

Dampak Penerapan Aplikasi Edukasi Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa

Ilal Fajri¹, Martin Kustati*², Rezki Amelia³, Gusmirawati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Indonesia
Jl. Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah, Anduring, Kec. Kuranji, Kota Padang,
Sumatera Barat 25153

Email: Ilalfajri511@gmail.com¹, martinkustati@uinib.ac.id²,
rezkiamelia1987@gmail.com³, gusmirawati27@gmail.com⁴

Corresponding Author*: Martin Kustati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Kerinci. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain Pretest-Posttest Group Design. Sampel terdiri dari 20 siswa kelas VII yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa aplikasi tersebut. Instrumen penelitian adalah soal pilihan ganda yang diuji melalui Quizizz. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok. Rata-rata nilai post-test kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol, dan perhitungan N-Gain Score menunjukkan peningkatan sebesar 76,27% pada kelompok eksperimen, dibandingkan 66,04% pada kelompok kontrol. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata kunci: Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of using the Quizizz application in learning on students' learning outcomes in Islamic Religious Education at SMPN 1 Kerinci. The research employed a quantitative approach with a Pretest-Posttest Group Design. The sample consisted of 20 seventh-grade students divided into experimental and control groups. The experimental group used the Quizizz application as a learning medium, while the control group followed learning without the application. The research instrument was multiple-choice questions administered through Quizizz. The study results showed a significant difference in learning improvement between the two groups. The average post-test score of the experimental group was higher than that of the control group, and the N-Gain Score calculation showed an increase of 76.27% in the experimental group compared to 66.04% in the control group. These results indicate that using the Quizizz application is effective in significantly enhancing students' learning outcomes.

Keywords: Quizizz Application, Learning Outcomes, Islamic Religious Education.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan mengalami transformasi besar di era globalisasi dan kemajuan teknologi yang cepat (Alfikri, 2023; Frisnoiry, 2024; Jaya dkk., 2023; Ngongo dkk., 2019; Silfiyah, 2021; Wijaya dkk., 2016). Hal ini terkait dengan pendekatan pembelajaran dan pengajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu perubahan yang mencolok. Kemajuan teknologi, terutama aplikasi pendidikan digital, memberi pendidik dan institusi pendidikan banyak peluang untuk membuat materi pelajaran lebih mudah diakses dan interaktif. Pembelajaran berbasis teknologi dianggap sebagai cara inovatif untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional, yang seringkali tidak mampu menarik perhatian dan minat peserta didik (Asmawadi, 2021; Fadhillah & Khairani, 2024; Hamka & Effendi, 2019; RASMAN, 2021). Hal ini penting, terutama di sekolah menengah pertama, di mana sebagian besar peserta didik menyukai penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi juga menjadi salah satu upaya yang sedang digalakkan dalam pendidikan agama Islam di Indonesia (Kolaka, 2018; Nurfitriani dkk., 2023; Priyanto, 2014; Purwanto, 2023). Dalam membentuk karakter, moral, dan nilai-nilai keagamaan peserta didik sangat dipengaruhi oleh pendidikan agama Islam (Elihami & Syahid, 2018; Harmita dkk., 2022; Judrah dkk., 2024; Rahmawati dkk., 2021; Sari, 2023). Namun, materi pendidikan agama Islam seperti Fiqih, Aqidah, Akhlak, Sejarah Islam, dan Al-Qur'an sering kali dianggap abstrak, teoritis, dan memerlukan pemahaman mendalam yang tidak selalu mudah dikuasai peserta didik dengan metode pengajaran tradisional. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya, serta perbedaan latar belakang pemahaman peserta didik, menambah kesulitan bagi pendidik untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pengajaran agama harus dilakukan karena diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih menyeluruh.

Quizizz, platform pembelajaran berbasis teknologi yang menawarkan berbagai jenis kuis interaktif, adalah salah satu aplikasi pendidikan yang paling populer saat ini (Aswir dkk., 2020; Cholik, 2023; Darmawati, 2023; Khairunnisa dkk., 2024; Laswi dkk., 2023; Setyorini dkk., 2023). Quizizz memberi peserta didik kesempatan untuk belajar secara mandiri atau dalam kelompok, menjawab pertanyaan secara langsung, dan melihat perkembangan mereka secara real-time. Ini mempercepat proses umpan balik sekaligus memicu rasa kompetitif positif, yang membantu pendidik menemukan topik mana yang membutuhkan penguatan lebih lanjut. Quizizz dapat digunakan dalam pendidikan Islam untuk mengajarkan Fiqih, Aqidah, Akhlak, Sejarah Islam, dan Al-Qur'an. Ini memungkinkan siswa tidak hanya menghafal konsep dasar tetapi juga memahami materi melalui latihan interaktif yang menguji pemahaman mereka.

