

KEBUTUHAN MEDIA GIMKIT PADA MATERI MUKJIZAT KELAS VIII MTS DARUL AMIN PALANGKA RAYA

Siti Badriah & Trisna Levia

IAIN Palangka Raya

sitibadriah2211110076@iain-palangkaraya.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the need for the use of interactive media Gimkit in learning the material of miracles among students of class VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. Conventional learning media is considered less effective, so technological innovation is needed. This study used a mixed method research with qualitative and quantitative approaches. Data were obtained through questionnaire results from 25 students, interviews with teachers, and observations during learning using Gimkit. The analysis results show that: 1) 60% of students really like game or quiz-based learning, 36% like it, and 4% feel normal; 2). 12% of students very often feel bored in learning, 36% are often bored, while 44% of students sometimes feel bored and 8% of students rarely experience boredom; 3). 48% of students feel very interested in the moral creed material delivered through games or quizzes, 44% feel interested, 4% are quite interested, and 4% feel less interested; 4). 44% of students felt very helped in understanding the material with Gimkit, 44% felt helped, and 12% felt quite helped. Thus, most students found it easier to understand the concept of miracles with Gimkit than the conventional method. This shows that Gimkit is effective as an interactive media in Islamic Religious Education and can be optimally integrated in learning. Gimkit is recommended as an innovative alternative to improve students' understanding of the concept of miracles.

Keywords: *Gimkit, interactive media, miracles, learning, Islamic Religious Education*

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis kebutuhan penggunaan media interaktif Gimkit dalam pembelajaran materi mukjizat di kalangan siswa kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya. Media pembelajaran konvensional dinilai kurang efektif, sehingga inovasi teknologi dibutuhkan. Penelitian ini menggunakan metode gabungan mix method research dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh melalui hasil angket dari 25 siswa, wawancara dengan guru, dan observasi saat pembelajaran menggunakan Gimkit. Hasil analisis menunjukkan bahwa: 1) 60% siswa sangat

menyukai pembelajaran berbasis game atau kuis, 36% menyukai, dan 4% merasa biasa saja; 2). 12% siswa sangat sering merasa bosan dalam pembelajaran, 36% sering bosan, Sementara 44% siswa kadang-kadang merasa bosan dan 8% siswa jarang mengalami kebosanan; 3). 48% siswa merasa sangat tertarik dengan materi akidah akhlak yang disampaikan melalui permainan atau kuis, 44% merasa tertarik, 4% cukup tertarik, dan 4% merasa kurang tertarik; 4). 44% siswa merasa sangat terbantu dalam memahami materi dengan Gimkit, 44% lainnya merasa terbantu, dan 12% merasa cukup terbantu. Dengan demikian, kebanyakan siswa merasa lebih mudah mengerti konsep mukjizat dengan Gimkit dibandingkan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa Gimkit efektif sebagai media interaktif dalam Pendidikan Agama Islam dan bisa diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran. Gimkit direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi mukjizat.

Kata Kunci: Gimkit, media interaktif, mukjizat, pembelajaran, Pendidikan Agama Islam

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat (Irsyadi et al., 2023) telah memberikan dampak yang sangat mencolok pada berbagai aspek kehidupan manusia, baik dalam sisi positif maupun negatif (Fahmi et al., 2024). Kemajuan teknologi terjadi di berbagai bidang dengan menakjubkan (Prawira, 2021) dan salah satunya adalah dalam bidang pendidikan (Danurahman et al. 2021). Melalui digital, informasi bergerak dan berkembang sangat cepat dan dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat. Perkembangan digital menggantikan nilai-nilai lama dengan nilai-nilai baru yang mendorong berbagai inovasi untuk memudahkan masyarakat menuju perubahan yang lebih baik. Di era ini, teknologi dan inovasi baru menyebar lebih luas dan lebih cepat dibandingkan sebelumnya (Suparjo, Nurul Azizah, 2022). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menciptakan peluang baru dalam metode pembelajaran, beralih dari model tradisional ke model interaktif dan lebih berpusat pada siswa. Di Indonesia, Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai mata pelajaran utama dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah (MTs), berupaya untuk membentuk karakter dan pemahaman spiritual siswa (Abdullah & Akilah, 2020).

