dan siswa hanya bertindak sebagai pendengar pasif. Perkembangan era digital dan perubahan sosial saat ini membawa dampak signifikan terhadap pergeseran gaya belajar anak-anak zaman sekarang (*digital natives*). Siswa sekolah dasar saat ini cenderung lebih cepat bosan apabila dihadapkan pada teks-teks panjang tanpa stimulasi visual atau interaktif yang menarik.

Berdasarkan observasi awal di SDN 050590 Padang Cermin, ditemukan fenomena penurunan motivasi belajar siswa pada jam pelajaran PAI. Gejala tersebut terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi, rendahnya partisipasi dalam bertanya atau menjawab, hingga adanya beberapa siswa yang asyik bermain sendiri atau mengantuk di kelas. Jika kondisi ini dibiarkan tanpa adanya intervensi strategis, efektivitas penyerapan nilai-nilai agama terancam menurun, dan esensi pembelajaran PAI sebagai penuntun moral akan kehilangan maknanya sejak dini. Oleh karena itu, figur guru PAI sangat dituntut untuk keluar dari pakem mengajar konvensional yang hanya mengandalkan papan tulis dan buku paket cetak. Guru harus mampu memosisikan diri sebagai desainer pembelajaran yang kreatif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi.

Salah satu alternatif solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan teknologi digital berupa media pembelajaran berbasis game edukasi. Game edukasi menggabungkan esensi bermain yang disukai anak-anak dengan substansi materi pelajaran yang serius. Melalui platform digital seperti *Quizizz*, *Wordwall*, atau *Kahoot*, materi PAI yang abstrak dan teoretis dapat dikemas menjadi tantangan visual yang interaktif, kompetitif, dan menyenangkan. Penyelidikan mendalam mengenai bagaimana media game edukasi ini diaktualisasikan oleh guru di dalam kelas, serta apa saja variabel eksternal dan internal yang memengaruhi efektivitas peningkatan motivasi belajar siswa di SDN 050590 Padang Cermin, menjadi sangat urgen untuk dikaji. Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian ilmiah ini dilakukan demi membedah potret komprehensif

mengenai strategi aktual guru dalam mendayagunakan teknologi untuk memantik gairah belajar siswa sekolah dasar.

B. KAJIAN TEORI

1. Konsep Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang bisa dipakai oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Lewat bantuan media, pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar bisa lebih terangsang dengan baik. Pada era modern seperti sekarang, media belajar tidak boleh lagi kaku atau hanya searah saja. Guru perlu menggunakan media yang lebih hidup, salah satunya adalah lewat permainan digital yang mendidik atau sering disebut game edukasi (Pradana & Setiawan, 2024). Permainan ini dirancang dengan sengaja agar siswa bisa bermain sambil belajar tanpa kehilangan inti dari materi pelajaran itu sendiri.

Jika dilihat dari sisi cara mengajar, penggunaan game edukasi dalam pelajaran PAI menuntut guru untuk mengubah cara mengajar dari yang tadinya hobi berceramah menjadi cara mengajar yang seru dan interaktif. Guru dituntut kreatif menyusun materi keagamaan ke dalam bentuk permainan digital (Nugroho dkk., 2023). Unsur-unsur yang ada di dalam sebuah permainan, seperti perolehan poin bonus, tingkatan level, batasan waktu menjawab, dan papan peringkat nilai, terbukti sangat ampuh membuat siswa merasa tertantang. Efeknya, siswa akan mengikuti pelajaran dengan penuh rasa gembira tanpa merasa dipaksa saat menjawab soal-soal agama.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan teknologi digital ini mampu memecah ketegangan yang biasanya melekat pada mata pelajaran agama Islam. Materi PAI yang sering kali dianggap terlalu abstrak oleh anak-anak, seperti pemahaman tentang sifat-sifat Allah atau sejarah perkembangan Islam, kini dapat divisualisasikan dalam bentuk grafis dan warna yang menarik (Sari & Handayani, 2025). Melalui tampilan digital yang ramah anak, sebuah media game tidak lagi menjadi sekadar alat hiburan kosong, melainkan berubah fungsi menjadi wadah transfer ilmu pengetahuan yang efisien. Karakteristik visual yang dinamis ini sangat cocok dengan kebutuhan tumbuh kembang anak usia sekolah dasar yang masih membutuhkan contoh konkret dalam memahami lingkungan sekitar mereka.