Penelitian Quizizz belum banyak yang melakukan dalam aplikasi pendidikan berbasis teknologi, yang dapat membantu siswa dalam belajar agama Islam. Namun, penelitian ini sangat penting karena pendidikan agama Islam berfokus pada pembentukan karakter dan nilai-nilai moral yang akan menjadi dasar bagi kehidupan siswa baik sebagai individu maupun anggota Masyarakat. Diharapkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran agama Islam akan membantu siswa internalisasi nilai-nilai tersebut dan meningkatkan ketertarikan mereka untuk mempelajari agama dengan lebih baik. Aplikasi Quizizz memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga pembelajaran dapat lebih fleksibel dan sesuai dengan ritme belajar masing-masing siswa (Insyafari, 2023; Nasution, 2024; Solehah, 2023; Wibowo, 2023).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya Muamalah dkk., (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital, seperti Quizziz, efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa, dari 32% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II, dengan rata-rata nilai meningkat dari 71,36 menjadi 86,4. Respon positif siswa terhadap pembelajaran juga meningkat dari 42,1% menjadi 83,46%. Meskipun ada kendala seperti masalah jaringan internet, hal ini dapat diatasi. Kesimpulannya, Quizziz efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa, dengan saran untuk memastikan akses data yang memadai.

Dan juga hasil ini sesuai dengan penelitian Munawaroh & Yusuf, (2023) yang menyatakan bahwa aplikasi seperti Quizziz mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa, meskipun terdapat kendala teknis yang bisa diatasi. Hasil dari Penggunaan aplikasi Quizziz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 1 Gondangwetan telah menunjukkan hasil yang positif. Aplikasi ini meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa melalui berbagai jenis soal, seperti pilihan ganda dan isian singkat, serta fitur live game dan homework yang memungkinkan evaluasi hasil belajar secara efektif. Selain itu, Quizziz memudahkan pendidik dalam memahami materi dan memberikan umpan balik yang berguna bagi siswa, seperti fitur review yang menunjukkan jawaban yang benar setelah kuis. Meskipun demikian, terdapat tantangan seperti potensi kecurangan dan masalah jaringan internet yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Secara keseluruhan, implementasi Quizziz di SMAN 1 Gondangwetan bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI.

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Kerinci dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi pendidikan berbasis teknologi berdampak pada hasil belajar siswa tentang materi pendidikan agama Islam. Dan juga mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok yang menggunakan aplikasi edukasi berbasis teknologi dan yang tidak. Hal ini dicapai melalui desain kelompok pre-test dan kelompok post-test.

METODE

Metode penelitian ini kuantitatif ini menggunakan desain Pretest-Posttest Group Design dengan teknik pengambilan sampel cluster random sampling. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VII, yang terdiri dari 20 siswa, dibagi menjadi dua kelompok, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan khusus berupa pembelajaran menggunakan aplikasi Quizziz, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan khusus.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal pilihan ganda berbasis Quizziz yang disusun sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diuji. Penelitian dimulai dengan pretest yang diberikan pada kedua kelompok untuk mengetahui kemampuan awal mereka. Setelah perlakuan, dilakukan posttest pada kedua kelompok untuk mengukur hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran.