Salah satu materi penting dalam PAI adalah konsep mukjizat, yang memiliki nilai penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang kekuasaan Allah SWT dan peran para nabi dalam menyebarkan ajaran Islam. Namun, dalam mengajarkan materi mukjizat sering kali menghadapi berbagai tantangan dikarenakan metode mengajar tradisional seperti ceramah dan pembelajaran berbasis buku masih sering digunakan (Sylvia et al., 2021). Metode ini dianggap kurang efektif apabila guru terlalu monoton (Adawiyah,

2021), terutama dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak yang memerlukan pemahaman mendalam.

Pada tahap awal pengamatan, terlihat bahwa siswa di MTs Darul Amin Palangka Raya kurang bersemangat saat mempelajari materi mukjizat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini tidak efektif, sehingga menghambat pemahaman siswa terhadap materi (Susanti et al., 2024). Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa kemungkinan besar kurangnya variasi mengajar guru (RimahDani et al., 2023) dan minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi penyebab utama kurangnya antusiasme siswa. Siswa kelas VIII, yang berada pada tahap perkembangan kognitif (Hijriati, 2016) operasional formal, memerlukan pendekatan yang lebih interaktif, inspiratif, dan menyenangkan (Prasetya, 2017) untuk memahami materi secara lebih dalam (Khoiruzzadi et al., 2021). Siswa yang sudah terbiasa dengan teknologi modern dan lingkungan digital (Iskandar et al., 2023) merasa kurang tertarik dengan metode pengajaran yang kurang variatif (Zabidi, 2020). Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu kebutuhan yang mendesak (Jenita et al., 2023). Salah satu platform pembelajaran interaktif yang memiliki potensi besar adalah Gimkit, sebuah platform berbasis game yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif (Septyana et al. 2024). Adapun kelebihan dari media Gimkit dalam pembelajaran yaitu, dapat meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan retensi pengetahuan siswa. Dengan fitur-fitur gamifikasi yang menarik, Gimkit dapat mengubah pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif (Brillia et al. 2024).

MTs Darul Amin Palangka Raya, sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam di Kalimantan Tengah, menyadari pentingnya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam. Menurut (Madona, 2018) Metode pembelajaran yang cenderung lebih digemari oleh anak-anak adalah dengan menggunakan perangkat komputer atau android. Dengan demikian, penggunaan Gimkit di MTs Darul Amin Palangka Raya dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk mengatasi tantangan dalam pengajaran mukjizat. Sebagian besar siswa sudah familiar dengan penggunaan smartphone dan aplikasi digital, sehingga integrasi teknologi seperti Gimkit dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa (Hasanbasri et al., 2023). Namun, implementasi Gimkit dalam pembelajaran materi mukjizat memerlukan kajian yang komprehensif. Penting untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik

para siswa terkait penggunaan media ini, serta potensi tantangan yang mungkin dihadapi dalam implementasinya (Sholeh et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kebutuhan media Gimkit pada materi mukjizat untuk siswa kelas VIII di MTs Darul Amin Palangka Raya. Dengan menganalisis potensi penggunaan Gimkit, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang bagaimana platform ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Melalui integrasi teknologi seperti Gimkit, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif, sehingga siswa lebih memahami dan menghayati materi mukjizat dengan lebih baik (Levia et al., 2024). Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap upaya modernisasi pendidikan Islam di Indonesia, khususnya dalam konteks integrasi teknologi dalam pembelajaran agama. Dengan memahami kebutuhan dan potensi penggunaan Gimkit dalam pembelajaran materi mukjizat, diharapkan akan ada upaya konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, memperdalam pemahaman siswa dalam konsep-konsep penting ajaran Islam, serta mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar (Munawir et al., 2024).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan empiris untuk pengembangan dan implementasi Gimkit sebagai media pembelajaran inovatif dalam pendidikan agama Islam, khususnya untuk materi mukjizat. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi sekolah-sekolah lain yang ingin mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PAI, sehingga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan agama Islam secara lebih luas.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan antara kualitatif dan kuantitatif atau disebut juga dengan *mix method research*. Metode ini diterapkan ketika peneliti memiliki pertanyaan yang ingin dianalisis baik dari segi hasil maupun prosesnya, dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian (Azhari et al., 2023). Jenis penelitian ini termasuk jenis deskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena yang terjadi secara nyata, aktual, sistematis, faktual, dan akurat, serta mengungkap fakta-fakta, karakteristik, dan hubungan antar fenomena yang diteliti (Witara et al., 2023). Penelitian ini dilaksanakan pada 7 oktober 2024. Pada penelitian ini, metode awal dilakukan observasi terhadap teori-teori yang mendukung

penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya Gimkit, dalam pengajaran materi mukjizat di kelas VIII.

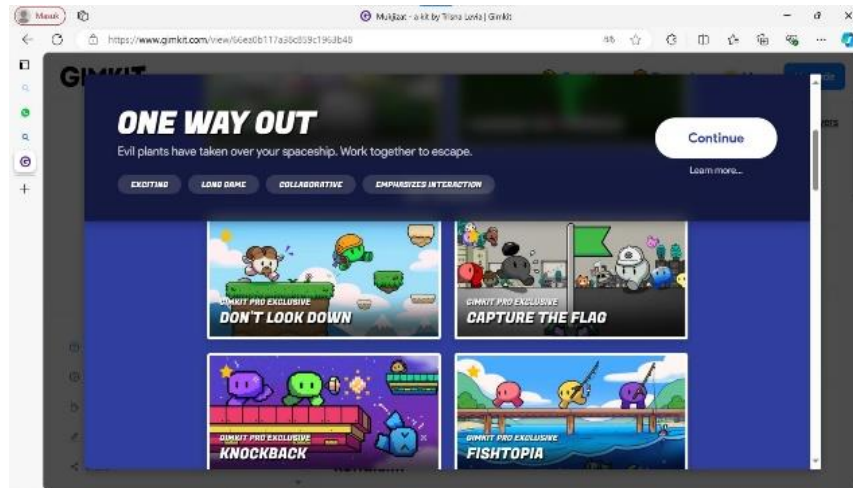
Teori dan penelitian terdahulu yang dicari meliputi pengembangan media pembelajaran berbasis permainan serta teori terkait materi mukjizat dalam pendidikan Islam. Pelaksanaan studi lapangan menggunakan metode sampel jenuh. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII D yang berjumlah 25 siswa di MTs Darul Amin Kota Palangka Raya. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Instrumen pengumpulan data berupa lembar wawancara untuk guru, serta angket yang diberikan kepada siswa untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap penggunaan media Gimkit dalam pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan menggabungkan metode analisis data kualitatif dari hasil wawancara, serta analisis data kuantitatif dari angket. Data angket yang sudah terkumpul di analisis menggunakan teknik tertentu. Penelitian ini memakai teknik analisis deskriptif untuk mengolah data (Rahardja et al., 2023). Untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungan, yaitu:

$$\text{Persentase Hasil} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang menjawab}}{\text{Total keseluruhan peserta didik}} \times 100\% \text{ (Dewi et al., 2022).}$$

