

FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Kemasyarakatan

Vol. 7, No. 2, 2024

DOI 10.56489/fik.v4i2

P-ISSN: 2620-7834; E-ISSN: 2715-2928

**GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN AL-QUR'AN DAN HADITS DI
MADRASAH ALIYAH: MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA**

Andi Miranda¹, Seli Rahmawati², Adiyono³
^{1,2,3} STIT Ibnu Rusyd Tanah Grogot, Paser- Indonesia

ABSTRACT

Learning Al-Qur'an and Hadith in Paser State Aliyah Madrasah (MAN) often faces challenges related to low student motivation and participation. The conventional methods used today are not able to optimally attract students' interest. This study aims to explore the effectiveness of gamification in learning Al-Qur'an and Hadith at MAN Paser, with a focus on increasing student motivation and participation. This research methodology uses a qualitative approach, with data collection techniques through interviews, and observation. Qualitative analysis was used to understand students' experiences and perceptions as well as factors that support and hinder the implementation of gamification. The results showed that the implementation of gamification in learning Al-Qur'an and Hadith significantly increased students' motivation and participation. Gamification elements such as points, badges, leaderboards and daily challenges proved effective in creating a more engaging and interactive learning environment. Factors supporting the implementation of gamification include technological support, teacher engagement, and game design that is relevant to the learning material. However, there are also some barriers such as limited access to technology for some students and training needs for teachers. This study concludes that gamification can be an effective strategy to increase students' motivation and participation in learning Al-Qur'an and Hadith at MAN Paser. Practical recommendations for further development include improving technology access, teacher training, and customizing gamification design according to the local context. The results of this study are expected to contribute to improving the quality of Qur'an and Hadith learning in madrasah as well as being a reference for policy makers in integrating technological innovations in education.

Keywords: Gamification, Al-Qur'an and Hadith Learning, Motivation, Student Participation, Paser State Aliyah Madrasah.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa dan Negara.¹ Dua pokok masalah yang dihadapi pendidikan saat ini adalah peningkatan mutu pendidikan dan perluasan kesempatan belajar.² Selain itu semakin pesatnya perkembangan teknologi, maka tidak dapat dipungkiri bahwa mau tidak mau pendidikan perlu mengikuti perkembangan teknologi.³ Perkembangan teknologi memberikan dampak yang sangat signifikan dalam berbagai sektor pendidikan baik administrasi hingga proses pembelajaran.⁴

Pembelajaran merupakan interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran dapat berjalan baik apabila guru dan peserta didik dapat berinteraksi dengan baik.⁵ Guru menerangkan materi pembelajaran dan peserta didik mendengarkan.⁶ Namun, tidak semua pembelajaran berjalan dengan baik dan kondusif, dan begitu pula para peserta didik tidak semua peserta didik dapat menangkap apa yang dijelaskan oleh guru, karena pada dasarnya setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Ada peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, ada pula peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori, bahkan ada pula yang memiliki gaya belajar audio visual.

Gaya belajar inilah peserta didik mudah dalam memahami suatu materi yang akan

¹ Pendidikan memainkan peran penting dalam perkembangan suatu bangsa dan negara, seperti yang disorot dalam berbagai makalah penelitian. Tantangan utama yang dihadapi pendidikan saat ini berkisar pada peningkatan kualitas pendidikan dan perluasan kesempatan belajar. Pendidikan berkualitas sangat penting untuk pembangunan berkelanjutan, terutama di negara-negara yang mengalami pertumbuhan populasi yang cepat, yang memerlukan peningkatan pendanaan untuk pendidikan untuk memastikan inklusivitas dan kesetaraan dalam sekolah. Selain itu, investasi negara yang signifikan dalam pendidikan berasal dari pemahaman bahwa populasi yang berpendidikan sangat penting untuk kemajuan suatu negara dan daya saing global. Mengatasi tantangan ini membutuhkan pendekatan komprehensif yang berfokus pada peningkatan standar pendidikan, memberikan kesempatan yang sama bagi semua, dan menyelaraskan sistem pendidikan dengan kebutuhan masyarakat yang berkembang untuk mendorong keberhasilan individu dan kemajuan nasional.

² Dilnavoz, Shavkidinova., Feruza, Suyunova., Jasmina, Kholdarova. (2023). Education is an important factor in human and country development. *Current research journal of pedagogics*, doi: 10.37547/pedagogics-crijp-04-01-04

³ Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Sakinah, L., Lestari, N. A., & Purna, T. H. (2022). Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1570-1580.

