

INTEGRASI *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN PAI: MEMBANGUN ANTUSIASME BELAJAR PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Nur Laili*, Nur Aini, Jaenullah Jaenullah

Universitas Ma'arif Lampung

nurlailimz89@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji integrasi Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) guna membangun antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. Wordwall, sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, diyakini mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah mixed method, yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur perubahan antusiasme belajar peserta didik, sedangkan pendekatan kualitatif dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk menggali pengalaman dan persepsi peserta didik serta guru terhadap penggunaan Wordwall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi Wordwall dalam pembelajaran PAI secara signifikan meningkatkan antusiasme belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti Wordwall dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung pembelajaran PAI yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan Wordwall sebagai strategi pembelajaran yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: : Integrasi teknologi, Wordwall, Pendidikan Agama Islam, antusiasme belajar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan sejak dini, membantu peserta didik memahami ajaran Islam, dan membentuk karakter dan nilai-nilai moral peserta didik yang berakhlak mulia. Namun, realita di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI seringkali dianggap kurang menarik oleh Sebagian peserta didik, terutama yang masih berada di usia sekolah dasar. Materi yang disampaikan secara tradisional, seperti metode ceramah atau hafalan, terkadang membuat peserta didik merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga peserta didik termotivasi dan antusias dalam belajar. Dalam konteks ini, integrasi teknologi Pendidikan menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan afektivitas pembelajaran.

Di era digital yang semakin berkembang, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi sebuah keharusan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Game edukasi interaktif telah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap berbagai materi pembelajaran yang kompleks (Muttaqin et. all, 2024). Teknologi merupakan salah satu unsur yang harus dikuasai oleh guru. Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh positif terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Effendi & Wahidy, 2019). Peserta didik tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan teknologi dan permainan digital. Game telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka, yang pada gilirannya meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didik pada kegiatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Integrasi game dalam Pendidikan telah diakui sebagai salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Game memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang interaktif, menggabungkan elemen kompetisi, penghargaan, dan tantangan yang memicu semangat belajar peserta didik.

Salah satu bentuk inovasi teknologi dalam Pendidikan adalah penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran. Game edukasi merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk menyajikan materi Pendidikan dalam bentuk yang menarik dan dirancang untuk menyajikan materi Pendidikan dalam bentuk yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik (Gee, 2024).

Dalam konteks pembelajaran PAI di sekolah dasar, integrasi game dapat menjadi strategi inovatif yang tidak hanya mengatasi kejenuhan dalam belajar tetapi juga membuat materi lebih mudah dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya integrasi game, materi-materi PAI yang semula abstrak dan teoritis dapat diubah menjadi lebih konkret dan aplikatif. Pendidikan Agama Islam dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia (Aeni et, all, 2022). Pendidikan Agama Islam diberikan dengan mengikuti tuntunan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertakwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia, serta bertujuan untuk menghasilkan manusia yang jujur, adil, berbudi pekerti, etis, saling menghargai, disiplin, harmonis dan produktif, baik personal maupun social (Aziz, 2021). Pembelajaran PAI merupakan salah satu mata Pelajaran yang dianggap peserta didik mata Pelajaran yang monoton. Peserta didik banyak yang kurang semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PAI, karena mereka hanya mendengarkan ceramah dari guru. media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan guru untuk dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, supaya peserta didik tidak bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. media pembelajaran telah mengalami perkembangan, sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan berkembang (Hidayat et, all, 2024).

Peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah besar, seorang guru harus mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, artinya peserta didik diikutsertakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Dan diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan mental peserta didik dalam proses belajar mengajar, peserta didik dalam aspek emosional, spiritual dan intelektualnya.

Guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan teknologi yang memadai agar dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI tidak hanya sebatas penggunaan perangkat digital, tetapi juga memerlukan perencanaan pedagogis yang matang. Guru perlu memahami bagaimana teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik dalam memahami nilai-nilai

agama. Selanjutnya, penerapan teknologi dalam pembelajaran PAI juga harus memperhatikan aspek etika (Tomi, 2023).

Teknologi yang diintegrasikan dalam pembelajaran agama harus tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip moral dan etika Islam. Peserta didik perlu diajarkan bagaimana menggunakan teknologi secara bertanggung jawab, baik dalam konteks pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Ini penting karena di era digital, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai produsen konten yang harus menjaga akhlak dan etika dalam interaksi digital mereka (Ais, 2024).

