

**PENGARUH PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR *DIGITAL* VIDEO PEMBELAJARAN
DAN *GAME* EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SDIT AL-MADINAH TANJUNGPINANG**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

ASHA WULANDARI SYAKRI

NIM. 211970

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI SULTAN ABDURRAHMAN
KEPULAUAN RIAU
2025**



PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Asha Wulandari Syakri
NIM : 211970
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini ada kesamaan baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 16 Juni 2025
Saya yang menyatakan,



Asha Wulandari Syakri
NIM: 211970



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 CeruklukKelurahanToapayaAsri - Bintan

Telp : 0771-4442607 Fax : 0771-4442610

Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **PENGARUH PEMANFAATAN SUMBER BELAJAR
DIGITAL VIDEO PEMBELAJARAN DAN GAME** EDUKASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS VI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI SDIT AL-MADINAH TANJUNGPINANG

Nama : Asha Wulandari Syakri
Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
NIM : 211970

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Panitia Ujian sarjana Jurusan Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau,
pada :

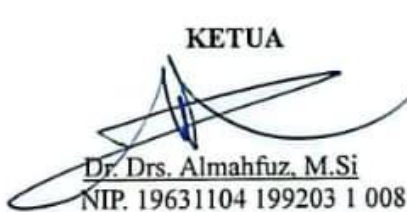
Hari : Kamis
Tanggal : 24 Juli 2025

Sehingga dapat diterima oleh Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sebagai salah satu
syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

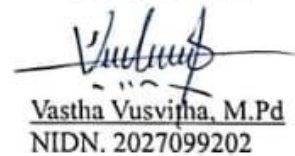
Bintan, 11 Agustus 2025

TIM SIDANG SKRIPSI

KETUA


Dr. Drs. Almahfuz, M.Si
NIP. 19631104 199203 1 008

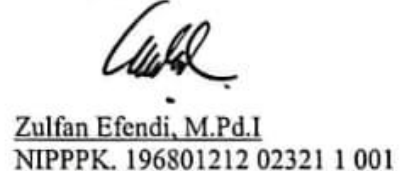
SEKRETARIS


Vastha Vusvitha, M.Pd
NIDN. 2027099202

PENGUJI I


Nadya Nela Rosa, M.Psi
NIP. 19921130 201903 2 028

PENGUJI II


Zulfan Efendi, M.Pd.I
NIPPPK. 196801212 02321 1 001


Ketua STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau
Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag
NIP. 19750324 200604 1 005

ABSTRAK

Asha Wulandari Syakri, 2025, 211970, Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar *Digital* Video Pembelajaran dan *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang. Prodi Pendidikan Agama Islam, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan sumber belajar *digital* berupa video pembelajaran yang hanya sekali digunakan oleh guru, dalam satu bab materi pembelajaran. Pemanfaatan sumber belajar *digital* yang hanya sesekali dan belum konsisten serta optimal, hal tersebut kurang mampu memberikan dampak maksimal terhadap hasil belajar siswa. Sumber belajar *digital* berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini, untuk mengetahui pengaruh dari pemanfaatan sumber belajar *digital* terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Penelitian ini menggunakan metode korelasional, populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VI di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang sebanyak 104 siswa dengan jumlah sampel sebanyak 83 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis regresi linear berganda dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 25 Version*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh video pembelajaran secara parsial terhadap hasil belajar siswa dengan hasil uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,930 > 1,990$) dengan nilai sig. $0,00 < 0,05$. (2) terdapat pengaruh *game* edukasi secara parsial terhadap hasil belajar siswa dengan hasil uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,065 > 1,990$) dengan nilai sig. $0,00 < 0,05$. (3) terdapat pengaruh antara video pembelajaran dan *game* edukasi secara simultan terhadap hasil belajar siswa secara simultan dengan hasil uji F nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, ($45,361 > 3,11$) dengan nilai sig. $0,00 < 0,05$. Pemanfaatan sumber belajar *digital* video pembelajaran dan *game* edukasi memberikan dampak positif dengan meningkatnya hasil belajar siswa, nilai persentase sebesar 33% berkategori tinggi dan persentase 67% pada kategori sangat tinggi berdasarkan tabel kriteria. Terdapat perubahan pada ranah kognitif dengan bertambahnya pemahaman dan pengetahuan siswa, pada ranah afektif siswa menjadi lebih aktif dan nilai hasil belajar meningkat, serta pada ranah psikomotorik siswa memiliki keterampilan tambahan dalam mengoperasikan video pembelajaran dan *game* edukasi.

Kata Kunci: Sumber Belajar Digital, Hasil Belajar

ABSTRACT

Asha Wulandari Syakri, 2025, 211970, The Effect of Utilizing Digital Learning Videos Resources and Educational Games on the Learning Outcomes of Sixth Grade Students in Islamic Religious Education at SDIT Al-Madinah Tanjungpinang. Islamic Education Study Program, STAIN Sultan Abdurrahman Riau Islands.

This research is motivated by the use of digital learning resources in the form of instructional videos that are only used once by teachers, within one chapter of the learning material. The use of digital learning resources that is only occasional and not yet consistent or optimal is less capable of providing a maximal impact on student learning outcomes. Digital learning resources function as tools used to enrich students' learning experiences and enhance their understanding. The purpose of this research is to determine the effect of utilizing digital learning resources on the learning outcomes of sixth-grade students in Islamic Religious Education.

This study uses a correlational method, the population in this study were all sixth-grade students at SDIT Al-Madinah Tanjungpinang totaling 104 students with a sample size of 83 students. Data collection techniques using questionnaires and documentation. Data analysis using multiple linear regression analysis with the help of IBM SPSS Statistic 25 Version.