⁴ Maharani, D., & Meynawati, L. (2024). Sisi Terang dan Gelap: Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 89-98. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i1.1771>

⁵ Aziz, A. (2017). Komunikasi pendidik dan peserta didik dalam pendidikan islam. *Jurnal Mediakita: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 1(2), 173-184. <https://doi.org/10.30762/mediakita.v1i2.365>

⁶ Nabela, D., Kasiyun, S., Rahayu, D. W., & Akhwani, A. (2021). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Berprestasi selama Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2653-2663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1301>

disampaikan oleh guru, oleh karenanya gaya belajar yang sesuai merupakan jembatan keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran.⁷ Maka selain tuntutan zaman penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dibutuhkan agar mempermudah guru dalam mengajar dengan lebih bervariasi dan bisa mengikuti gaya belajar peserta didik. Maka dalam hal ini guru juga diharapkan mampu berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bervariasi dengan menggunakan teknologi saat ini. Ditambah pada saat ini kita tidak pernah lepas dari yang namanya teknologi, dan pada saat ini belajar dengan menggunakan teknologi sudah sangat lumrah di setiap sekolah terkecuali sekolah-sekolah yang masuk kedalam wilayah yang digolongkan sebagai 3T (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal).⁸

Hasil penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Paser pada tahun pelajaran 2023/2024, pembelajaran berbasis teknologi menjadi metode yang sangat disukai para peserta didik dan sangat mempengaruhi dalam keberhasilan belajar peserta didik. Maka dari itu pentingnya seorang guru dalam berinovasi dan meleak akan teknologi sangatlah dibutuhkan, karena jika guru abai akan hal ini maka akan sulit mencapai keberhasilan pembelajaran yang memuaskan.

Maka dari itu pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya adalah upaya dalam mengembangkan proses pembelajaran yang lebih menarik, dan mempermudah peserta didik dalam berperan maupun memahami informasi dari guru. Karena dalam proses pembelajaran berbasis teknologi selain peserta didik dapat berperan langsung dalam pembelajaran, juga dapat memudahkan mereka dalam menangkap informasi dari guru dan dapat mengcover karakter gaya belajar peserta didik.⁹ Selain itu pembelajaran berbasis teknologi juga dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik.¹⁰

⁷ Syah, M. E., & Pertiwi, D. S. (2024). *Psikologi belajar*. Feniks Muda Sejahtera.; Bakhrudin, M., Shoffa, S., Iis, H., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, I. W., ... & Kurniawati, N. (2021). *Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya*.

⁸ Adiyono, A. (2021). Implementasi Pembelajaran: Peluang dan Tantangan Pembelajaran Tatap Muka Bagi Siswa Sekolah Dasar di Muara Komam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5017-5023. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1535>

⁹ Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149-162. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>

¹⁰ Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh e-learning sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1-5.

Pada pembelajaran PAI,¹¹ terkhusus mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, pada umumnya cenderung monoton dan hanya terfokus pada penjelasan guru dengan menggunakan metode ceramah, tanpa adanya variasi dalam proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik mudah bosan dan membuat suasana kelas tidak hidup.¹² Oleh karena itu, pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits agar proses pembelajaran bisa lebih menarik dan peserta didik tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru tapi juga ikut aktif dalam proses pembelajaran di kelas, serta peserta didik dapat meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik. Selain itu pentingnya keahlian guru dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, agar guru dapat mempersiapkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.¹³ Sarana teknologi dalam proses pembelajaran berbasis teknologi sangat perlu dipersiapkan seperti laptop, proyektor, layar proyektor, jaringan internet yang memadai, alat-alat elektronik lainnya yang diperlukan.

Maka dari deskripsi yang telah dijabarkan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi terutama untuk materi Al-Qur'an hadits sangat penting, selain menjalankan tuntutan zaman juga agar peserta didik mampu lebih aktif lagi dalam proses pembelajaran dan yang terpenting dalam hal ini adalah ketersediaan sarana perlengkapan teknologi yang memadai.¹⁴

Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits merupakan bagian integral dari kurikulum di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Paser, yang bertujuan untuk membentuk karakter dan moral siswa berdasarkan nilai-nilai Islam. Namun, tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran ini seringkali terkait dengan kurangnya motivasi dan partisipasi siswa. Metode pembelajaran konvensional, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang interaktif, sering kali tidak mampu menarik minat siswa secara optimal. Dalam konteks ini, muncul kebutuhan mendesak untuk mengembangkan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam

¹¹ Mardhatillah, A., Fitriani, E. N., Ma'rifah, S., & Adiyono, A. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sma Muhammadiyah Tanah Grogot. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 2(1), 1-17.

