

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI DALAM PAI: ANALISIS INTEGRATIF TEKNOLOGI DAN PSIKOLOGI BELAJAR

Anggilika Rahmatullah¹, Bintang Indriyana Bahrian², Zakiyah BZ³, Muhammad Zaynul Abrori⁴, Abdur Rosid⁵
¹²³⁴⁵ Pascasarjana Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Indonesia
anggilika809@gmail.com, bintangindriyanab@gmail.com, zakiyahbz@unuja.ac.id,
zaynulabrori03@gmail.com, ocikbl0@gmail.com.

Article Info

Article history:

Submission 29 Juli 2026

Accepted 15 Juli 2026

Published 29 Juli 2026

Keywords:

Gamifikasi;
Pembelajaran PAI;
Teknologi Pendidikan;
Psikologi Belajar;
Learning Burnout.

ABSTRACT

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di era digital menghadapi tantangan berupa adanya kesenjangan epistemologis antara penyampaian materi yang bersifat normatif-dogmatis dengan karakteristik kognitif siswa modern. Kondisi ini sering kali memicu penurunan keterlibatan aktif (engagement) dan menstimulasi munculnya kejenuhan belajar (learning burnout) di kalangan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengonseptualisasikan integrasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI melalui pisau analisis multidisipliner, yaitu teknologi pendidikan dan psikologi belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (library research) dengan pendekatan analisis isi (content analysis) terhadap ragam literatur kontemporer yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi melalui pemetaan mekanika digital seperti poin, peringkat, dan tantangan secara konseptual berpotensi mentransformasi retensi kognitif serta afektif siswa. Dari sudut pandang psikologis, pendekatan ini mampu mereduksi kejenuhan belajar dengan memenuhi kebutuhan psikologis dasar siswa akan otonomi dan kompetensi. Secara aksiologis, kompetisi digital dalam gamifikasi dapat direkonsiliasikan dengan nilai etika Islam melalui internalisasi spirit fastabiqul khairat. Dengan demikian, gamifikasi dalam PAI bukan sekadar alat permainan digital, melainkan sebuah rekayasa pedagogis integratif yang mampu meningkatkan mutu pembelajaran tanpa mereduksi esensi spiritualitas nilai agama.

Corresponding Author: Anggilika Rahmatullah

Pascasarjana Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Indonesia

Email: anggilika809@gmail.com

Introduction

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan terhadap karakteristik dan cara belajar peserta didik. Generasi Z dan Generasi Alfa tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan teknologi, informasi yang cepat, serta media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, praktik pembelajaran PAI di berbagai satuan pendidikan masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan yang berpusat pada guru. Pola pembelajaran seperti ini sering kali menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik, menurunkan motivasi belajar, serta memunculkan kejenuhan (learning burnout), sehingga tujuan pembelajaran PAI

untuk membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter belum dapat tercapai secara optimal (Lovandri Dwandra Putra, Alifa Yulli Arini, Neindya Ayunda Nirmala, 2024).

Permasalahan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik peserta didik di era digital dengan strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Di satu sisi, Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter, spiritualitas, dan akhlak peserta didik. Di sisi lain, penyampaian materi yang masih bersifat konvensional menyebabkan nilai-nilai keislaman kurang tersampaikan secara menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan perkembangan teknologi dengan tujuan pendidikan Islam sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna tanpa mengurangi substansi ajaran Islam. (Lovandri Dwandra Putra, Alifa Yulli Arini, Neindya Ayunda Nirmala, 2024). Salah satu inovasi yang banyak dikembangkan dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media berbasis gamifikasi. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui penggunaan elemen permainan seperti poin, lencana, tantangan, dan papan peringkat. Selain itu, penerapan gamifikasi juga dilaporkan dapat membantu mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan retensi materi. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada pengujian efektivitas gamifikasi melalui penelitian lapangan, sedangkan kajian yang mengintegrasikan perspektif teknologi pendidikan, psikologi belajar, dan karakteristik pembelajaran PAI melalui pendekatan library research masih relatif terbatas (Rahmah, 2026).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menawarkan kajian konseptual mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam melalui analisis integratif antara teknologi pendidikan dan psikologi belajar. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada aspek empiris, artikel ini menyusun sintesis berbagai teori dan hasil penelitian untuk menghasilkan kerangka konseptual yang dapat menjadi landasan bagi guru dalam merancang pembelajaran PAI berbasis gamifikasi yang tetap selaras dengan nilai-nilai Islam (Lovandri Dwandra Putra, Alifa Yulli Arini, Neindya Ayunda Nirmala, 2024). Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis sekaligus menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran PAI yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam melalui pendekatan library research dengan mengintegrasikan perspektif teknologi pendidikan dan psikologi belajar. Hasil kajian diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif, efektif, dan tetap berorientasi pada internalisasi nilai-nilai keislaman. (Muhammad Alvin Sirajyudi Nur, Annisa Tunazzah Mahani, Adelia Nur Azkiajaya, Afifah Zahra Fadhilah, Dewi Fitria Anggraini, 2026).