The research results show that: (1) there is a partial effect of learning videos on student learning outcomes with a t-test result of $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($3.930 > 1.990$) with a sig. value of $0.00 < 0.05$. (2) there is a partial effect of educational games on student learning outcomes with a t-test result of $t\text{-count} > t\text{-table}$ ($5.065 > 1.990$) with a sig. value of $0.00 < 0.05$. (3) there is a simultaneous effect of learning videos and educational games on student learning outcomes with an F-test result of $F\text{-count} > F\text{-table}$ ($45.361 > 3.11$) with a sig. value of $0.00 < 0.05$. The utilization of digital learning resources such as educational videos and educational games has a positive impact, resulting in improved student learning outcomes, with 33% categorized as high and 67% categorized as very high according to the criteria table. There are changes in the cognitive domain with an increase in students' understanding and knowledge, in the affective domain students become more active and their learning outcomes improve, and in the psychomotor domain students acquire additional skills in operating educational videos and games.

Keywords: Digital Learning Resources, Learning Outcomes

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil ‘aalamiin puji syukur atas khadirat Allah SWT. Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai rahmat bagi semesta alam dan uswatun hasanah umat Islam yang akan memberikan syafa’atnya di yaumul akhir.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar *Digital* Video Pembelajaran dan *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang” ini disusun untuk melengkapi tugas akhir yang menjadi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak baik bimbingan, petunjuk maupun dukungan dan fasillitas yang memperlancar penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau dan sekaligus selaku Pembimbing Skripsi 1 (pertama) penulis.
2. Bapak Aris Bintania, M.Ag selaku Wakil Ketua 1 Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
3. Bapak Dr. Drs. Almahfudz, M.Si selaku Wakil Ketua 2 Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

4. Bapak Rahmad Budi Harto, S.E., M.M selaku Wakil Ketua 3 Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
5. Bapak Dr. H. Imam Subekti, M.Pd.I selaku Kabag AUAK Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
6. Ibu Mahfuzah Saniah, M.Hum selaku Pembimbing Skripsi II (kedua) penulis.
7. Bapak Zulhamdan, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
8. Bapak Ramli Muasmara, M.Pd.I dan Bapak Dr. Nahrin Ajmain, M.A selaku dosen Penasehat Akademik penulis.
9. Bapak Dr. Fadhila Yonata, M.Pd selaku dosen ahli statistika yang telah membantu dalam penelitian kuantitatif penulis.
10. Bapak Ahmad Sakir, S.Ud selaku Kepala Sekolah SDIT Al-Madinah Tanjungpinang yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
11. Bapak Masrudin, S.Pd.I selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VI yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam melaksanakan penelitian.
12. Seluruh guru dan staff tenaga kependidikan di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang yang telah banyak membantu kelancaran dalam penelitian, serta siswa dan siswi SDIT Al-Madinah Tanjungpinang terkhususnya kelas VI yang memiliki memori tersendiri untuk penulis.

13. Seluruh teman-teman seperjuangan PAI Angkatan 2021, terimakasih dan sukses selalu dalam setiap tujuan yang ingin dicapai.

Atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan, penulis mengucapkan ribuan terimakasih. Semoga Bapak, Ibu, Saudara/i sekalian mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. aamin.

Bagi pihak-pihak yang tidak disebutkan satu persatu dan telah memberikan bantuan yang amat berarti, penulis ucapkan banyak terimakasih. Dengan segala keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima. Akhir kata, mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam pengembangan ilmu pendidikan Islam.

Bintan, 15 Mei 2025

Penulis



Asha Wulandari Syakri

NIM. 211970

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xiv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	ix
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
D. Kajian Terdahulu	10
E. Kerangka Berpikir	13
F. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KONSEP TEORITIS & OPERASIONAL VARIABEL	17
A. Kerangka Teori	17
1. Sumber Belajar Digital	17
a. Video Pembelajaran	21
b. Game Edukasi	27
2. Hasil Belajar Siswa	39
3. Pendidikan Agama Islam	44
B. Hipotesis Penelitian	48
C. Operasional Variabel	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	52
A. Desain Penelitian	52
1. Jenis Penelitian	52
2. Lokasi penelitian	52
3. Subjek dan Objek Penelitian	52
B. Populasi dan Sampel	53
1. Populasi	53

2.	Sampel.....	53
3.	Variabel Penelitian	54
C.	Teknik Pengumpulan Data	55
1.	Kuesioner	56
2.	Dokumentasi	59
D.	Teknik Analisis Data	60
1.	Uji Validitas.....	60
2.	Uji Realibilitas	63
3.	Uji Prasyarat Asumsi Klasik	64
4.	Uji Regresi Linear Berganda.....	66
5.	Uji Hipotesis	67
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA.....		70
A.	Tinjauan Umum Lokasi.....	70
B.	Penyajian Data	72
C.	Analisis Data	75
D.	Hasil dan Pembahasan.....	87
BAB V PENUTUP.....		96
A.	Kesimpulan	96
B.	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran sebuah aktivitas belajar mengajar dimana siswa dan guru bekerja sama untuk mencapai capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran berkaitan dengan hasil belajar yang akan mengarahkan siswa ke sasaran yang ingin dicapai pada proses pembelajaran dalam bentuk kognitif, afektif dan psikomotorik. Capaian pembelajaran, juga digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan dan efektivitas dari sebuah kegiatan pembelajaran.¹

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar di lingkungan belajar”. Berdasarkan ketentuan tersebut, tiga komponen penting dalam proses pembelajaran yang harus menjadi perhatian penting yaitu guru, siswa dan sumber belajar. Interaksi dari ketiganya pada proses belajar mengajar menjadi faktor penentu dalam tercapainya efektivitas dan efisiensi dalam sebuah proses pembelajaran.²

Untuk membentuk bangsa yang unggul, terampil, kritis, berinovasi, serta dapat beradaptasi di era *digital*, pendidikan mempunyai peran yang penting.³

Pendidikan nasional di era *digital* mengalami transformasi yang signifikan,

¹ Badrun Munir, *Perencanaan dan Tujuan Pembelajaran*. (Jawa Timur: WIN Media, 2023), hlm. 119.