¹² Adiyono, A., Fadhilatunnisa, A., Rahmat, N. A., & Munawaroh, N. (2022). Skills of Islamic Religious Education Teachers in Class Management. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(1), 104-115. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i1.229>

¹³ Saraya, A., Mardhatillah, A., & Fitriani, E. N. (2023). Educational Supervision of The Efforts Made Madrasah Family in Mts Al-Ihsan in Increasing The Professionalism of Teachers Teacher Professionalism. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 16-29. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v17i1.815>

¹⁴ Wati, F., Kabariah, S., & Adiyono, A. (2023). Subjek dan objek evaluasi pendidikan di sekolah/madrasah terhadap perkembangan revolusi industri 5.0. *Jurnal pendidikan dan keguruan*, 1(5), 384-399.

pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits.

Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah gamifikasi, yaitu penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi.¹⁵ Gamifikasi telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan dan menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa.¹⁶ Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN Paser diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN Paser. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam mempelajari Al-Qur'an dan Hadits. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi gamifikasi, serta memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN Paser melalui inovasi berbasis teknologi. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi pendidik dan pengambil kebijakan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

B. METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur, dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2013) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang menggunakan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan dalam pedoman wawancara. Objek yang diwawancarai adalah guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Adapun dalam menjabarkan hasil wawancara menggunakan metode deskriptif serta menganalisis data tersebut. Deskriptif adalah metode yang digunakan dalam menggambarkan suatu objek yang diteliti dengan menggunakan data maupun

¹⁵ Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.31004/jedu.v1i1.2>

¹⁶ Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The GAMIFICATION DEVELOPMENTS IN EDUCATION: PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DI BIDANG PENDIDIKAN. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177-186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>

sampel yang telah dikumpulkan.¹⁷

Tabel. Langkah-Langkah Dalam Metode Penelitian

Tahapan	Fungsinya
Penentuan Objek Penelitian	Menentukan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits sebagai objek yang akan diwawancarai.
Pengumpulan Data	Melakukan wawancara tidak terstruktur dengan guru-guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Wawancara dilakukan dengan berpedoman pada garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, tanpa menggunakan pedoman wawancara yang rinci.
Analisis Data	Menggunakan metode deskriptif untuk menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian (guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits) berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh dari hasil wawancara. Menganalisis data hasil wawancara secara kualitatif.
Penarikan Kesimpulan	Menyimpulkan hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif terhadap data wawancara dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Ilmu pengetahuan terus berkembang dari waktu ke waktu. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan menjadi pendukung terciptanya teknologi-teknologi baru yang menjadi tanda kemajuan zaman. Dan hingga saat ini, masuk pada perkembangan teknologi digital. Maka, setiap sektor bidang mulai memanfaatkan kemajuan teknologi digital termasuk bidang pendidikan.¹⁸ Pembelajaran berbasis teknologi yang semakin berinovasi dengan meningkatkan efisiensi dan keberhasilan pembelajaran, menjadikan setiap pendidik harus lebih melek akan teknologi dan mulai menggunakan teknologi dalam pembelajaran.¹⁹

Peran media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alat bantu yang digunakan dalam

¹⁷ Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.

¹⁸ Al Rashid, B. H., Sara, Y., & Adiyono, A. (2023). Implementation of education management with learning media in era 4.0. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Business (INJOSS)*, 2(1), 48-56.

¹⁹ Adiyono, A., Ni'am, S., & Anshor, A. M. (2024). Islamic Character Education in the Era of Industry 5.0: Navigating Challenges and Embracing Opportunities. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(1), 287-304. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i1.493>

memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar lebih konkrit.²⁰ Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi menjadikan pembelajaran proses menjadi lebih menyenangkan apabila media yang digunakan adalah media yang tepat sehingga para peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.²¹

Berdasarkan hasil wawancara, dalam mengembangkan inovasi pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis teknologi, kepada guru Al-Qur'an Hadits menyampaikan bahwa dalam merancang pembelajaran Al-Qur'an Hadits berbasis teknologi, dengan menyesuaikan media dengan kondisi di kelas. Maka dalam pengintegrasian antara media teknologi dengan pembelajaran Al-Qur'an hadits dimulai pada saat penyusunan modul pembelajaran. Dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebagai metode pembelajaran bukan berarti terlepas dari metode ceramah. Maka dari itu selain kemampuan dalam membuat inovasi pembelajaran berbasis teknologi, guru juga harus bisa menjelaskan kembali dari materi yang telah peserta didik atau guru itu sendiri sampaikan.