Research Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak bertujuan mengumpulkan data

empiris di lapangan, melainkan menganalisis, mengkaji, dan mensintesis berbagai literatur ilmiah yang relevan untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya mengintegrasikan perspektif teknologi pendidikan dan psikologi belajar sebagai landasan konseptual dalam pengembangan pembelajaran PAI.

Sumber data penelitian terdiri atas data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal nasional dan internasional, buku ilmiah, prosiding, serta dokumen akademik yang relevan dengan fokus penelitian. Literatur dipilih berdasarkan kesesuaian dengan topik penelitian, yaitu konsep gamifikasi dalam pendidikan, teknologi pembelajaran, psikologi belajar, serta pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk menjaga relevansi kajian, peneliti memprioritaskan sumber-sumber ilmiah yang mutakhir dan memiliki kredibilitas akademik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menelaah berbagai literatur yang sesuai dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik *content analysis* (analisis isi) yang dipadukan dengan analisis tematik. Analisis dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu mengorganisasi data, mengelompokkan tema-tema utama, membandingkan hasil penelitian terdahulu, mengintegrasikan berbagai konsep yang relevan, kemudian menarik kesimpulan secara sistematis sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Melalui proses tersebut dihasilkan sintesis konseptual mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam Pendidikan Agama Islam ditinjau dari perspektif teknologi pendidikan dan psikologi belajar.

Research Finding

A. Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga menekankan pembentukan sikap, karakter, dan keterampilan dalam mengamalkan ajaran Islam. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI tidak cukup hanya berfokus pada transfer of knowledge, melainkan juga harus mampu menginternalisasikan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan peserta didik. Secara umum, pembelajaran PAI mencakup tiga dimensi utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada dimensi kognitif, peserta didik diarahkan untuk memahami konsep-konsep dasar ajaran Islam, seperti akidah, fikih, Al-Qur'an Hadis, serta Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Dimensi afektif berkaitan dengan pembentukan sikap religius, akhlak mulia, dan nilai-nilai spiritual yang tercermin dalam perilaku sehari-hari. Adapun dimensi psikomotorik menitikberatkan pada kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan ajaran Islam, seperti pelaksanaan ibadah dan penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan bermasyarakat (Mulia & Wulandari, 2026).

Karakteristik pembelajaran PAI tersebut menuntut penggunaan strategi dan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang. Namun, perkembangan teknologi telah mengubah karakteristik peserta didik yang kini lebih menyukai pembelajaran yang interaktif, visual, dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif.

Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif tanpa menghilangkan esensi nilai-nilai keislaman. Berdasarkan berbagai kajian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI tidak bertujuan menggantikan peran guru, melainkan menjadi sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mempermudah proses internalisasi nilai-nilai agama. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting dalam mewujudkan pembelajaran PAI yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Bintari et al., 2026).

B. Konsep Gamifikasi dalam Pembelajaran

Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan ke dalam konteks nonpermainan dengan tujuan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar peserta didik. Elemen-elemen tersebut meliputi pemberian poin, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboards*), tantangan (*challenges*), serta sistem penghargaan yang dirancang untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam perspektif teknologi pendidikan, gamifikasi tidak dimaknai sebagai kegiatan bermain semata, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Berbagai platform digital, seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall, memberikan kesempatan kepada guru untuk mengemas materi pembelajaran menjadi aktivitas yang interaktif sehingga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, retensi materi, hasil belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyajian materi melalui aktivitas yang menantang dan menyenangkan dapat membantu mengurangi kejenuhan belajar (*learning burnout*) yang sering muncul akibat pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu, gamifikasi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital (Muhammad Alvin Sirajyudi Nur, Annisa Tunazzah Mahani, Adelia Nur Azkiajaya, Afifah Zahra Fadhillah, Dewi Fitria Anggraini, 2026).