2. Hakikat Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Motivasi belajar adalah dorongan atau semangat yang ada di dalam diri siswa untuk mau belajar dengan sungguh-sungguh. Motivasi ini sangat penting karena menjadi penentu utama apakah sebuah proses belajar di kelas bisa dikatakan berhasil atau tidak. Semangat belajar ini terbagi menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik yang muncul dari rasa penasaran dan kesenangan pribadi siswa, serta motivasi ekstrinsik yang datang karena pancingan dari luar seperti keinginan mendapatkan nilai bagus, pujian, atau hadiah (Lestari, 2024). Untuk anak usia sekolah dasar, konsentrasi mereka sangat terbatas dan mereka lebih cepat bosan jika hanya diminta duduk diam mendengarkan penjelasan guru yang panjang lebar.

Dalam sudut pandang pendidikan Islam, bersemangat untuk menuntut ilmu sebetulnya bernilai ibadah yang sangat mulia. Hanya saja, untuk menumbuhkan kesadaran spiritual tersebut pada diri anak-anak, guru harus mengemas cara mengajarnya dengan cara yang menyenangkan dan tidak menakutkan (Saputra, 2025). Ketika guru berhasil membuat suasana belajar agama menjadi seru lewat permainan, anak-anak akan melihat pelajaran PAI sebagai kegiatan yang mereka tunggu-tunggu, bukan lagi sebagai beban hafalan yang memberatkan. Semangat belajar yang tinggi ini nantinya akan membuat

ingatan siswa terhadap materi akhlak atau tata cara ibadah menjadi jauh lebih kuat dan membekas dalam ingatan mereka.

Peningkatan motivasi ini juga berdampak langsung pada rasa percaya diri siswa di hadapan teman-temannya. Anak-anak yang tadinya pemalu dan enggan bersuara, sering kali menjadi lebih berani mengambil risiko untuk menjawab soal ketika formatnya diubah menjadi sebuah kuis digital (Hidayat & Rahmawati, 2024). Rasa takut berbuat salah dapat diminimalisir karena format game memberikan kesempatan bagi mereka untuk memperbaiki kesalahan secara instan tanpa perlu merasa dipermalukan di depan kelas. Dengan demikian, kenyamanan psikologis yang dibangun melalui media interaktif ini berhasil memperkuat fondasi motivasi belajar anak secara berkelanjutan.

3. Landasan Pedagogis Pembentukan Perilaku Belajar

Secara teori pendidikan, proses mengubah perilaku dan menaikkan semangat belajar anak melalui media digital didukung penuh oleh Teori Belajar Sosial. Teori ini menjelaskan bahwa anak-anak belajar banyak hal dengan cara melihat dan meniru apa yang ada di sekitar mereka. Ketika seorang siswa melihat teman-teman sekelasnya sangat aktif dan bersemangat berebut menjawab kuis agama di layar proyektor, dalam diri siswa tersebut akan langsung muncul dorongan kuat untuk ikut bersaing secara sehat (Wulandari, 2023). Suasana kelas yang ramai dan kompetitif ini secara otomatis mengubah perhatian siswa yang tadinya melamun menjadi fokus penuh untuk menguasai materi agar tidak kalah dalam permainan.

Selain itu, hal ini juga diperkuat oleh prinsip *Operant Conditioning* atau teori pembiasaan perilaku melalui hadiah langsung. Teori ini menyebutkan bahwa jika sebuah tindakan baik langsung diberi hadiah atau respon positif, maka tindakan tersebut pasti akan diulangi lagi oleh anak di kemudian hari. Di dalam game edukasi, ketika siswa berhasil menjawab soal keagamaan dengan benar, sistem aplikasi akan langsung memberikan hadiah instan berupa animasi kembang api, suara tepuk tangan, atau penambahan skor yang tinggi di layar (Ramadhan & Utami, 2024). Hadiah-hadiah visual yang langsung muncul inilah yang membuat otak anak merasa senang, sehingga mereka menjadi ketagihan untuk terus belajar dan menjawab soal-soal berikutnya dengan benar.