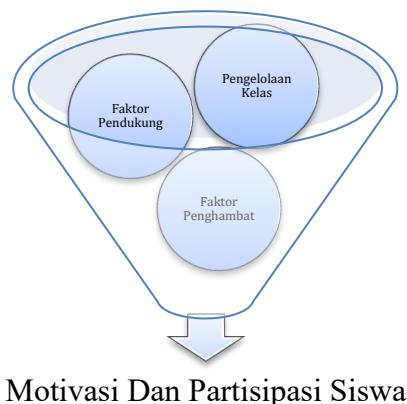
Selain menganalisis kondisi kelas, sebelum melakukan pembelajaran Al-Qur'an Hadits, harus terlebih dahulu seorang guru menganalisis karakteristik peserta didiknya secara umum, yaitu bagaimana seorang guru meninjau dari kemampuan pemahaman peserta didik.²² Dan yang perlu diperhatikan juga adalah gaya belajar dari peserta didik dikarenakan setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.²³

²⁰ Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69-77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>

²¹ Huda, S., & Adiyono, A. (2023). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Pesantren Di Era Digital. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 371-387.

²² Badruzaman, A., & Adiyono, A. (2023). Reinterpreting identity: The influence of bureaucracy, situation definition, discrimination, and elites in Islamic education. *Journal of Research in Instructional*, 3(2), 157-175. <https://doi.org/10.30862/jri.v3i2.264>

²³ Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>



Gambar 1. Model Faktor Pengembangan Pembelajaran

Berdasarkan gambar 1., model yang ditampilkan adalah Model Faktor Pengembangan Pembelajaran. Gambar menunjukkan tiga faktor utama yang memengaruhi pengembangan pembelajaran, yaitu: 1). Faktor Pendukung meliputi Faktor-faktor eksternal yang mendukung atau mempengaruhi pembelajaran. 2). Pengelolaan Kelas meliputi Faktor-faktor yang berkaitan dengan pengelolaan kelas dan lingkungan belajar. 3). Faktor Penghambat meliputi Faktor-faktor yang dapat menghambat atau mengganggu proses pembelajaran. Model ini menggambarkan bahwa ketiga faktor tersebut saling terkait dan mempengaruhi keberhasilan pengembangan pembelajaran secara keseluruhan. Dengan mempertimbangkan dan mengelola masing-masing faktor ini, proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.

Dalam mengintegrasikan media teknologi dalam pembelajaran Al-Qur'an hadits, dilakukan pada saat penyusunan modul pembelajaran, dengan mempersiapkan media teknologi apa yang akan digunakan, misal seperti video, PPT, *Google Forms*, *Quizizz*, dan media lain yang cocok dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dan dalam mempersiapkan media yang perlu diperhatikan pula adalah ketersediaan alatnya seperti laptop, *smartphone*, layar proyektor, dan alat-alat lain yang dibutuhkan dan berkontribusi dalam proses pembelajaran berbasis teknologi.²⁴ Maka hal penting yang perlu diperhatikan juga dalam pengintegrasian media pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Al-Qur'an hadits adalah menentukan tujuan dari pembelajaran secara spesifik, agar peserta didik mampu mengamati perilaku yang harus peserta

²⁴ Lukum, A. (2019, December). Pendidikan 4.0 di era generasi Z: Tantangan dan solusinya. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia* (Vol. 2, No. Back Issue, pp. 1-3).

didik tunjukkan dalam kehidupan sehari-hari dalam pengimplementasian pembelajaran Al-Qur'an Hadits.²⁵ Maka dalam kondisi ini akan meliputi penggunaan teknologi dan media dalam menilai pencapaian dari tujuan belajar.²⁶ Maka dari itu, tujuan guru Al Qur'an dan Hadits di Madrasah Aliyah Negeri Paser menggunakan media berbasis teknologi salah satunya ialah agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang telah diberikan.