Penerapan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin krusial, terutama untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang dinamis dan berorientasi pada penggunaan media digital. Salah satu aplikasi pembelajaran berbasis teknologi yang populer dan relevan dalam konteks pembelajaran abad ke-21 adalah wordwall, platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam belajar.

Wordwall, sebagai platform pembelajaran interaktif, menawarkan berbagai jenis permainan dan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dengan fitur-fitur yang menarik, wordwall memungkinkan guru untuk membuat kuis, teka-teki dan aktivitas lainnya yang tidak hanya mendidik, tetapi juga menghibur. Integrasi wordwall dalam pembelajaran PAI diharapkan dapat membangun antusiasme peserta didik, memperkuat pemahaman mereka terhadap materi ajar, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang berbentuk web yang didalamnya memiliki banyak fitur menarik yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Dengan memanfaatkan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan menjadi strategi tepat untuk membangkitkan semangat, minat belajar, keaktifan dan suasana belajar yang terkesan ceria. Peserta didik akan lebih leluasa untuk mengeksplorasi hal-hal baru dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang nantinya juga akan memberikan kontribusi terhadap kemajuan hasil belajar peserta didik (Ellis et, all., 2022). Wordwall dirancang untuk membuat game edukasi berbasis kuis yang dapat membantu guru dalam mengukur tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi Pelajaran (Yusra & Reflina, 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan wordwall dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar. Fokus penelitian ini adalah bagaimana integrasi wordwall dalam pembelajaran PAI dapat membangun antusiasme belajar peserta didik, serta bagaimana dampak positifnya terhadap pemahaman serta penerapan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan metode pembelajaran inovatif yang mampu mendukung pencapaian tujuan Pendidikan agama yang lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experiment). Pendekatan ini dipilih untuk melihat dampak integrasi game dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap antusiasme belajar peserta didik di sekolah dasar. Jenis penelitian ini juga akan melibatkan perbandingan antara kelompok eksperimen yang menggunakan media game dalam pembelajaran PAI dan kelompok control yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV di SDNU Metro. Sampel diambil dengan Teknik purposive sampling, yaitu memilih dua kelas secara acak, dimana satu kelas akan menjadi kelompok eksperimen dan yang lain menjadi kelompok control. Masing-masing kelas terdiri dari sekitar 29 peserta didik. Pemilihan ini didasarkan pada homogenitas kelas serta ketersediaan perangkat yang mendukung integrasi game dalam pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan desain pretest-posttest control group design. Pada desain ini, kedua kelompok (eksperimen dan control) akan diberikan pretest untuk mengukur Tingkat antusiasme belajar sebelum perlakuan. Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan game yang terintegrasi dalam pembelajaran PAI, sementara kelompok control akan mengikuti pembelajaran PAI dengan metode konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok akan diberikan posttest untuk mengukur perubahan Tingkat antusiasme belajar setelah perlakuan.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- a) Angket Antusiasme Belajar
Angket ini berisi pernyataan-pernyataan yang mengukur Tingkat antusiasme belajar peserta didik. Angket dirancang menggunakan skala likert dengan lima tingkatan (sangat tidak setuju hingga sangat setuju). Pernyataan mencakup aspek-aspek seperti minat, perhatian, keterlibatan, dan perasaan senang saat mengikuti pembelajaran PAI.
 - b) Observasi
Observasi dilakukan untuk mencatat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada kelompok eksperimen maupun control. Data dari observasi akan memperkuat hasil dari angket.
 - c) Dokumentasi
Dokumentasi berupa catatan harian atau rekaman proses pembelajaran akan digunakan sebagai data tambahan untuk melihat dinamika pembelajaran di kedua kelompok.
- Teknik pengumpulan data, data dikumpulkan melalui:
- a) Pretest dan Posttest
Pretest diberikan sebelum perlakuan, sedangkan posttest diberikan setelah perlakuan untuk mengetahui perbedaan Tingkat antusiasme belajar peserta didik pada kedua kelompok.
 - b) Observasi Partisipan
Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk menilai keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran PAI.
 - c) Dokumentasi
Dokumentasi hasil pembelajaran, seperti foto dan video, diambil sebagai bukti pelaksanaan integrasi game dalam pembelajaran PAI.