C. Integrasi Gamifikasi dengan Psikologi Belajar

Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran tidak hanya didasarkan pada perkembangan teknologi, tetapi juga memiliki landasan yang kuat dalam psikologi belajar. Berbagai teori psikologi menjelaskan bahwa peserta didik akan lebih termotivasi apabila proses belajar mampu memenuhi kebutuhan psikologis, memberikan pengalaman yang menyenangkan, serta melibatkan mereka secara aktif. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak sekadar menghadirkan unsur permainan, melainkan menjadi strategi pedagogis yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar. Salah satu teori yang banyak digunakan untuk menjelaskan efektivitas gamifikasi adalah *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik peserta didik akan berkembang apabila terpenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar, yaitu otonomi (*autonomy*), kompetensi (*competence*), dan keterhubungan (*relatedness*) (Hani Febrian Sutansyah, 2025).

Dalam pembelajaran berbasis gamifikasi, peserta didik memperoleh kesempatan untuk menentukan strategi belajar, menyelesaikan berbagai tantangan secara bertahap, serta memperoleh umpan balik secara langsung melalui sistem poin, lencana, maupun penghargaan lainnya. Kondisi tersebut mampu meningkatkan rasa percaya diri, keterlibatan, dan motivasi belajar peserta didik. Selain meningkatkan motivasi, gamifikasi juga berkontribusi dalam mengurangi *learning burnout* atau kejenuhan belajar. Penyajian materi melalui aktivitas yang interaktif, visual, dan bertahap membantu peserta didik memahami informasi secara lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah. Pembagian materi ke dalam tantangan-tantangan kecil (*chunking*) juga dapat mengurangi beban kognitif sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya meningkatkan kesenangan belajar, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efisien (Sitorus & Setiawan, 2025).

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, integrasi gamifikasi dengan psikologi belajar harus tetap memperhatikan tujuan utama pembelajaran, yaitu pembentukan akhlak, (Dinda Laura Safitri, Dwi Yona saftirani, Nurzelni Fitria, Sulthan Habil Pahlevi, 2026). spiritualitas, dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, elemen-elemen permainan tidak boleh hanya berorientasi pada kompetisi, tetapi juga harus dirancang untuk menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, dan semangat berlomba dalam kebaikan (*fastabiqul khairat*). Guru berperan penting dalam mengarahkan penggunaan gamifikasi agar menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Berdasarkan sintesis berbagai literatur, dapat dipahami bahwa keberhasilan penerapan gamifikasi dalam pembelajaran PAI tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip psikologi belajar dengan tujuan pendidikan Islam. Integrasi tersebut menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, memotivasi, dan tetap berorientasi pada internalisasi nilai-nilai keislaman (Gunawan et al., 2025).

D. Implikasi Gamifikasi terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil sintesis berbagai literatur menunjukkan bahwa pemanfaatan gamifikasi memiliki implikasi yang signifikan terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital (Mulia & Wulandari, 2026). Kehadiran gamifikasi tidak hanya memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga mendorong terjadinya perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik (*student centered*). Melalui berbagai aktivitas yang interaktif, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, mengeksplorasi materi, serta membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna (Rahmah, 2026).

Bagi guru PAI, penerapan gamifikasi menuntut adanya kemampuan dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga memperhatikan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Pemilihan platform digital, penyusunan tantangan pembelajaran, pemberian umpan balik, serta sistem penghargaan perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar penggunaan gamifikasi tidak sekadar menjadi hiburan, melainkan benar-benar mendukung pencapaian kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, penerapan gamifikasi dalam

PAI harus tetap berlandaskan pada nilai-nilai keislaman. Unsur kompetisi yang terdapat dalam berbagai media gamifikasi perlu diarahkan untuk menumbuhkan semangat *fastabiqul khairat*, yaitu berlomba-lomba dalam kebaikan, bukan sekadar mengungguli peserta didik lain. Dengan demikian, gamifikasi tidak hanya berfungsi meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas sebagai bagian dari pembentukan karakter Islami.(Fitri et al., 2024).