Mengenai pembelajaran berbasis teknologi ini tentunya ada beberapa tantangan yang dialami oleh guru dalam mengajar diantaranya adalah ada beberapa siswa yang tidak memiliki smartphone, tidak memiliki kuota internet, oleh karena itu cara guru dalam mengatasinya adalah dengan memberikan hotspot kepada siswa yang sebelumnya membutuhkan kuota internet dan, meminjamkan laptop apabila pembelajaran menggunakan teknologi tersebut merupakan pelajaran individu.

Namun, selain dari persiapan media atau alat pembelajaran, hal perlu diperhatikan adalah selektif dalam pemilihan metode, media, dan bahan ajar yang akan digunakan. Dikarenakan setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, maka guru dituntut untuk bisa selektif dalam memilih metode, media, dan bahan ajar yang sesuai dan tepat, agar proses pembelajaran dapat lebih maksimal, efektif, dan efisien. Maka setelah pemilihan metode, media dan bahan ajar, langkah selanjutnya adalah implementasi dari metode, media, dan bahan ajar yang telah ditentukan dalam proses pembelajaran. Dan dalam tahap implikasinya meliputi perencanaan (*planning*), pengorganisasian (*organizing*), dan pelaksanaan (*actuating*).^{27,28}

Dan hal yang juga penting dalam dalam proses pembelajaran adalah partisipasi peserta didik.²⁹ Oleh karena itu guru hendaknya melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang bertujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Maka

²⁵ Siregar, M., Zahra, D. N., & Bujuri, D. A. (2019). Integrasi materi pendidikan agama islam dalam ilmu-ilmu rasional di sekolah menengah atas islam terpadu. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 183-201. <http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.4847>

²⁶ Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150-157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>

²⁷ Susanto, A. (2022). Penerapan Prinsip POACE (Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Evaluation) dalam Pemberdayaan Masyarakat. *INTELEKSIA: Jurnal Pengembangan Ilmu Dakwah*, 4(2), 293-312.

²⁸ Akbar, A., Raharjo, R., Supriadi, D., Wahidin, D., & Hanafiah, H. (2023). Manajemen Sekolah Berbasis Pesantren Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 16(2), 644-659. <http://dx.doi.org/10.52434/jpu.v16i2.2388>

²⁹ Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar pada blended learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367-377. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2130>

dengan hal ini sejalan dengan proses pembelajaran berbasis teknologi yang mana peserta didik lebih banyak berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain meningkatkan Selain motivasi belajar peserta didik juga menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.³⁰ Misal, guru bisa memberi tugas kelompok diskusi pada pembelajaran Al-Qur'an hadits yang mana para peserta didik diminta untuk mendiskusikan materi Al-Qur'an Hadits yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, dengan inovasi dari guru mata pelajaran Al-Qur'an hadits dalam menyampaikan materi maupun penugasan dalam pembelajaran berbasis teknologi diterima dengan sangat baik dan antusias oleh para peserta didik tanpa terkecuali, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan dalam tujuan pembelajaran. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an hadits dalam menjelaskan materi dengan menggunakan aplikasi PPT, dan canva sebagai slide materi, adapun dalam proses evaluasi atau penugasan menggunakan *platform Google Form, Quizizz, dan Kahoot*.

Tahap terakhir yang dilakukan guru dalam menilai keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis media teknologi ialah dengan mengevaluasi baik dalam lisan maupun tulisan, seperti melaksanakan ulangan harian serta adanya *feedback* atau tanya jawab antara guru dengan murid,³¹ sehingga pendidik mampu mengetahui sudah sejauh mana peserta didik dalam memahami pelajaran yang telah disampaikan.³² Dan yang perlu dilakukan dalam mengevaluasi pembelajaran meliputi, kekurangan dan kendala selama pembelajaran berlangsung,³³ dan selanjutnya adalah melakukan revisi, untuk perbaikan proses pembelajaran kedepannya agar menjadi lebih baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di Madrasah

³⁰ Musri, N. A., & Adiyono, A. (2023). Kompetensi Guru Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Keunikan Belajar. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 3(1), 33-42. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2203>

³¹ Wati, F., Kabariah, S., & Adiyono, A. (2022). Penerapan Model-Model Pengembangan Kurikulum Di Sekolah. *Adiba: Journal Of Education*, 2(4), 627-635.