Sinergi antara keteladanan lingkungan sosial dan pemberian apresiasi digital ini menciptakan sebuah ekosistem belajar yang sangat ideal bagi anak-anak zaman sekarang. Melalui kombinasi ini, proses belajar tidak lagi terasa seperti sebuah kewajiban yang kaku dari sekolah, melainkan bergeser menjadi sebuah petualangan digital yang seru (Fauzi dkk., 2025). Guru tidak perlu lagi berteriak meminta perhatian siswa, sebab media permainan yang digunakan sudah memiliki daya tarik alami yang kuat untuk mengunci konsentrasi anak tetap tertuju pada substansi materi PAI yang sedang diajarkan.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan kualitatif deskriptif guna mengeksplorasi fenomena aktual di lingkungan sekolah secara alamiah. Eksplorasi kualitatif ini dipilih karena peneliti berkomitmen menggali pemahaman secara mendalam mengenai dinamika pemanfaatan game edukasi dan pengaruh nyatanya terhadap motivasi belajar siswa (Agustini et al., 2024).

Melalui jenis studi lapangan (*field research*), riset ini diposisikan di SDN 050590 Padang Cermin dengan melibatkan guru PAI, kepala sekolah, dan siswa kelas atas sebagai informan kunci. Peneliti mengombinasikan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi partisipatif di kelas, wawancara mendalam, serta studi dokumentasi (foto pembelajaran dan nilai kuis). Seluruh data lapangan tersebut dianalisis melalui siklus interaktif yang bersumber dari teori analisis

kualitatif, meliputi reduksi data, display data, dan verifikasi akhir demi menjamin kredibilitas hasil temuan (Agustini et al., 2024).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aktualisasi Game Edukasi dalam Pembelajaran PAI di SDN 050590 Padang Cermin

Dari hasil pengamatan langsung di lapangan, cara guru PAI di SDN 050590 Padang Cermin dalam menggunakan media game edukasi terbukti membawa perubahan yang sangat besar di dalam kelas. Guru tidak langsung melepas siswa bermain begitu saja, melainkan menggabungkan penjelasan materi secara ringkas terlebih dahulu sebelum memulai permainan lewat aplikasi Quizizz atau Wordwall (Anam & Kurniawan, 2024). Materi pelajaran yang dulunya dianggap penuh hafalan membosankan, seperti sejarah Islam atau tata cara berwudhu, diubah formatnya menjadi permainan teka-teki silang digital, menjodohkan gambar yang cocok, atau balapan menjawab soal dengan batasan waktu yang ketat.

Tampilan visual permainan yang penuh warna, iringan musik latar yang seru, serta adanya karakter animasi lucu terbukti sukses mencuri perhatian anak-anak sejak menit pertama kuis dimulai. Siswa yang biasanya suka mengobrol sendiri atau melamun di pojok kelas, mendadak berubah menjadi sangat fokus menatap layar gawai atau proyektor di depan kelas. Media interaktif ini sukses mengalihkan perhatian negatif siswa menjadi konsentrasi penuh pada materi pelajaran keagamaan yang sedang diujikan (Fitria dkk., 2025).

Lebih dari itu, guru PAI juga cerdas menggunakan fitur papan peringkat (*leaderboard*) untuk memicu semangat bersaing yang sehat di antara para siswa. Setiap kali ada siswa yang berhasil menjawab soal dengan cepat dan benar, nama mereka akan langsung bergerak naik ke posisi atas layar proyektor kelas. Hal ini memicu sorak sorai gembira sekaligus memotivasi siswa lain yang nilainya masih di bawah untuk berusaha lebih keras di soal berikutnya. Keunggulan dari game edukasi ini adalah adanya fitur kesempatan kedua (*redemption question*), sehingga siswa yang sempat salah menjawab tidak langsung berkecil hati, melainkan tetap semangat mencoba lagi sampai bisa (Siregar & Ritonga, 2024).