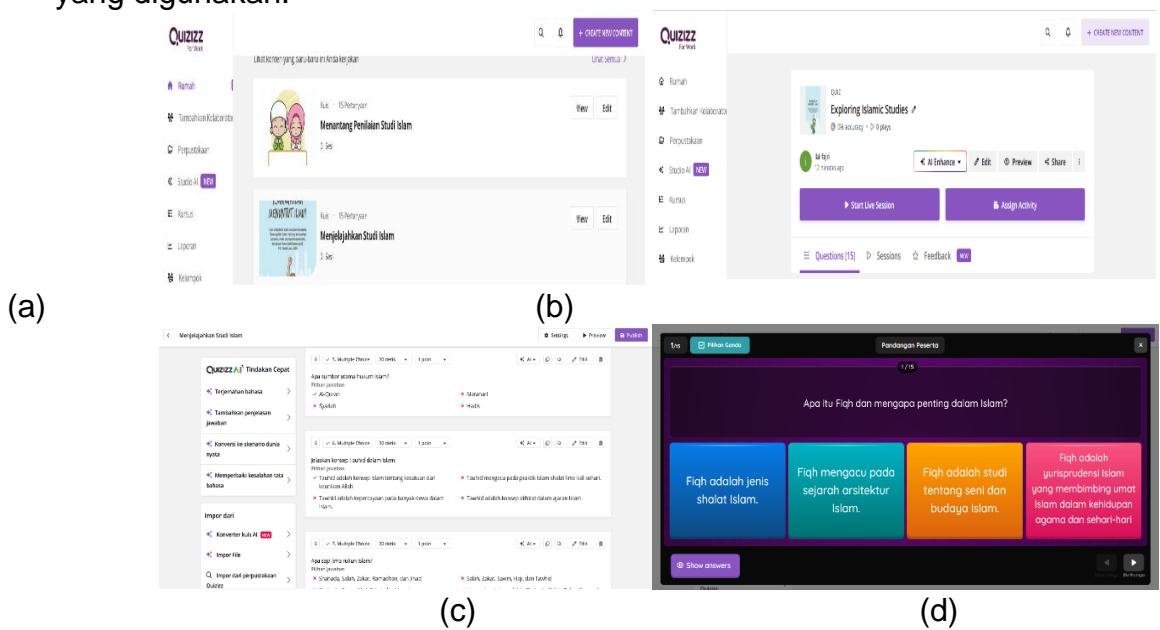
Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas untuk memastikan data memenuhi asumsi uji statistik lanjutan. Uji kesamaan dua varians digunakan untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang serupa. Selanjutnya, uji t diterapkan untuk mengetahui perbedaan signifikan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji N-gain digunakan

untuk mengukur peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa, dilakukan analisis pengaruh antar variabel.

Secara keseluruhan, teknik analisis ini melibatkan Analisis Statistik Parametrik yang meliputi uji asumsi (normalitas, homogenitas, kesamaan varians), uji perbedaan (uji-t), uji efektivitas (N-Gain). Metode ini memungkinkan evaluasi komprehensif mengenai dampak aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