³² Julaiha, J., Jumrah, S., & Adiyono, A. (2023). Pengelolaan Administrasi Madrasah Tsanawiyah Al-Ihsan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Madrasah. *Journal on Education*, 5(2), 3108-3113. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.970>

³³ Rosmini, H., Ningsih, N., Murni, M., & Adiyono, A. (2024). Transformasi Kepemimpinan Kepala Sekolah pada Era Digital: Strategi Administrasi Pendidikan Berbasis Teknologi di Sekolah Menengah Pertama. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 165-180.

Aliyah Negeri (MAN) Paser. Pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN Paser seringkali menghadapi tantangan terkait rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pelajaran. Metode konvensional yang selama ini diterapkan, seperti ceramah dan hafalan, dinilai kurang mampu menarik minat dan keterlibatan siswa secara optimal.³⁴ Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengeksplorasi potensi penggunaan aplikasi interaktif sebagai inovasi dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN Paser. Aplikasi interaktif dipilih karena dianggap mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini. Melalui fitur-fitur seperti visualisasi, animasi, kuis, dan tantangan, diharapkan aplikasi interaktif dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam mempelajari Al-Qur'an dan Hadits.³⁵

Penerapan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits secara signifikan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Fitur-fitur seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan harian terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Siswa-siswa di MAN Paser mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan aplikasi interaktif jauh lebih menyenangkan dan membuat mereka lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Mereka merasa termotivasi untuk belajar karena adanya elemen-elemen game yang memberikan umpan balik, penghargaan, dan tantangan secara langsung. Hal ini berbeda dengan metode konvensional yang cenderung membosankan dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan aplikasi interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Al-Qur'an dan Hadits. Melalui fitur visualisasi, animasi, dan kuis interaktif, siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit. Mereka juga dapat belajar secara mandiri di luar jam pelajaran dengan mengakses aplikasi kapan pun dibutuhkan.

Faktor-faktor yang mendukung keberhasilan implementasi aplikasi interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN Paser meliputi ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai, keterlibatan aktif guru dalam mengintegrasikan aplikasi ke dalam rencana

³⁴ Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.

³⁵ Sapitri, N., & Adiyono, A. (2023). HARMONY OF TAHSİN. *International Journal of Teaching and Learning*, 1(4), 484-499.

pembelajaran, serta desain aplikasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Meskipun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa hambatan dalam penerapan aplikasi interaktif. Salah satunya adalah keterbatasan akses teknologi bagi sebagian siswa, terutama mereka yang berasal dari latar belakang ekonomi menengah ke bawah. Hal ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam partisipasi dan pembelajaran.

Selain itu, kebutuhan pelatihan bagi guru juga menjadi tantangan tersendiri.³⁶ Beberapa guru di MAN Paser masih memiliki kemampuan terbatas dalam mengoperasikan teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan program peningkatan kapasitas guru agar dapat memanfaatkan aplikasi interaktif secara optimal.³⁷ Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi interaktif³⁸ dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN Paser terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Elemen-elemen game yang terdapat dalam aplikasi, seperti poin, lencana, papan peringkat, dan tantangan harian, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.³⁹

Temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pengembangan pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di madrasah. Integrasi teknologi melalui aplikasi interaktif dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran, terutama bagi generasi digital saat ini. Namun, untuk mengoptimalkan implementasi aplikasi interaktif, perlu dilakukan upaya-upaya strategis, seperti peningkatan akses teknologi bagi seluruh siswa, pelatihan guru dalam pemanfaatan aplikasi, serta penyesuaian desain aplikasi sesuai dengan konteks lokal dan kebutuhan siswa di MAN Paser.

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan model pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits yang lebih efektif dan inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi

³⁶ Suparmin, S., & Adiyono, A. (2023). Implementasi Model Supervisi Distributif dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru PAI. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 143-169.

³⁷ Ceha, R., Prasetyaningsih, E., & Bachtiar, I. (2016). Peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat*, 131-138. <https://doi.org/10.29313/ethos.v0i0.1693>

³⁸ Safitri, I. N., & Adiyono, A. (2023). Model Pendidikan Karakter Interaktif (Transformasi Disiplin Siswa Melalui Kreativitas Pembelajaran). *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(6), 977-991.

³⁹ M VITHOR, A. F. (2023). *Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

referensi bagi pengambil kebijakan dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pendidikan agama di madrasah. Lingkup penelitian ini terbatas pada satu madrasah, yaitu MAN Paser, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan di madrasah-madrasah lain untuk memperkaya pemahaman tentang efektivitas penggunaan aplikasi interaktif dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut juga diperlukan terkait dampak jangka panjang dari penerapan aplikasi interaktif terhadap prestasi dan perkembangan spiritual siswa.