² Darmansyah, *Pengembangan Pusat Sumber Belajar*. (Depok: Rajawali Pers, 2021), hlm. 13.

³ Nisa Silvia, dkk, “Transformasi Kurikulum Merdeka: Perubahan dan Inovasi dalam Pendidikan Indonesia”, *Sindoro : Cendikia Pendidikan*, Vol. 2, No. 10, (2024), hlm. 11., DOI: 10.9644/scp.v1i1.332.

dimana perkembangan dan kemajuan teknologi mengubah bagaimana kita mengajar dan belajar.⁴ Paradigma baru muncul sebagai hasil dari perubahan kegiatan pembelajaran, dan berdampak pada setiap aspek sistem pendidikan di Indonesia. Teknologi digunakan dalam dunia pendidikan untuk mendukung pembelajaran, seperti sebagai alat pembelajaran, alat administrasi, dan sumber belajar.⁵

Era *digital* juga berdampak dalam pendidikan Islam, Pada era pendidikan agama Islam tradisional, guru berperan penting selama proses pembelajaran dan berfungsi sebagai satu-satunya sumber informasi utama. Tetapi, pembelajaran di era *digital* lebih berpusat pada siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.⁶ Perubahan proses pembelajaran di era *digital* membuat siswa dituntut untuk mampu menghadapi perubahan tersebut, pembelajaran Pendidikan Islam di era globalisasi *digital* dilaksanakan secara komunikatif lewat kerja sama, serta terdapat interaksi antara siswa dan guru.

Kegiatan pembelajaran di era *digital* yang dilakukan siswa dan guru tetap melindungi prinsip-prinsip agama dan capaian pembelajaran agama sambil menggunakan teknologi dalam merancang kegiatan pelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan teknologi pada pembelajaran pendidikan agama Islam dapat membuat siswa kaya akan pengalaman belajar,

⁴ Rachmi, dkk, "Transformasi Pendidikan di Era *Digital* Tantangan dan Peluang", *Journal of International Multidisciplinary Research*, Vol. 2, No. 2, (Februari, 2024), hlm. 56.

⁵ Mardiah Astuti, dkk, "Reformasi Pendidikan Islam dalam Menghadapi Era Globalisasi Indonesia", *Jambura Journal of Education Management*, Vol. 4, No. 2, (September, 2023), hlm. 286., DOI: 10.37411.

⁶ Yasmansyah & Supratman Zakir, "Arah Baru Pendidikan Agama Islam di Era *Digitalisasi*", *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, Vol. 3, No. 1 (September, 2022), hlm. 2.

mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran, mendukung pengembangan karakter dan keimanannya, serta mampu menerapkannya di kesehariannya.⁷

Pada sebuah aktivitas pembelajaran, untuk menilai seberapa jauh siswa memahami dan menguasai pelajaran, serta untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran tercapai salah satunya dapat diukur melalui hasil belajar siswa. Sejumlah komponen faktor internal dan eksternal, seperti sumber belajar dapat berpengaruh kepada hasil belajar.⁸

Hal ini juga tertuang dalam Al-Qur'an QS. Al-Mujadilah:11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : *“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”*⁹

⁷ Asfiati & Ihwanuddin Pulungan, *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm. 32-33.

⁸ Yendri Wirda, dkk., *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), hlm. 7.

⁹ Al-Mujadilah [58] : 11

Hasil belajar menjadi bagian dari aktivitas kegiatan pembelajaran dan sebuah proses siswa memahami sebuah pembelajaran. Hal tersebut merupakan dampak dari proses dan pengalaman siswa dalam kegiatan pembelajaran, sebagai kemampuan siswa sesudah menerima pengalaman belajar melingkupi ranah psikomotorik, afektif dan kognitif. Hasil belajar mempunyai peran penting untuk memberi tahu guru, mengenai kemajuan siswa sebagai upaya mencapai capaian pembelajaran selama aktivitas pembelajaran.¹⁰ Pada dasarnya, pembelajaran merupakan komunikasi yang melibatkan guru dan siswa.¹¹

Penggunaan teknologi informasi dapat dimanfaatkan guru seperti sumber belajar *digital* untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sumber belajar merupakan komponen penting untuk mendukung tercapainya efektivitas dan efisiensi dari sebuah proses pembelajaran hingga ke hasil belajar siswa. Pemanfaatan teknologi memungkinkan guru untuk bisa terhubung bersama siswa menggunakan cara yang kreatif dengan mengakses berbagai sumber belajar untuk meningkatkan pengalaman belajar, mempermudah siswa untuk memahami sebuah pembelajaran, serta menyusun pembelajaran yang menarik dan inovatif.¹²

¹⁰ Tasya Nabilah & Agung Prasetyo, “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa”, *Sesiomadika*, (2019), hlm. 660.

¹¹ Putrina Mesra, Eko Kuntarto & Faizal Chan, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 7, No. 3 (Juni, 2021), hlm. 181., DOI: 10.5281/zenodo.5037881.

¹² Chastanti, dkk, *Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan: Teknologi untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan*, (Yogyakarta: CV Bildung Nusantara, 2024), hlm. 158.