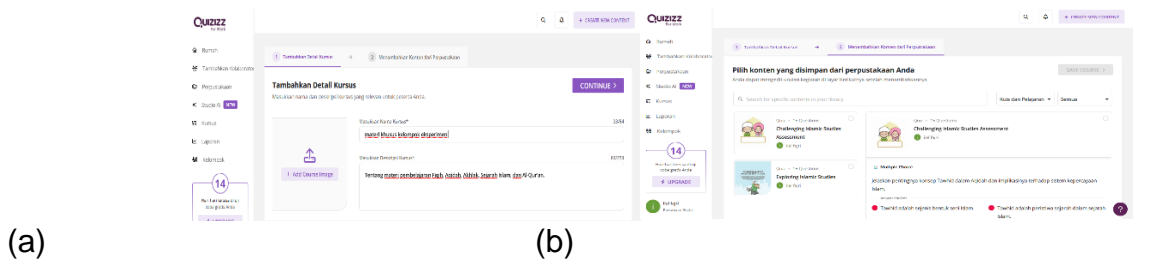
HASIL DAN PEMBAHASAN

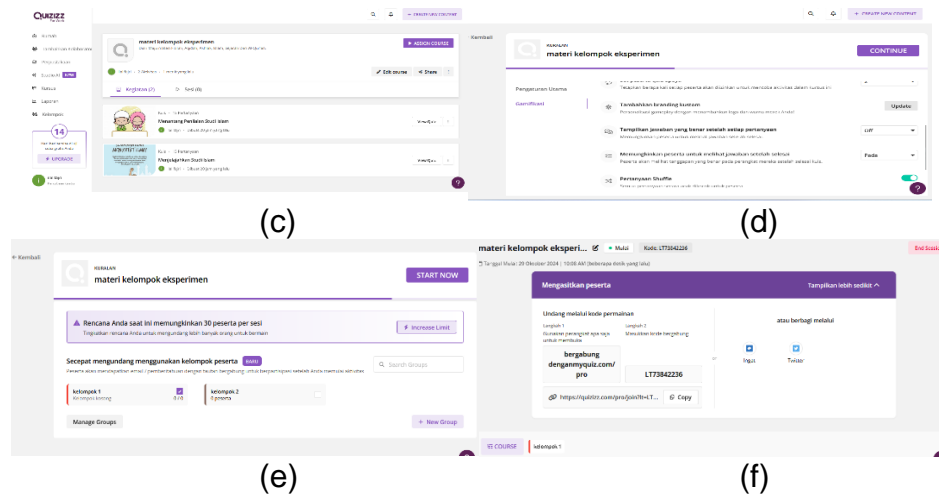
Penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz adalah perbedaan utama antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun, perangkat pembelajaran tambahan seperti pendidik, tujuan pembelajaran, materi, metode pembelajaran, dan soal yang sama. Gambar 1 menunjukkan beberapa tampilan menu dari aplikasi quizizz yang digunakan.



Gambar 1. (a) tampilan awal dan soal yang akan di uji, (b) tampilan soal, (c) tampilan soal pilihan, (d) tampilan soal jika di ujikan.

Kelompok eksperimen menerima materi khusus yang akan diujikan melalui aplikasi Quizizz, sebagai bagian dari perlakuan dalam penelitian. Sementara itu, kelompok kontrol mengikuti pembelajaran biasa tanpa perlakuan khusus. Gambar 2 menunjukkan beberapa tampilan dalam hal materi khusus yang akan di gunakan dalam kelompok eksperimen.

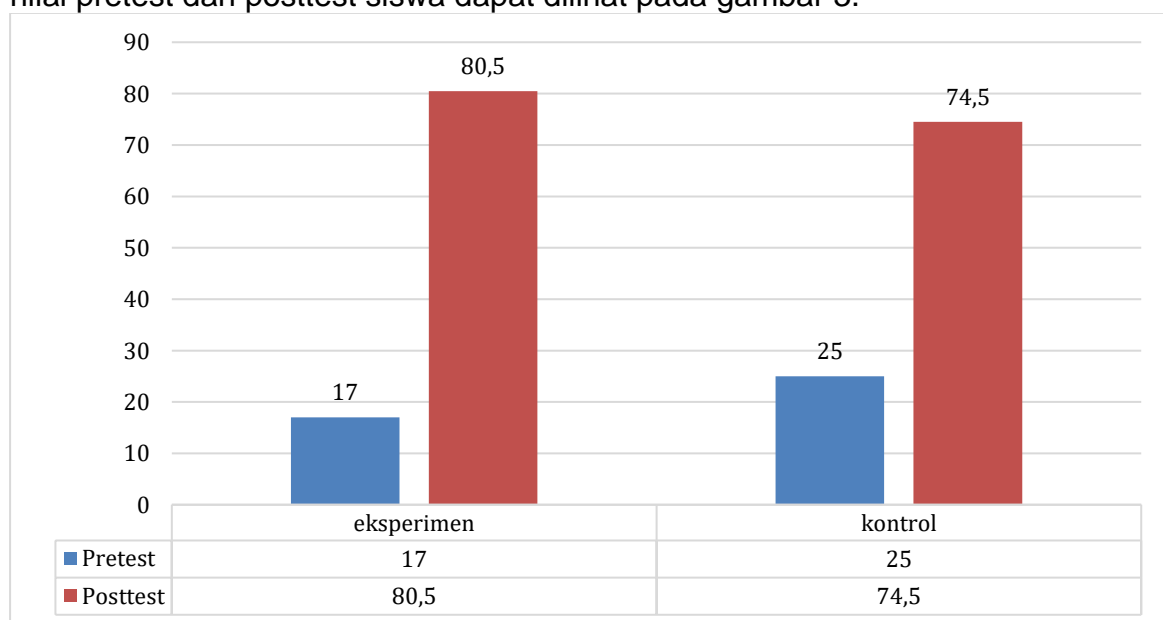




Gambar 2. (a) Tampilan awal, (b) gambar materi yang telah di siapkan, (c) materi yang telah dipilih, (d) pengaturan agar target dapat dicapai dalam hal content yang akan di share pada kelompok eksperimen, (e) tampilan kepada kelompok mana yang akan di share content yang telah di susun, (f) tampilan akhir sebelum di bagikan kepada kelompok yang dipilih.