Penerapan aplikasi interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN Paser. Namun, implementasinya perlu didukung dengan upaya peningkatan akses teknologi, pelatihan guru, serta penyesuaian desain aplikasi agar dapat memberikan manfaat optimal bagi siswa dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan agama di madrasah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini inovasi pembelajaran Al Quran dan Hadits berbasis teknologi di Madrasah Aliyah Negeri Paser dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan yang bertujuan mentransfer ilmu dan merubah tingkah laku secara sistematis. Sedangkan pembelajaran berbasis teknologi adalah proses kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Dan semakin berkembangnya zaman dan semakin berkembangnya teknologi saat ini maka pendidikan dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman saat ini, maka dari itu setiap guru harus mampu berinovasi dan kreatif dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran yang lebih baik, menyenangkan, dan efisien. Terutama pembelajaran Al-Qur'an hadits yang terkadang proses pembelajarannya cenderung monoton. Maka ada beberapa inovasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an hadits seperti penggunaan slide PPT dalam menyampaikan materi pembelajaran bahkan dalam menyampaikan pembelajaran dalam kegiatan diskusi. Dan begitu pula dalam melakukan evaluasi pembelajaran bisa menggunakan teknologi digital seperti *Quizizz*, *kahoot*, maupun *google form*. Dalam penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, dan diharapkan peneliti selanjutnya dapat meneliti kembali penelitian ini dengan lebih meneliti lagi inovasi-inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan meneliti apakah ada produk yang dihasilkan dari inovasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyono, A. (2021). Implementasi Pembelajaran: Peluang dan Tantangan Pembelajaran Tatap Muka Bagi Siswa Sekolah Dasar di Muara Komam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5017-5023. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1535>
- Adiyono, A., Fadhilatunnisa, A., Rahmat, N. A., & Munawarroh, N. (2022). Skills of Islamic Religious Education Teachers in Class Management. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(1), 104-115. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i1.229>
- Adiyono, A., Ni'am, S., & Anshor, A. M. (2024). Islamic Character Education in the Era of Industry 5.0: Navigating Challenges and Embracing Opportunities. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 8(1), 287-304. <https://doi.org/10.35723/ajie.v8i1.493>
- Ainun, F. P., Mawarni, H. S., Sakinah, L., Lestari, N. A., & Purna, T. H. (2022). Identifikasi Transformasi Digital Dalam Dunia Pendidikan Mengenai Peluang Dan Tantangan Di Era Disrupsi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1570-1580.
- Akbar, A., Raharjo, R., Supriadi, D., Wahidin, D., & Hanafiah, H. (2023). Manajemen Sekolah Berbasis Pesantren Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 16(2), 644-659. <http://dx.doi.org/10.52434/jpu.v16i2.2388>
- Al Rashid, B. H., Sara, Y., & Adiyono, A. (2023). Implementation of education management with learning media in era 4.0. *International Journal of Humanities, Social Sciences and Business (INJOSS)*, 2(1), 48-56.
- Amala, A. K., & Kaltsum, H. U. (2021). Peran Guru sebagai Pelaksana Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Menanamkan Kedisiplinan Bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5213-5220. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1579>
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150-157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Aziz, A. (2017). Komunikasi pendidik dan peserta didik dalam pendidikan islam. *Jurnal Mediakita: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 1(2), 173-184. <https://doi.org/10.30762/mediakita.v1i2.365>
- Badruzaman, A., & Adiyono, A. (2023). Reinterpreting identity: The influence of bureaucracy, situation definition, discrimination, and elites in Islamic education. *Journal of Research in Instructional*, 3(2), 157-175. <https://doi.org/10.30862/jri.v3i2.264>
- Bakhrudin, M., Shoffa, S., Iis, H., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, I. W., ... & Kurniawati, N. (2021). Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya.
- Ceha, R., Prasetyaningsih, E., & Bachtiar, I. (2016). Peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran. *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat*, 131-138. <https://doi.org/10.29313/ethos.v0i0.1693>
- Dilnavoz, Shavkidinova., Feruza, Suyunova., Jasmina, Kholdarova. (2023). Education is an important factor in human and country development. *Current research journal of pedagogics*, doi: 10.37547/pedagogics-crjp-04-01-04
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The Gamification Developments In