Berdasarkan hasil kajian ini, dapat dipahami bahwa keberhasilan implementasi gamifikasi dalam pembelajaran PAI sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan, prinsip-prinsip psikologi belajar, dan nilai-nilai pendidikan Islam secara seimbang. Oleh karena itu, gamifikasi tidak dipandang sebagai tujuan akhir pembelajaran, melainkan sebagai strategi pedagogis yang mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran PAI yang inovatif, efektif, serta relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital(Ashari et al., 2025).

Conclusion

Berdasarkan hasil kajian kepustakaan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan salah satu strategi yang relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital. Integrasi elemen-elemen gamifikasi, seperti poin, tantangan, lencana, dan papan peringkat, mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar peserta didik apabila dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran PAI. Hasil sintesis berbagai literatur menunjukkan bahwa efektivitas gamifikasi tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip psikologi belajar dengan nilai-nilai pendidikan Islam. Penerapan gamifikasi yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan psikologis peserta didik serta penguatan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, dan *fastabiqul khairat* berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan bermakna tanpa mengurangi substansi ajaran Islam.

Penelitian ini memberikan kontribusi konseptual berupa sintesis antara teknologi pendidikan, psikologi belajar, dan pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai landasan dalam merancang pembelajaran berbasis gamifikasi. Oleh karena itu, hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pendidik maupun peneliti dalam mengembangkan inovasi pembelajaran PAI yang adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus tetap berorientasi pada pembentukan karakter dan nilai-nilai keislaman. Penelitian selanjutnya dapat menguji kerangka konseptual ini melalui penelitian empiris pada berbagai jenjang pendidikan untuk memperoleh bukti yang lebih komprehensif mengenai efektivitas implementasinya.

Referencing/Quotation

- Ashari, H., Makmur, E., Hamris, H., Belajar, H., & Belajar, M. (2025). *IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE BELAJAR SISWA*. 4(2), 221–228.
- Bintari, E. S., Ridwan, M., Wibowo, S., & Nur, H. (2026). *GAMIFIKASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WORDWALL : MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MURID*. 13(April), 58–67.
- Dinda Laura Safitri, Dwi Yona saftirani, Nurzelni Fitria, Sulthan Habil Pahlevi, N. M. (2026). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI (WORDWALLQUIZIZZ) TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR Fiqih DI MADRASAH ALIYAH Dinda*. 11.
- Fitri, A., Saleh, M., & Rahman, A. (2024). *ELSE (Elementary School Education PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK KELAS V DI SEKOLAH*. 8(1).
- Gunawan, A., Hidayati, N., & Anshari, M. R. (2025). *Pengembangan Media Game Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 12*. 8, 14216–14225.
- Hani Febrian Sutansyah, A. M. (2025). *Penerapan Metode Game Based Learning berbantu Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SDN 4 Parakannyasag Kota Tasikmalaya*. 3(2), 73–82.
- Lovandri Dwandra Putra, Alifa Yulli Arini, Neindya Ayunda Nirmala, A. F. A. S. (2024). *PEMANFAATAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR*. 09.
- Muhammad Alvin Sirajyudi Nur, Annisa Tunazzah Mahani, Adelia Nur Azkiajaya, Afifah Zahra Fadhilah, Dewi Fitria Anggraini, T. R. (2026). *Gamifikasi Evaluasi Pembelajaran PAI melalui Kahoot pada Kelas VIII SMPIT*. 6(2), 298–303.
- Mulia, S. G., & Wulandari, D. (2026). *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Menggunakan Wordwall dan Quizizz dalam Pembelajaran IPA kelas IV SD*. 5(2), 663–674.
- Rahmah, I. M. (2026). *INOVASI PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GAME BASED LEARNING MELALUI INTEGRASI WORDWALL*. 6(1), 47–56.
- Sitorus, M. D., & Setiawan, A. (2025). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI “ WORDWALL ” UNTUK SEKOLAH DASAR*. 6(1), 1653–1658.