Berdasarkan hasil data awal yang didapatkan melalui pra-penelitian di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang, penulis menemukan fenomena bahwasanya dalam proses pembelajaran penggunaan teknologi seperti sumber belajar *digital* masih belum dimanfaatkan secara konsisten dan optimal oleh guru sebagai inovasi pembelajaran. Pada proses pembelajaran ditemukan bahwa, sumber belajar *digital* berupa video pembelajaran hanya sekali digunakan oleh guru dalam satu bab materi pada proses pembelajaran, sedangkan pada pertemuan-pertemuan lainnya guru lebih sering kembali menggunakan sumber belajar dan metode konvensional.¹³

Pemanfaatan sumber belajar *digital* seperti video pembelajaran yang hanya sesekali dan belum konsisten serta optimal kurang mampu memberikan dampak pada hasil belajar siswa secara maksimal selama proses pembelajaran. Ketika pada proses pembelajaran dalam pertemuan-pertemuan lainnya, guru kembali menggunakan sumber belajar konvensional seperti buku teks siswa dan menyampaikan materi dengan metode ceramah¹⁴ yang memiliki kekurangan membuat pembelajaran menjadi kurang aktif, serta kurangnya proses penyerapan pengetahuan oleh siswa,¹⁵ dimana penggunaan sumber belajar konvensional seperti buku teks dan metode ceramah mungkin sudah tidak lagi cukup untuk menjangkau dan menarik perhatian siswa.

¹³ Observasi proses pembelajaran pendidikan agama Islam di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang, Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau, 16 Januari 2025

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ Ridwan Wirabumi, "Metode Pembelajaran Ceramah". *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, Vol. 1, No. 1, (Oktober, 2020), hlm. 111.

Hal tersebut membuat proses pembelajaran menjadi monoton, siswa menjadi kurang aktif, fokus dan penyerapan materi pembelajaran menjadi tidak maksimal, yang kemudian akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi seperti sumber belajar *digital* dapat menjadi menarik, interaktif dan relevan, jika guru dapat memanfaatkannya secara strategis, efektif dan konsisten. Menerapkan sumber belajar *digital*, video pembelajaran dan *game* edukatif mampu memberi pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sehingga mampu memperdalam pemahaman serta pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran, dibandingkan hanya menggunakan sumber belajar dan metode konvensional saja.¹⁶

Sumber belajar *digital* berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan pemahaman siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi kesulitan dan peluang dalam masyarakat yang semakin berkembang pesat di era *digital*.¹⁷ Sumber belajar *digital* juga menyediakan akses lebih luas, fleksibel dan interaktif, sehingga siswa mampu membuka materi pelajaran kapan saja mereka mau. Ketika sebuah proses pembelajaran menarik dan menyenangkan maka siswa akan lebih fokus, berpartisipasi aktif dan antusias dalam aktivitas pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

¹⁶ Sofwan Jamil, "Teknologi dan Pendidikan Agama Islam: Menjembatani Tradisi dan Modernitas", *Wistara : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, Vol. 1, No. 1, (Mei 2020), hlm. 116-118.

¹⁷ Siti Julaiha, "Pemanfaatan Sumber Belajar *Digital* Dalam Pembelajaran PAI", *ANALYSIS : Journal of Education*, Vol. 2, No. 1, (2024), hlm. 180.

Proses pembelajaran di SDIT Al-Madinah telah didukung dengan fasilitas yang memadai, hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh guru seperti penggunaan sumber belajar *digital*, dimana setiap kelas telah dilengkapi dengan *smart tv* dan akses internet berupa *wifi* yang dapat memudahkan guru dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif. tetapi, fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru, penggunaan sumber belajar *digital* yang belum konsisten kurang mampu memaksimalkan hasil belajar siswa.

Menurut data nilai yang diperoleh hasil belajar siswa kelas VI rata-rata pada kisaran 73 sampai 80 dengan nilai tertinggi 93 hanya diperoleh oleh 3 orang siswa saja. Kondisi ini menunjukkan adanya ketimpangan pencapaian hasil belajar di antara siswa, dimana mayoritas siswa menguasai materi dengan cukup baik dan berada pada level sedang, sementara hanya sedikit siswa yang mampu mencapai mencapai tingkat penguasaan materi yang sangat baik dan berada pada level prestasi sangat tinggi.

Pemilihan siswa kelas VI sebagai subjek penelitian didasarkan pada sejumlah alasan, dimana pemanfaatan sumber belajar *digital* juga baru diterapkan oleh guru di kelas VI. Selain itu, kelas VI merupakan jenjang akhir dari pendidikan dasar dan siswa akan menghadapi ujian akhir sekolah yang menjadi tolak ukur dalam mencapai kemampuan dasar yang harus dikuasai. Akibatnya, perkembangan hasil belajar di kelas VI sangat krusial untuk keberhasilan pendidikan siswa secara keseluruhan. Hal tersebut, dapat

memberikan gambaran yang representatif mengenai hasil belajar siswa dengan memanfaatkan sumber belajar *digital*.¹⁸

Berangkat dari permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh dari pemanfaatan sumber belajar *digital* video pembelajaran dan *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh dari sumber belajar *digital* video pembelajaran dan *game* edukasi terhadap hasil belajar siswa, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaannya dan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Didasarkan pada latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul skripsi “Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar *Digital* Video Pembelajaran dan *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengaruh dari pemanfaatan sumber belajar *digital* video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang?

¹⁸ Observasi proses pembelajaran pendidikan agama Islam di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang, Kota Tanjungpinang, Kepulauan Riau, 16 Januari 2025.

2. Bagaimana pengaruh dari pemanfaatan sumber belajar *digital game* edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang?
3. Bagaimana pengaruh dari pemanfaatan sumber belajar *digital video* pembelajaran dan *game* edukasi secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh dari pemanfaatan sumber belajar *digital video* pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang.
- b. Untuk mengetahui pengaruh dari pemanfaatan sumber belajar *digital game* edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang.
- c. Untuk mengetahui pengaruh dan sebanyak apa pemanfaatan sumber belajar *digital video* pembelajaran dan *game* edukasi secara bersama-sama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDIT Al-Madinah Tanjungpinang.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini yaitu:

a. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, perkembangan di bidang pendidikan, dan memberikan gambaran terkait masalah yang akan ditemui oleh guru ketika melakukan kegiatan pembelajaran, serta dapat memberikan manfaat lebih lagi terhadap penulis dan pembaca.

b. Kegunaan Praktis

- 1) Bagi siswa, dengan berhasilnya penelitian ini diharapkan siswa dapat memperkaya pengalaman belajar, memaksimalkan penyerapan dan pemahaman pengetahuan, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Bagi guru diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan sumber belajar *digital* secara strategis dan efektif pada proses kegiatan pembelajaran.
- 3) Bagi sekolah diharapkan dapat menjadi acuan untuk menetapkan kebijakan pembelajaran, dan dapat mempertimbangkan bagaimana guru harus lebih variatif dan inovatif selama proses pembelajaran.

D. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu bertujuan untuk menentukan posisi penelitian dan mendefinisikan perbedaannya, serta sangat berguna sebagai perbandingan dari

penelitian terdahulu. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan peneliti ini betul-betul secara orisinal. Kajian terdahulu yang dimaksud yaitu:

1. Skripsi Widi Astari Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022, *Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar*. Penelitian tersebut membahas terkait kreativitas guru dalam mengembangkan sumber belajar *digital*, menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan guru memiliki kreativitas dalam memecahkan masalah menggunakan sumber belajar *digital*, tetapi memiliki kesulitan keterbatasan jaringan dan *handphone* yang dimiliki oleh siswa.¹⁹ Persamaan dari penelitian Widi Astari dengan penelitian ini yaitu pada penggunaan sumber belajar *digital*. Perbedaannya yaitu pada penelitian Widi Astari melihat kreativitas guru dalam pengembangan sumber belajar *digital*, sedangkan penelitian ini melihat pengaruh dari pemanfaatan sumber belajar *digital* terhadap hasil belajar dan berbeda pada metode penelitian yang digunakan, penelitian Widi Astari menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini.
2. Skripsi Ajeng Restiani Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung Tahun 2023, *Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Keuangan SMK Negeri 1 Sekampung*. Penelitian tersebut membahas terkait pengaruh dari

¹⁹ Widi Astari, *Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar*, Skripsi tidak diterbitkan, (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2022), hlm. 38-56.

sumber belajar terhadap hasil belajar PAI siswa kelas X, menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bersifat korelasi. Hasil dari penelitian menghasilkan pengaruh dari sumber belajar terhadap hasil belajar PAI siswa sebesar 43,2% tergolong dalam kategori sedang.²⁰ Persamaan dari penelitian Ajeng Restiani dengan penelitian ini yaitu pada sumber belajar dan hasil belajar PAI. Perbedaannya yaitu pada sumber belajar yang dipergunakan lebih merujuk kepada sumber belajar fisik yang ditemukan di perpustakaan, sedangkan penelitian ini menggunakan sumber belajar *digital* yang dapat diakses kapan saja oleh siswa ataupun guru serta metode penelitian yang digunakan.

3. Skripsi Nur Fadiyah Khoerunnisa Mahasiswa Universitas Siliwangi Tasikmalaya Tahun 2023, *Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar Digital Terhadap Hasil Belajar (Studi pada Warga Belajar Paket C di PKBM Al-Fattah Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya)*". Penelitian ini membahas terkait pemanfaatan sumber belajar *digital* terhadap hasil belajar warga belajar paket C di PKBM Al-Fattah, menggunakan metode survei. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh pemanfaatan sumber belajar *digital* terhadap hasil belajar sebesar 34%.²¹ Persamaan dari penelitian Nur Fadiyah Khoerunnisa dengan penelitian ini yaitu pada

²⁰ Ajeng Restiani, *Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Keuangan SMK Negeri 1 Sekampung*, Skripsi tidak diterbitkan, (Lampung: IAIN Metro Lampung, 2023), hlm. 45-60.

²¹ Nur Fadiyah Khoerunnisa, *Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar Digital Terhadap Hasil Belajar (Studi pada Warga Belajar Paket C di PKBM Al-Fattah Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya)*, Skripsi tidak diterbitkan, (Tasikmalaya: Universitas Siliwangi Tasikmalaya, 2023), hlm. 1-141.

penggunaan sumber belajar *digital* dan hasil belajar. Perbedaannya yaitu berada di penggunaan metode penelitian yaitu metode kuantitatif model survei dan subyek dari penelitiannya yaitu pada warga belajar paket C, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dan subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD.

4. Artikel Jurnal Penelitian Syahril, dkk, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda Tahun 2024, *Pengaruh Sumber Belajar Digital dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Jurnal penelitian ini membahas terkait pengaruh dari sumber belajar *digital* dan gaya belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam, menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh sumber belajar *digital* dan gaya belajar terhadap hasil belajar pendidikan agama Islam sebesar 51,30%.²² Persamaan dari penelitian Syahril, dkk, dengan penelitian ini yaitu pada pemanfaatan sumber belajar *digital* terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya yaitu pada variabel independent X₂ gaya belajar, sedangkan penelitian ini melihat pengaruh dari variabel independent X₂ *game* edukasi.

E. Kerangka Berpikir

Menurut Seels & Richey dalam Muhammad Sumber belajar *digital* merupakan alat inovatif manifestasi dari teknologi yang mendukung proses pembelajaran di era *digital*,²³ dimana guru dapat memanfaatkan salah satunya

²² Syahril, dkk, "Pengaruh Sumber Belajar *Digital* dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)", *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, Vol. 11, No. 3, (2024), hlm. 1060-1064., DOI: <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1099>.