Dalam penelitian ini, kegiatan belajar disesuaikan dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebagai sumber utama materi pembelajaran. Pertemuan awal dimulai dengan memberikan pretest melalui Quizizz untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai materi yang telah dipilih. Setelah menganalisis hasil pretest untuk mengidentifikasi area yang perlu diperkuat, materi pembelajaran disampaikan secara interaktif melalui aplikasi Quizizz.

Siswa terlibat dalam kegiatan yang mendorong interaksi, seperti diskusi kelompok kecil berdasarkan hasil kuis dan permainan peran yang relevan dengan materi. Setelah semua materi disampaikan, posttest dilaksanakan menggunakan Quizizz untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk menilai pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, penelitian berfokus pada efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai pretest dan posttest siswa dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Perbandingan Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Hasil pretest dan posttest siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tercantum pada Gambar 3 menunjukkan adanya perbedaan yang cukup besar. Hasil pretest kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai sebesar 17 lebih kecil dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest kelas kontrol yaitu sebesar 25. Akan tetapi pada hasil posttest menunjukkan hasil yang berbeda. Rata-rata nilai posttest yang didapat kelas eksperimen 80,5 dan lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest kelas kontrol yaitu sebesar 74,5. Rata-rata nilai yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, akan tetapi tidak terpaut terlalu jauh.

Table 1. Uji Normalitas dengan SPSS
Tests of Normality

	kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	Pre-Test Eksperimen	,233	10	,133	,904	10	,245
	Post-Test Eksperimen	,254	10	,067	,833	10	,036
	Pre-Test Kontrol	,200	10	,200*	,832	10	,035
	Post-Test Kontrol	,254	10	,067	,833	10	,036

Table 2. Uji Homogenitas dengan SPSS
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	,074	1	18	,789
	Based on Median	,184	1	18	,673
	Based on Median and with adjusted df	,184	1	17,993	,673
	Based on trimmed mean	,064	1	18	,803

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	,000	1,000	3,637	18	<,001	,002	6,00000	1,64992	2,53366	9,46634
	Equal variances not assumed			3,637	18,000	<,001	,002	6,00000	1,64992	2,53366	9,46634

Gambar 4. Uji Sample T-Test dengan SPSS

Berdasarkan gambar uji Independent Samples Test, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan nilai $p = 0,002$ ($p < 0,05$). Kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, dengan selisih rata-rata 6,00 dan interval kepercayaan 95% antara 2,53 hingga 9,47.

Dan data perhitungan N-Gain Score pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, terlihat bahwa peningkatan skor dalam kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, rata-rata N-Gain Score adalah 0,76 atau sekitar 76,27%, sedangkan pada kelompok kontrol, rata-rata

N-Gain Score hanya mencapai 0,66 atau sekitar 66,04%. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta dibandingkan dengan metode yang diterapkan pada kelompok kontrol. Peningkatan N-Gain Score yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen menunjukkan efektivitas intervensi yang diberikan, yang mampu membantu peserta mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Data ini mengindikasikan bahwa metode atau perlakuan pada kelompok eksperimen lebih berhasil dalam memfasilitasi pemahaman peserta terhadap materi yang diuji. Kesimpulan ini menunjukkan bahwa inovasi atau perubahan dalam metode pengajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Penelitian ini meneliti pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz pada hasil belajar siswa di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 1 Kerinci. Dengan metode Pretest-Posttest Group Design, 20 siswa kelas VII dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang belajar menggunakan aplikasi Quizizz, dan kelompok kontrol yang belajar dengan cara biasa. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Quizizz mengalami peningkatan hasil belajar lebih tinggi, terbukti dari skor N-Gain sebesar 76,27% pada kelompok eksperimen, dibandingkan 66,04% pada kelompok kontrol. Analisis statistik mendukung perbedaan ini sebagai signifikan. Kesimpulannya, penggunaan Quizizz efektif dalam membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih baik, menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran interaktif bisa meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Quizizz direkomendasikan untuk pembelajaran karena aplikasinya membuat siswa lebih aktif dan tertarik belajar. Dengan format kuis yang menarik dan umpan balik langsung, siswa bisa belajar sambil memperbaiki kesalahan dengan cepat. Guru juga bisa memantau perkembangan siswa secara real-time, membantu memahami topik mana yang masih sulit bagi siswa. Quizizz memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga cocok untuk pembelajaran modern dan membuat belajar lebih seru dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfikri, A. W. (2023). Peran pendidikan karakter Generasi Z dalam menghadapi tantangan di era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 6(1), 21–25.
- Asmawadi, A. (2021). Fun learning melalui media whatsapp pada pembelajaran jarak jauh untuk kelas 1 sekolah dasar. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10.
- Aswir, A., Gunadi, R. A. A., Wathoni, M., Zaitun, Z., Muhtaba, I., & Mulyadi, M. (2020). Pelatihan digital assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk guru-guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Cholik, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di smk. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428–435.
- Darmawati, D. (2023). Integrasi dan manfaat tik dalam dunia pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 980–998.

- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan pembelajaran pendidikan agama islam dalam membentuk karakter pribadi yang islami. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96.
- Fadhillah, L., & Khairani, S. (2024). Game Cards Accounting Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Teknologi Digital Menuju Era Society 5.0. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 2(2).
- Frisnoiry, S. (2024). Transformasi Pendidikan Menuju Literasi Dalam Era Globalisasi: Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 4(1), 53–63.
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19–33.
- Harmita, D., Nurbika, D., & Asiyah, A. (2022). Keteladanan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Internalisasi Nilai-Nilai Akhlakul Karimah pada Siswa. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 114–122.
- Insyafari, R. D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mentimeter untuk Pembelajaran Teori Musik Anak Berkebutuhan Khusus:(Studi Kasus: SLB Negeri Surakarta). *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 1(4), 322–339.
- Jaya, H., Hambali, M., & Fakhurrozi, F. (2023). Transformasi pendidikan: Peran pendidikan berkelanjutan dalam menghadapi tantangan abad ke-21. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2416–2422.
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan Moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 25–37.
- Khairunnisa, F., Mulyani, P. S., & Kamal, F. (2024). Implementasi Media Digital Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 2(4), 121–130.
- Kolaka, W. (2018). Komponen evaluasi pembelajaran bidang studi pendidikan agama Islam dan budi pekerti. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 1(1), 33–52.
- Laswi, A. S., Arifin, R., & Hamzah, M. A. (2023). *Aplikasi Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik*.
- Muamalah, R. F., Putra, D. A., & Faradita, M. N. (2023). Penerapan Aplikasi Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Journal on Education*, 5(3), 7084–7095.
- Munawaroh, F., & Yusuf, A. (t.t.). *APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI)*.
- Nasution, Y. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 336–344.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). Pendidikan di era digital. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Nurfitriani, O., Aziz, N., & Nugroho, M. Y. A. (2023). Kesiapan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka di MTs Al Ishlah Pageruyung Kabupaten Kendal. *Alphateach (Jurnal Profesi Kependidikan dan Keguruan)*, 3(1).
- Priyanto, D. (2014). Pemetaan Problematika Integrasi Pendidikan Agama Islam 222 Dengan Sains Dan Teknologi. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(2), 222–240.

- Purwanto, A. (2023). Digitalisasi Era 4.0 dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam di Indonesia. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(02).
- Rahmawati, N. R., Oktaviani, V. D., Wati, D. E., Nursaniah, S. S. J., Anggraeni, E., & Firmansyah, M. I. (2021). Karakter religius dalam berbagai sudut pandang dan implikasinya terhadap model pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 535–550.
- Rasman, R. (2021). Penggunaan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Masa Pandemi Covid 19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), 118–126.
- Sari, M. (2023). Penanaman Nilai-Nilai Agama Islam dalam Pembentukan Karakter dan Etika Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. *Al-Mujahadah: Islamic Education Journal*, 1(1), 54–71.
- Setyorini, N., Sholeh, K., Santoso, S. D., & Faizah, U. (2023). Pelatihan pembuatan media ajar quiziz dan komic digital dengan aplikasi comic life 3/5/15 full version bagi guru paud, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 67–77.
- Silfiah, K. (2021). Transformasi pendidikan islam anak di sekolah dalam perspektif psikologi di era revolusi industri 4.0. *Atthiflah: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(2), 120–128.
- Solehah, F. (2023). IMPLEMENTASI METODE BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DI SEKOLAH. *Journal Pendidikan Agama Islam*, 1(2).
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi pendidikan abad 21 sebagai tuntutan pengembangan sumber daya manusia di era global. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(26), 263–278.