Kemudian, data yang diperoleh dari angket dan hasil pretest-posttest dianalisis menggunakan uji statistik. Uji yang digunakan adalah uji-t untuk sampel berpasangan (paired sampel t-test) untuk mengetahui perbedaan antara kelompok eksperimen dan control. Analisis data dilakukan dengan bantuan program statistik untuk memperoleh hasil yang valid dan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru PAI di sekolah dasar untuk mempertimbangkan penggunaan media game sebagai alternatif dalam mengatasi kejenuhan belajar dan

meningkatkan antusiasme peserta didik (Chamilaini et, all, 2023). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi game dalam pembelajaran PAI berdampak positif dalam emningkatkan antusiasme belajar peserta didik di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa wordwall hadir sebagai salah satu alat yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Wordwall sebagai platform digital yang menyediakan akses untuk dimanfaatkan sebagai media dan evaluasi pembelajaran. Kelebihan aplikasi ini tentunya memiliki banyak fitur yang menarik dan mudah digunakan serta tidak berbayar, sehingga dapat dengan mudah digunakan kapan saja dan dimana saja yang terpenting terhubung dengan koneksi jaringan internet (Aeni et, all., 2022).

Kebutuhan belajar peserta didik yang terus berubah menjadi perhatian penting untuk pendidik agar selalu mengembangkan inovasinya dalam perancangan pembelajaran agar tetap relevan (Abrori & Ali, 2023). Implementasi media pembelajaran yang bersifat gamifikasi membuat peserta didik cenderung meletakkan rasa keingintahuannya yang tinggi dan mengurangi rasa kejenuhan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik akan tercipta. Berbagai keunikan yang dimiliki oleh wordwall dapat membantu terbukanya pola pikir peserta didik yang semula pasif menjadi aktif karna di dukung oleh rasa senang dan hilangnya rasa bosan saat belajar. Dengan media yang berbasis game seperti ini dapat memungkinkan peserta didik belajar dengan kecepatan mereka sendiri karena didalamnya terdapat berbagai level yang akan mendorong mereka untuk semakin maju menguasai materi pembelajaran tanpa tekanan yang berlebihan (Ellis et, all., 2022).

Hasil pretest dan posttest antusiasme Belajar pada kelompok Eksperimen sebelum intervensi, hasil pretest menunjukkan bahwa Sebagian besar peserta didik memiliki Tingkat antusiasme belajar yang sedang atau rendah terhadap Pelajaran PAI (Ghufron et, all, 2023). Setelah menggunakan media game dalam pembelajaran, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan pada skor antusiasme belajar peserta didik. Skor rata-rata antusiame belajar pada kelompok eksperimen meningkat dari 68,5 pretest menjadi 85,7 pada postets. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari integrasi game dalam pembelajaran PAI terhadap antusiasme belajar peserta didik.

Pada kelompok control yang menggunakan metode konvensional, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan dibandingkan dengan hasil pretest. Sekor rata-rata antusiame belajar peserta didik di kelompok ini hanya meningkat 67,8 pada pretest menjadi 69,2 pada posttest. Hal ini mengindikasikan bahwa metode konvensional kurang efektif dalam mengkatkan antusiasme belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI.

Hasil uji-t independent menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control pada posttest ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi game dalam pembelajaran PAI memiliki dampak positif dalam membangun antusiasme belajar pada peserta didik sekolah dasar.

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran juga mendukung hasil angket antusiasme belajar. Pada kelompok eksperimen, peserta didik tampak lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dengan beberapa indikator antusiasme seperti memperhatikan penjelasan guru dengan penuh minat, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam diskusi. Beberapa peserta didik bahkan menunjukkan inisiatif untuk berkolaborasi dengan teman-temannya dalam menyelesaikan tantangan yang ada dalam game pembelajaran.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol, keterlibatan peserta didik cenderung lebih rendah. peserta didik tampak kurang aktif dan hanya merespon saat diminta oleh guru. penggunaan metode konvensional menyebabkan peserta didik tampak bosan dan kurang berminat terhadap materi yang disampaikan.

Dokumentasi berupa foto dan catatan harian menunjukkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok control. Peserta didik terlihat antusias mengikuti sesi game yang dikemas dengan konten PAI, yang memperlihatkan bahwa game dapat menjadi media yang efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi agama dengan cara yang menyenangkan.

Peningkatan antusiasme belajar pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa integrasi game dalam pembelajaran PAI mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis game dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar. Integrasi game tidak hanya merangsang minat belajar peserta didik tetapi juga membantu dalam memperjelas konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran PAI, seperti nilai-nilai moral dan etika, dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam bentuk platform interaktif seperti Wordwall, menunjukkan potensi yang besar dalam membangun antusiasme belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall secara efektif merangsang minat peserta didik untuk belajar PAI, membuat mereka lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran PAI juga mendorong pembelajaran kolaboratif.