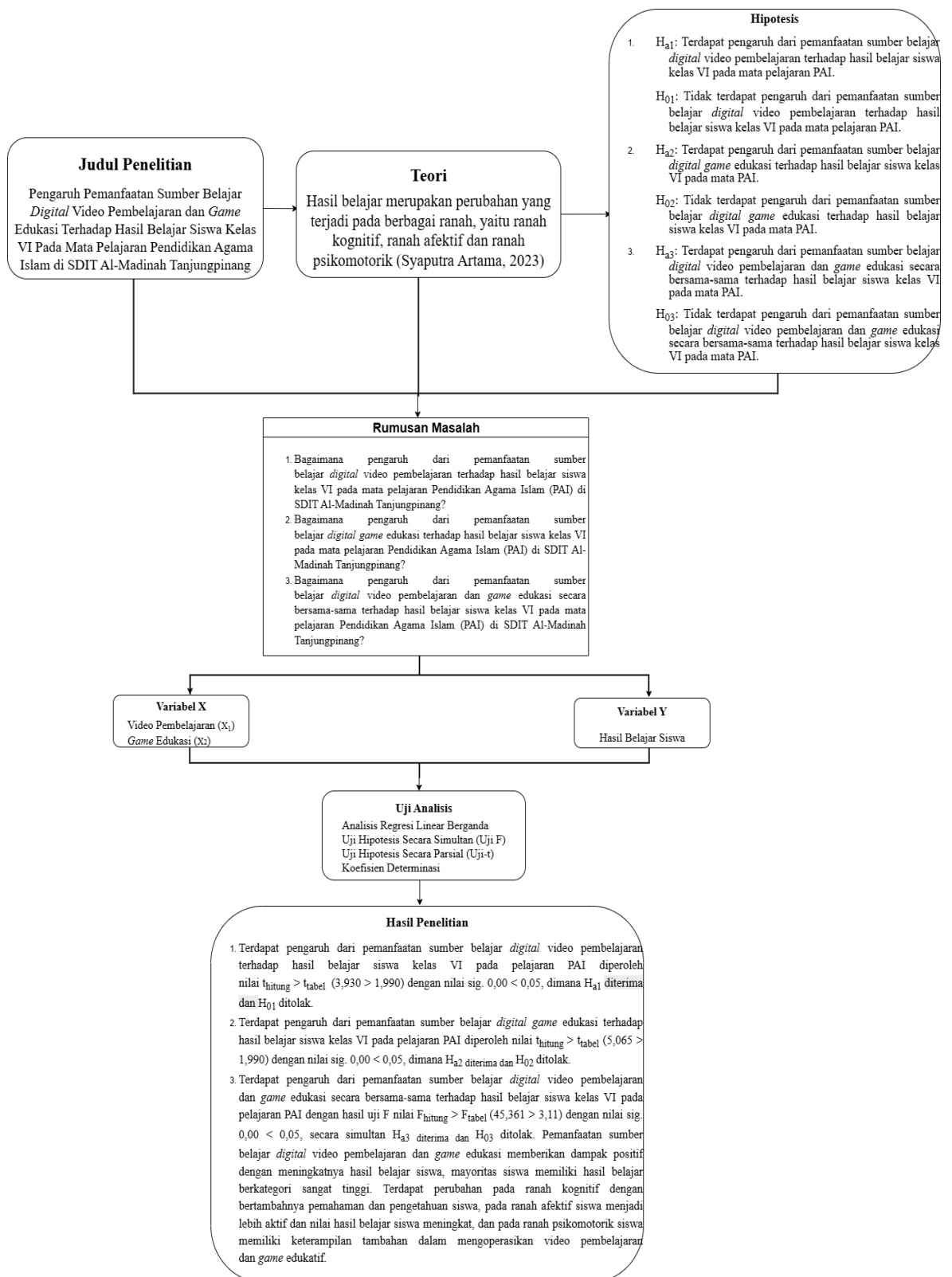
²³ Muhammad, *Sumber Belajar*, (Mataram: Sanabil, 2020), hlm. 6.

pada pembelajaran pendidikan agama Islam untuk mendapatkan informasi dalam format *digital* ke berbagai sumber belajar seperti materi pembelajaran *digital* yang mencakup video pembelajaran dan *game* edukatif yang relevan, dapat diakses dengan baik dan digunakan untuk meninjau kembali materi pembelajaran baik dalam bentuk kuis ataupun penilaian formatif sebagai hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar memberikan adanya perubahan kondisi terbaik dalam peningkatan ilmu pengetahuan, memahami dan mengerti akan sebuah pengetahuan, peningkatan keterampilan dan memiliki wawasan serta pandangan yang baru dan luas terhadap sesuatu. Hasil belajar berperan penting sebagai alat ukur yang memberikan informasi kepada guru terhadap perubahan yang terjadi pada siswa, dan sejauh mana siswa telah memahami sebuah pembelajaran, melihat tercapainya tujuan dari pembelajaran,²⁴ mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan membuat laporan tentang kemajuan siswa dalam belajar.²⁵ Berdasarkan informasi di atas, berikut kerangka berpikir dari penelitian ini:

²⁴ Syaputra Artama, dkk., *Evaluasi Hasil Belajar*, (Sumatera Utara: Mifandi Mandiri Digital, 2023), hlm. 18.

²⁵ Ikhya Ulumudin, dkk., *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), hlm. 3.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan pada penyusunan proposal ini berisikan beberapa bab, dengan tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan dari setiap bab yang bersangkutan.

BAB I : Berisi gambaran umum penulisan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian terdahulu dan kerangka teori

BAB II : Berfokus pada pemaparan dari berbagai konsep teoritis mengenai Sumber Belajar *Digital*, Hasil Belajar dan pendidikan agama Islam, serta berisikan mengenai hipotesis penelitian dan operasional variabel.

BAB III : Berisikan terkait desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV : Akan membahas berupa gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data beserta analisis data terhadap semua data hasil penelitian yang ada dalam menjawab permasalahan penelitian.