HASIL

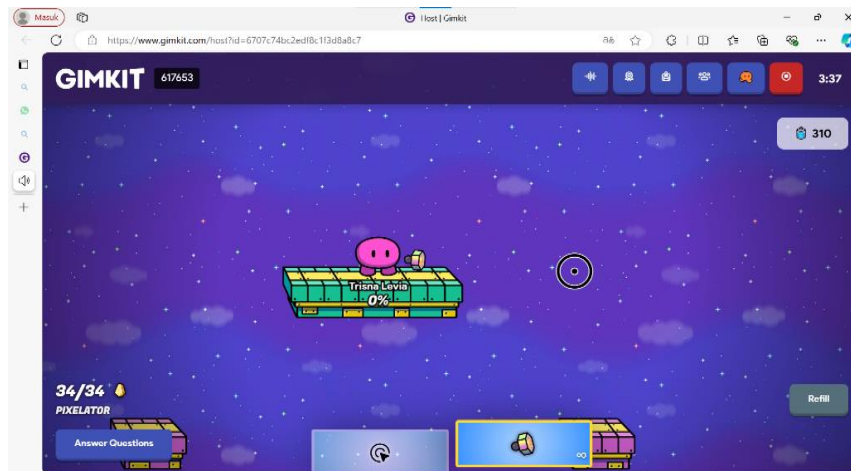
Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru Akidah Akhlak, diketahui bahwa metode tradisional dalam pembelajaran materi Mukjizat kurang efektif untuk menarik minat siswa. Selama pembelajaran, para siswa cenderung kurang aktif dan minim keterlibatan dalam proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa metode tradisional yang digunakan saat ini belum mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi pelajaran mukjizat. Namun, guru melihat potensi besar penggunaan Gimkit sebagai media interaktif. Dengan demikian Gimkit dinilai mampu meningkatkan partisipasi siswa melalui kuis berbasis permainan, sehingga membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Ketika Gimkit digunakan, siswa menjadi lebih antusias dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep Mukjizat. Meskipun demikian, beberapa tantangan muncul seperti keterbatasan perangkat dan akses internet. Oleh karena itu, untuk mengatasi hal ini direkomendasikan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah, pelatihan Gimkit bagi guru, serta integrasi Gimkit ke dalam kurikulum secara lebih terstruktur. Selain melakukan observasi dan wawancara penelitian ini juga dilaksanakan dengan mendistribusikan analisis kebutuhan secara offline kepada siswa kelas VIII di MTs Darul Amin Palangkaraya. Sebelum angket

dibagikan, siswa di hari sebelumnya sudah terlebih dahulu melaksanakan uji coba Gimkit secara langsung pada materi mukjizat. Uji coba ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba fitur-fitur Gimkit dan merasakan manfaatnya dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memberikan respon yang lebih akurat terkait kebutuhan pengembangan media pembelajaran tersebut.



Gambar 1. Tampilan Opsi Permainan

Pertama, aplikasi Gimkit menyediakan berbagai pilihan permainan yang dapat digunakan. Sebelum memulai, peserta harus memasukkan kode terlebih dahulu, dan setelah semua peserta masuk ke dalam room permainan, permainan dapat dimulai.



Gambar 2. Dalam Gimkit (Tampilan Room Peserta)

Kedua, aplikasi Gimkit menampilkan room peserta. Dalam permainan ini, peneliti membagi peserta menjadi 5 kelompok, masing-masing terdiri dari 5 orang, dan permainan dilakukan secara bergantian oleh setiap kelompok



Gambar 3. Tampilan Soal pada Aplikasi Gimkit

Ketiga, pada aplikasi Gimkit terdapat tampilan soal. Setiap kali peserta menjawab soal dengan benar, siswa akan mendapatkan 10 peluru yang dapat digunakan untuk mengeliminasi lawan. Jika nyawa siswa habis, peserta dapat menjawab soal lagi selama waktu yang telah ditentukan.