Penggunaan Wordwall juga mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Peserta didik menjadi lebih aktif dan memiliki kontrol lebih besar terhadap proses pembelajaran mereka sendiri, yang menciptakan rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap materi yang dipelajari. Pendekatan ini sesuai dengan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar.

Dengan demikian, integrasi Wordwall dalam pembelajaran PAI menunjukkan dampak positif dalam meningkatkan antusiasme dan pemahaman peserta didik, meskipun perlu diperhatikan tantangan terkait kesiapan teknologi dan keterampilan guru. Inovasi ini diharapkan dapat menginspirasi penggunaan teknologi lainnya dalam pembelajaran agama, sehingga nilai-nilai Islami dapat diajarkan dengan cara yang relevan dan menarik bagi generasi digital saat ini.

KESIMPULAN

Integrasi Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti efektif dalam membangun antusiasme belajar peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi ini mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Wordwall tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Dari hasil analisis data kuantitatif dan kualitatif, terlihat bahwa peserta didik merespon dengan antusias terhadap aktivitas pembelajaran berbasis Wordwall. Hasil ini juga mengindikasikan perlunya dukungan teknis dan pemahaman yang lebih mendalam bagi guru agar integrasi game dalam pembelajaran PAI dapat diterapkan secara efektif dan berkelanjutan.

Wordwall dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang relevan dan sesuai untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran PAI, khususnya dalam konteks pendidikan sekolah dasar. Penelitian ini merekomendasikan integrasi Wordwall dalam pembelajaran PAI secara berkelanjutan, dengan dukungan pelatihan guru agar dapat memaksimalkan fitur teknologi ini. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung perkembangan potensi peserta didik secara optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selesainya penelitian ini tidak lepas dari motivasi dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan Syukur yang mendalam pada Allah SWT atas nikmat yang berlimpah. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada LP3M Universitas Ma'arif Lampung yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Rini Nursaadah, Salsabila Baliani, and Putri Sopian. "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects for Eleme." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 6 (2022): 1835–52.
- . "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Elementary School Students Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022" 11 (2022): 1835–52.
- Abrori, M. S., & Ali, M. M. (2023). PAI and Anti-Corruption Issues: Analysis of Strategy for Development of PAI Materials Based on Ahlussunnah Wal Jama'ah. *Journal of Research in Islamic Education*, 5(1), 36-51.
- Ali, Muttaqin Kholis, Al Muhtadibillah Ali, And Arrahmil Hasanah. "Pendidikan Agama Islam (PAI) Merupakan Salah Satu Mata Pelajaran Wajib Di Indonesia Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran , Pengembangan Game Edukasi" 5, No. 4 (2024): 4373–86.
- Aziz, Asep Abdul. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar" 9, no. 1 (2021).
- Chamilaini, F., & Abrori, M. S. (2023). Peran Guru Akidah Akhlak dalam Mengatasi Perilaku Indisipliner Peserta Didik di MTs Tri Bhakti At-Taqwa Lampung Timur. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 3(2), 126-140.
- Effendi, Darwin, and Dan Achmad Wahidy. "Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang*, 2019, 125–29.

- Ellis, Rusnawati, Prisca Diantra Sampe, * Program, Studi Bimbingan, Dan Konseling, and Universitas Pattimura. "Pedagogika: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan." *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan* 10, no. 1 (2022): 12–17.
- Gee, Menurut. "Pemanfaatan Game Edukasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital" 1 (2024).
- Ghufron, H. M., Ali, M., Abrori, M. S., & Irhamudin, I. (2023). Upaya Guru Akidah Akhlaq Dalam Menumbuhkan Kecerdasan Spiritual Siswa MA Nurul Hidayah Al Amin Indraloka Jaya Tubaba. *Jurnal Progress: Wahana Kreativitas dan Intelektualitas*, 11(1), 71-88.
- Hidayat, R. S., Hernisawati, H., & Abrori, M. S. (2024). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pembelajaran PAI di SMP Al-Hikam Sendang Mulyo. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 266-273.
- Isti'ana, Ais. "Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Indonesian Research Journal on Education* 4, no. 1 (2024): 336–44. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>.
- Tomi, Hardian. "Peningkatan Kualitas Pembelajaran PAI Melalui Integrasi Teknologi Digital Dan Metode Aktif Partisipatif Pada Sekolah Menengah." *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam* 3, no. 3 (2023): 144–48.
- Yusra, Isna, and Reflina Reflina. "Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Wordwall Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)* 10, no. 1 (2024): 303–13. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.6215>.