BAB V : Sebagai penutup yang memuat simpulan, saran-saran dan kata-kata penutup.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdusshomad, Alwazir. "TikTok sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era Industri 4.0." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman* (2024). doi.org/10.46963/aulia.v10i2.1811.
- Aceng Ahmad, Rivan Syahrul, De Budi Irwan, M Ramdan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Digital Book Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* (2022). doi.org/10.31980/caxra.v2i1.814.
- Akhmad Khanif Zyen, Nur Aeni Widiastuti, Nadia Annisa Maori, Fajar Listya Galih Kusuma. "Komparasi Genre Pada Pengembangan Game Edukasi Benda Luar Angkasa Berbasis Android." *Komparasi Genre Pada Pengembangan Game Edukasi Benda Luar Angkasa Berbasis Android* (2023). E-ISSN: 2828-4445.
- Ajeng Restiani, "Pengaruh Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Keuangan SMK Negeri 1 Sekampung", *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, 2023.
- Andi Asari, Asep Supriatna, Muhammad Baedowi, dkk. *Pendidikan Agama Islam*. Malang: Madza Media, 2023. ISBN 978-623-130-324-0.
- Andi Asari, Junaidin, Alwi Hilir, Ajat Saputra, dkk. *Transformasi Pendidikan Agama Islam*. Yogyakarta: Istana Agency, 2023. ISBN: 978-623-8242-07-8.
- Andi Asari, Sukarman, Ramadhani, dkk. *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta: Istana Agency, 2023.
- Asep Saepul, Bahruddin. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Budi Utama, 2014.
- Asfiati, Ihwanuddin Pulungan. *Redesign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Astuti, Mardiah. "Reformasi Pendidikan Islam dalam Menghadapi Era Globalisasi Indonesia." *Jambura Journal of Education Management* (2023). ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jjem/index.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Chastanti, Srimulat, dkk. *Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan: Teknologi untuk Peningkatan Kualitas Pendidikan*. Yogyakarta: CV Bildung Nusantara, 2024.

- Dahlan Abdullah, Achmad Harristhana, Nana Citrawati, Nanda Saputra, Gamar Al Haddar. "Implementation of Youtube as a Learning Media in the New Normal Era." *Cendikia: Media Jurnal Ilmiah Pendidikan* (2023). ISSN 2808-3644.
- Damayanti, Ayu. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah." *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* (2022). ISBN 978-602-70313-5-7.
- Darmansyah. *Pengembangan Pusat Sumber Belajar*. Depok: Rajawali Pers, 2021.
- Dela Permatasari, Nourma Oktaviarini. "Analisis Penggunaan Video Pada Pembelajaran Daring di Kelas VI SDN 1 Jepun." *Jurnal Muara Pendidikan* (2021). ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/mp.
- Della Khoirunnisak, Nor Lathifatur Rohmah, Febrina Eka Zunita, Muhammad Nofan Zulfahmi. "Pemanfaatan Educaplay sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar." *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial* (2025). doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1542.
- Diah Andika Sari, Rikaro Ramadi, Velya Pramesthi Putri Ragil. "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas 1A SD Negeri Gandaria Utara 03." *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* (2020). jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat.
- Dian Oktary, Khairiyah Khairiya, Kiki Mariah, Siska Mardes, Elni Yakub, Mahdum. "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)." *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat* (2024). journal.unucirebon.ac.id/.
- Eddy Roflin, Iche, Pariyana. *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: PT. NEM, 2021.
- Faisal, Muhammad. "Manajemen Pendidikan Moderasi Beragama di Era Digital." *Journal of International Conference On Religion, Humanity and Development* (2020). conference.iainptk.ac.id/index.php/icrhd/article/view/17.
- Fitriana, Arditya Prayogi, Edy Siswanto, dkk. *Pendidikan Agama Islam*. Jawa Barat: Aina Media Baswara, 2024. ISBN : 978-623-09-8878-3.
- Ghuddah, Abdul Fattah Abu. *Muhammad Sang Guru*. Jakarta: Rene Turos, 2022.
- Gina Nurul Walidah, Achmad Mudrikah, Samnur Saputra. "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *UJMES: Uninus Journal of Mathematics Education and Science* (2022). doi.org/10.30999/ujmes.v7i2.2140.
- Hafni, Syafrida. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM Indonesia, 2021.
- Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. Depok: RajaGrafindo Persada, 2020.

- Ikhya Ulumudin, Kusuma Wijayanti, Sisca Fujianti, Siska Lismayanti. *Pemanfaatan Penilaian Hasil Belajar dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019. ISBN : 978-602-0792-1-43.
- Iqbal Syahrizar, Ildira Az Zahra, Udin Supriadi, Agus Fakhruddin. "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital." *Jurnal Al-Hikmah* (2023). file:///C:/Users/ASUS/Downloads/2836-Article%20Text-12762-1-10-20230213.pdf.
- Jamil, Sofwan. "Teknologi dan Pendidikan Agama Islam : Menjembatani Tradisi dan Modernitas." *Wistara : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* (2020). journal.unpas.ac.id/index.php/wistara
- Julaiha, Siti. "Pemanfaatan Sumber Belajar Digital dalam Pembelajaran PAI." *Journal of Education* (2024). ejournal.edutechjaya.com/index.php/analysis
- Karimuddin, Misbahul, Ummul, dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2012.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. *Video Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023.
- Kurniawan, Asep. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018. ISBN: 978-602-446-295-6.
- M Choirul Muzaini, Andi Pastowo, Umi Salamah. "Peran Teknologi dalam Kemajuan Pendidikan Islam di Abad 21." *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* (2024). ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan.
- Marliani, Lita Putri. "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi* (2021): 125-133. e-ISSN : 2797-3344.
- Mawarni, Sella. *Mengidentifikasi Beragam Sumber Belajar Online*. 20 Februari 2025.
<https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/pluginfile.php/699692/mod_resource/content/1/Mengidentifikasi%20Beragam%20Sumber%20Belajar%20Online.pdf>.
- Muhammad Hasan, Milawati, Darodjat, dkk. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021.
- Muhammad Ilham Abdillah, Wiwin Luqna Hunaida, Abdul Muqit. "Implementasi Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran PAI di Era Digital." *Jurnal Al-Mau'izhoh* (2024): 1099-1107. E-ISSN 26849410.