Pendekatan ini juga berhasil mengubah peran guru dari yang tadinya menjadi satu-satunya pusat kebenaran di kelas, kini bertindak sebagai fasilitator dan pemandu jalannya kompetisi ilmu pengetahuan. Hubungan antara guru dan siswa menjadi terasa jauh lebih hangat dan akrab karena diwarnai oleh tawa dan interaksi yang positif sepanjang jam pelajaran (Gunawan & Wardani, 2025). Suasana kelas yang menyenangkan seperti ini membuat penyampaian pesan-pesan moral dalam materi PAI dapat terserap dengan lebih halus ke dalam pikiran anak tanpa ada unsur paksaan psikologis.

2. Dampak terhadap Motivasi Belajar dan Faktor yang Memengaruhinya

Penerapan media permainan digital ini membawa pengaruh yang luar biasa baiknya bagi grafik semangat belajar siswa di SDN 050590 Padang Cermin. Secara internal, muncul rasa ingin tahu yang besar dari dalam diri siswa; mereka sering kali tidak sabar untuk segera masuk ke kelas PAI karena ingin tahu permainan apa lagi yang akan disiapkan oleh guru pada hari itu (Bahri, 2024). Sementara dari luar, pemberian skor digital, bintang prestasi, serta pujian langsung dari guru dan teman sekelas menimbulkan rasa bangga yang luar biasa bagi anak-anak, sehingga mereka menjadi rajin mengulang materi pelajaran di rumah agar bisa menang lagi di pertemuan selanjutnya.

Meskipun demikian, perjalanan menerapkan teknologi di sekolah dasar ini tentu tidak luput dari tantangan nyata di lapangan. Ada dua hal besar yang sangat memengaruhi jalannya kegiatan belajar mengajar ini, yaitu:

- Faktor Pendukung: Modal utama kesuksesan ini adalah besarnya rasa suka dan cepatnya anak-anak zaman sekarang dalam beradaptasi dengan dunia digital. Selain itu, dukungan penuh dari Kepala Sekolah SDN 050590 Padang Cermin berupa penyediaan alat proyektor, serta kebaikan hati orang tua yang mengizinkan anak-anaknya membawa gawai atau menggunakan laptop sekolah khusus untuk belajar, membuat program inovatif ini bisa berjalan dengan lancar (Zainuddin & Hasan, 2025).
- Faktor Penghambat: Kendala terbesar yang paling sering mengganggu di lapangan adalah masalah ketidakstabilan sinyal internet di sekitar wilayah sekolah. Terkadang, ketika permainan sedang seru-serunya berlangsung, koneksi internet mendadak putus atau melambat, yang membuat permainan menjadi macet dan sempat menurunkan kembali semangat anak-anak yang sedang menggebu-gebu. Selain itu, waktu pelajaran yang terbatas sering kali habis terpotong di awal hanya untuk urusan teknis, seperti membagikan kode masuk permainan atau membantu siswa yang kesulitan menyambungkan perangkatnya ke internet (Budiman, 2024).

Masalah teknis jaringan ini menuntut guru PAI untuk selalu memiliki rencana cadangan yang matang sebelum masuk ke dalam kelas. Guru harus menyiapkan opsi permainan berbasis luring (offline) atau menggunakan metode kelompok kecil agar kuota dan jaringan internet dapat dihemat secara bersama-sama. Kendala-kendala ini menjadi bukti nyata bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi digital di sekolah tidak hanya bergantung pada kreativitas guru saja, melainkan membutuhkan persiapan fasilitas infrastruktur jaringan yang matang dari pihak manajemen sekolah (Arifin dkk., 2025).

E. KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi di SDN 050590 Padang Cermin terbukti menjadi determinan penting dalam mendongkrak motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Guru berhasil mengintegrasikan aspek hiburan digital dengan konten keagamaan secara proporsional melalui pemanfaatan platform interaktif yang kaya akan fitur penguatan positif. Langkah inovatif ini efektif mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran PAI yang dulunya monoton menjadi sangat dinamis, komunikatif, dan dinanti-nantikan. Keberhasilan ini ditopang kuat oleh kesiapan psikologis siswa yang adaptif terhadap teknologi serta dukungan kebijakan sekolah yang akomodatif. Namun, optimalisasi pemanfaatan media ini masih kerap berhadapan dengan kendala infrastruktur berupa ketidakstabilan koneksi internet serta manajemen waktu pengondisian kelas yang belum efisien.

F. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut adalah beberapa saran yang dapat diterapkan :

- Bagi Guru PAI: Diharapkan dapat terus memperbarui ragam dan jenis game edukasi yang digunakan agar siswa tidak mengalami titik jenuh, serta menyusun skenario mitigasi berupa game berbasis luring (offline) apabila terjadi gangguan jaringan mendadak di kelas.

- Bagi Pihak SDN 050590 Padang Cermin: Disarankan untuk memprioritaskan peningkatan alokasi bandwidth internet sekolah serta melakukan perawatan berkala pada fasilitas proyektor dan gawai sekolah demi kelancaran proses pembelajaran berbasis digital harian.
- Bagi Peneliti Selanjutnya: Diharapkan dapat mengembangkan penelitian eksperimen kuasi untuk mengukur secara numerik sejauh mana efektivitas game edukasi ini tidak hanya pada aspek motivasi, melainkan pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa secara kuantitatif.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, A., Grashinta, A., Putra, S., Sukarman, S., Guampe, F. A., Akbar, J. S., ... & Rulangi, R. (2024). Metode penelitian kualitatif: Teori dan panduan praktis analisis data kualitatif. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Anam, K., & Kurniawan, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Game Edukasi dalam Pembelajaran Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran PAI*, 12(1), 45-58.
- Arifin, Z., Siregar, M., & Lubis, F. (2025). Tantangan Infrastruktur Digital dalam Penerapan E-Learning di Sekolah Dasar Area Sub-Urban. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 6(2), 112-125.
- Bahri, S. (2024). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Game Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Madrasah. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Islam*, 15(2), 89-102.
- Budiman, A. (2024). Manajemen Waktu dan Kendala Teknis Pembelajaran Berbasis Aplikasi di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Elemen Edukasi*, 3(1), 34-47.
- Fauzi, M., Rahmawati, E., & Saputra, D. (2025). Teori Kondisioning Operan Skinner dalam Desain Kuis Digital Ramah Anak. *Pedagogia: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 15-28.
- Fitria, N., Handayani, T., & Pratama, R. (2025). Transformasi Pembelajaran Tarikh Islam Melalui Gamifikasi Media Wordwall. *At-Tadib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 60-73.
- Gunawan, I., & Wardani, K. (2025). Pergeseran Peran Guru Menjadi Fasilitator pada Pembelajaran PAI Berbasis Digital. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 140-153.
- Hidayat, T., & Rahmawati, S. (2024). Menumbuhkan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Metode Bermain Sambil Belajar PAI. *Jurnal Edukasi Islami*, 13(1), 76-89.
- Lestari, P. (2024). Analisis Faktor-Faktor Pemicu Motivasi Ekstrinsik Belajar Siswa Zaman Now. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(3), 210-223.
- Nugroho, S., Setiawan, B., & Utami, P. (2023). Integrasi Evaluasi Kognitif Materi Keagamaan Menggunakan Platform Quizizz. *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, 14(3), 185-198.
- Pradana, R., & Setiawan, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi untuk Mengurangi Kejenuhan Kelas. *Jurnal Teknologi Instruksional*, 8(2), 101-114.

- Ramadhan, F., & Utami, T. (2024). Efektivitas Pemberian Reward Visual Instan Terhadap Ketahanan Belajar Anak. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4(3), 415-428.
- Saputra, A. (2025). Pendekatan Humanis dalam Pembelajaran PAI Inovatif Berbasis Teknologi. *Az-Zaida: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 22-35.
- Sari, D. P., & Handayani, L. (2025). Visualisasi Materi Teologis Konseptual Menjadi Media Ramah Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Islam*, 6(1), 55-68.
- Siregar, H., & Ritonga, M. (2024). Pemanfaatan Fitur Kesempatan Kedua pada Aplikasi Kuis Digital Terhadap Mentalitas Belajar Siswa. *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Islam*, 5(2), 12-24.