- Education: Perkembangan Gamifikasi Di Bidang Pendidikan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), 177-186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Firmadani, F. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.
- Julaiha, J., Jumrah, S., & Adiyono, A. (2023). Pengelolaan Administrasi Madrasah Tsanawiyah Al-Ihsan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Madrasah. *Journal on Education*, 5(2), 3108-3113. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.970>
- Lukum, A. (2019, December). Pendidikan 4.0 di era generasi Z: Tantangan dan solusinya. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia* (Vol. 2, No. Back Issue, pp. 1-3).
- M VITHOR, A. F. (2023). *Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Maharani, D., & Meynawati, L. (2024). Sisi Terang dan Gelap: Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 89-98. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i1.1771>
- Mardhatillah, A., Fitriani, E. N., Ma'rifah, S., & Adiyono, A. (2022). Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di Sma Muhammadiyah Tanah Grogot. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 2(1), 1-17.
- Musri, N. A., & Adiyono, A. (2023). Kompetensi Guru Mata Pelajaran Fiqih dalam Meningkatkan Keunikan Belajar. *Jurnal Ilmu Manajemen dan Pendidikan*, 3(1), 33-42. <https://doi.org/10.30872/jimpian.v3i1.2203>
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149-162. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2023). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149-162.
- Nabela, D., Kasiyun, S., Rahayu, D. W., & Akhwani, A. (2021). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Berprestasi selama Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2653-2663. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1301>
- Palahudin, P., & Ruswandi, U. (2021). INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS ONLINE DENGAN MODEL ASSURE. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Pascal Books.
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan karakteristik gaya belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355-363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>
- Rosmini, H., Ningsih, N., Murni, M., & Adiyono, A. (2024). Transformasi Kepemimpinan Kepala Sekolah pada Era Digital: Strategi Administrasi Pendidikan Berbasis Teknologi di Sekolah Menengah Pertama. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 165-180.
- Safitri, I. N., & Adiyono, A. (2023). Model Pendidikan Karakter Interaktif (Transformasi Disiplin Siswa Melalui Kreativitas Pembelajaran). *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(6), 977-991.
- Sapitri, N., & Adiyono, A. (2023). HARMONY OF TAHSİN. *International Journal of Teaching and Learning*, 1(4), 484-499.
- Saraya, A., Mardhatillah, A., & Fitriani, E. N. (2023). Educational Supervision of The Efforts Made

- Madrasah Family in Mts Al-Ihsan in Increasing The Professionalism of Teachers Teacher Professionalism. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 17(1), 16-29. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v17i1.815>
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69-77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Siregar, M., Zahra, D. N., & Bujuri, D. A. (2019). Integrasi materi pendidikan agama islam dalam ilmu-ilmu rasional di sekolah menengah atas islam terpadu. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 183-201. <http://dx.doi.org/10.24042/atjpi.v10i2.4847>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.31004/jedu.v1i1.2>
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.
- Suparmin, S., & Adiyono, A. (2023). Implementasi Model Supervisi Distributif dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru PAI. *Permata: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 143-169.
- Susanto, A. (2022). Penerapan Prinsip POACE (Planning, Organizing, Actuating, Controlling, Evaluation) dalam Pemberdayaan Masyarakat. *INTELEKSIA: Jurnal Pengembangan Ilmu Dakwah*, 4(2), 293-312.
- Suwastika, I. W. K. (2018). Pengaruh e-learning sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi informasi terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal Sistem dan Informatika (JSI)*, 13(1), 1-5.
- Syah, M. E., & Pertiwi, D. S. (2024). *Psikologi belajar*. Feniks Muda Sejahtera.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2022). *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: pembelajaran aktif, inovatif, lingkungan, kreatif, efektif, menarik*. Bumi Aksara.
- Wati, F., Kabariah, S., & Adiyono, A. (2022). Penerapan Model-Model Pengembangan Kurikulum Di Sekolah. *Adiba: Journal Of Education*, 2(4), 627-635.
- Wati, F., Kabariah, S., & Adiyono, A. (2023). Subjek dan objek evaluasi pendidikan di sekolah/madrasah terhadap perkembangan revolusi industri 5.0. *Jurnal pendidikan dan keguruan*, 1(5), 384-399.
- Wihartanti, A. R. (2022). Partisipasi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar pada blended learning. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 367-377. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2130>