- Muhammad. *Sumber Belajar*. Mataram: Sanabil, 2020.
- Mulyani, Sri Rochani. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Widana Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Munir, Badrun. *Perencanaan dan Tujuan Pembelajaran*. Jawa Timur: WIN Media, 2023.
- Najuah, Ricu Sidiq, Reny Sabrina Simamora. *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022. ISBN: 978-623-342-624-4.
- Nisa Silvia, Novina Syaharani, Roen Adinda Parmaidia, Tia Susilawati, Vika Maryanah. "TRANSFORMASI KURIKULUM MERDEKA: PERUBAHAN DAN INOVASI DALAM PENDIDIKAN INDONESIA." *Sindoro : Cendikia Pendidikan* (2024).
- Nur Fadiyah Khoerunnisa, "Pengaruh Pemanfaatan Sumber Belajar Digital Terhadap Hasil Belajar (Studi pada Warga Belajar Paket C di PKBM Al-Fattah Kecamatan Manonjaya Kabupaten Tasikmalaya)", *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Masyarakat Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Siliwangi Tasikmalaya, 2023.
- Putrina Mesra, Eko Kuntarto, Faizal Chan. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* (2021). jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP.
- Rachmi, Arie Surachman, Desfita Eka Putri, Adi Nugroho, Salfin. "Transformasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Peluang." *Journal of International Multidisciplinary Research* (2024). journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr.
- Rafael Arif Hidayat, Askamilati, Wijayanti, dkk. *Book Chapter Pendidikan Agama Islam*. Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2024. QRCCN: 62-415-2716-467.
- Retyana Wahrini, Mutiara Sofa, Sawaluddin Siregar, dkk. *Pendidikan Agama Islam*. Sumatera Utara : Mifandi Mandiri Digital, 2023. ISBN: 978-623-09-3558-9.
- Ririn Windawati, Henny Dewi Koeswanti. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* (2021). doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835.
- Rohmatin. "Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* (2023). E-ISSN : 2797-0140.
- Serlin Isini, Meluzubaida Mahmud, Ardiansyah, Roy Hasiru, Sudirman. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo." *Journal*

of Economic and Business Education (2025).
ejurnal.ung.ac.id/index.php/JEBE/index.

Siti Allia, Ragil Tri Oktaviani, Khoirul Wafa. "Pengembangan Game Edukatif Ular Tangga Berbasis Genially Materi Penerapan Nilai Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar di Kelas IV SDIT Al-Akbar Karanggayam." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* (2024). ISSN Online : 2548-6950.

Slamet Rahayu, Mohammad Iqbal, Ridho Dedy Arief Budiman. "Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web dan Game Edukasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* (2021). journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/saintek.

Slamet Widodo, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, dkk. *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023. ISBN : 978-623-09-1926-8.

Sofwatillah, Ristina, Syahrani, dkk. "Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah." *Journal Genta Mulia* (2024).
ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm .

Sudirman, Nurul Afifah Herman, Achmad Shabir. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar." *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* (2024).
doi.org/10.46368/bjpd.v5i1.1690.

Suwardi, Dana Ratifi. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bae Kudus." *Economic Education Analysis Journal* (2012). journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj.

Syahril, Mukhamad Ilyasin, Fathul Janah. "Pengaruh Sumber Belajar Digital dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)." *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* (2024).
doi.org/10.47668/edusaintek.v11i3.1099

Syaputra Artama, Andi Fitriani Djollong, Ismail, Leli Hasanah Lubis, Kalbi, Riska Yulianti, Mukarramah, Herinda Mardin, Muhammad Buchori Ibrahim, Tanuri Abu Fatih, Laskmi Holifah, Purwati Zisca Diana. *Evaluasi Hasil Belajar*. Sumatera Utara: Mifandi Mandiri Digital, 2023.

Tasya Nabilah, Agung Prasetyo. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa." *Sesiomadika* (2019).
http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika.

Tian Belawati, Amalia, dkk. *Literasi Sumber Pembelajaran Digital Untuk Guru Pendidikan Dasar*. Banten: Universitas Terbuka, 2024.

Uci Dwi, Janner, Iwan, dkk. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023.

- Ulyn Ni'mah, Tjahjono, Shidiq. "Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam." *Conference on Islamic Studies*. Ed. Tjahjono, Shidiq Ulyn Ni'mah. Semarang: Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2019. jurnal.unissula.ac.id/index.php/cois/article/viewFile/8016/3646.
- Wibawanto, Wandah. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES, 2020.
- Widi Astari, "Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar *Digital* di SMK Darul Ihsan Aceh Besar", *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022.
- Widodo, Bambang Sigit. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Sistematis dan Komprehensif*. Yogyakarta: Elga Media, 2021. ISBN: 978-623-96434-1-6.
- Wirabumi, Ridwan. "Metode Pembelajaran Ceramah." *Annual Conference on Islamic Education and Thought* (2020).
- Yan Isa Al Ghani, Happy Susanto. *Pendidikan Agama Islam: Problematika dan Tantangan*. Tulungagung: STAIM Tulungagung, 2023.
- Yasmansyah, Supratman Zakir. "Arah Baru Pendidikan Agama Islam di Era Digitalisasi." *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* (2022). journal.almatani.com/index.php/jkip/index.
- Yendri Wirda, Ikhya Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, Sisca Fujianita. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
- Yudianto, Arif. "Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan* (2017): 234-237. ISBN.978-602-50088-0-1.
- Yulian. *Genially Gamifikasi Sebagai Tren Pembelajaran Terkini*. 27 Maret 2022. btkp-diy.or.id/artikel/genially-gamifikasi-sebagai-tren-pembelajaran-terkini. 15 Mei 2025.