Pembelajaran yang dilakukan oleh siswa kelas VIII di MTs Darul Amin Palangkaraya mengenai materi mukijzat didukung oleh media interaktif seperti Gimkit. Salah satu penerapan Gimkit ini membuat siswa lebih antusias dan menyukai pembelajaran yang seru dan menyenangkan, seperti bermain game atau kuis di kelas. Dengan menggunakan Gimkit, siswa merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, dibandingkan dengan metode konvensional. Kesukaan siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan ini dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dengan Cara Bermain Game Atau Kuis seperti Gimkit

Gambar ke empat, menunjukkan bahwa sebanyak 60% siswa sangat suka dengan pembelajaran yang dilakukan dengan cara yang seru dan menyenangkan, seperti bermain game atau kuis di kelas. Siswa merasa bahwa pembelajaran dengan metode ini lebih interaktif dan menyenangkan, yang membuat siswa lebih bersemangat dalam memahami materi yang diajarkan.

Selain itu, suasana belajar yang lebih santai dan tidak monoton meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebanyak 36% siswa menyatakan suka dengan metode pembelajaran ini. Siswa merasakan manfaat dari permainan atau kuis, meskipun mungkin ada beberapa siswa yang masih lebih nyaman dengan metode pembelajaran konvensional. Sedangkan, 4% siswa menyatakan biasa saja terhadap pembelajaran dengan cara bermain game atau kuis di kelas. Untuk mengetahui tingkat kejenuhan siswa dengan metode konvensional pada penelitian ini, sebuah angket disebarakan kepada siswa. Pandangan siswa mengenai frekuensi siswa merasa bosan saat belajar dengan cara biasa dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Diagram respon siswa terhadap perasaan bosan saat mengikuti pembelajaran

Hasil angket menunjukkan bahwa 12% siswa merasa sangat sering bosan ketika belajar dengan cara biasa. Sebanyak 36% siswa mengaku sering merasa bosan, sementara 44% siswa mengatakan siswa kadang-kadang bosan, dan 8% siswa jarang merasa bosan dengan metode pembelajaran ini. Dengan demikian, data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kejenuhan saat belajar hanya melalui metode konvensional. Hal ini ditandai dengan perhatian beberapa siswa yang tidak fokus pada saat guru sedang menyampaikan pembelajaran di kelas, yang mungkin memerlukan variasi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Demi menunjang berlangsungnya proses pembelajaran, siswa menggunakan berbagai metode dan media untuk memahami materi, termasuk dalam pelajaran akidah akhlak, khususnya tentang mukjizat. Salah satu metode yang diusulkan adalah penyampaian materi melalui permainan atau kuis. Pandangan siswa mengenai hal ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Diagram Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Akidah Akhlak

Hasil angket menunjukkan bahwa 48% siswa merasa sangat tertarik ketika materi akidah akhlak tentang mukjizat disampaikan melalui permainan atau kuis. Sebanyak 44% siswa merasa bahwa metode ini menarik, 4% merasa cukup menarik, dan 4% lainnya merasa kurang menarik. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa lebih tertarik dengan metode pembelajaran yang interaktif, seperti Gimkit, untuk memahami materi akidah akhlak. Artinya permainan game atau kuis seperti Gimkit ini dapat berkontribusi positif terhadap pemahaman siswa pada materi PAI, Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Diagram respon siswa terhadap permainan gimkit

Dengan hasil persentase 44% siswa merasa sangat terbantu dalam memahami materi dengan gimkit, sedangkan 44% lainnya merasa terbantu saja dan 12% merasa cukup terbantu. Maka dari itu respon siswa menunjukkan bahwa dengan adanya permainan game atau kuis seperti gimkit dapat membantu siswa lebih mudah dalam memahami pelajaran.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini mengkaji efektivitas Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi mukjizat dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan penelitian (Luma'ul 'Adilah Hayya,' 2023), pembelajaran interaktif terbukti memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, meskipun beberapa siswa masih cenderung nyaman dengan metode pembelajaran yang sistematis.

Metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan membaca buku yang selama ini menjadi rutinitas di kelas menunjukkan tingkat efektivitas yang rendah. Hal ini diperkuat oleh temuan penelitian (Jafar, 2021) dan (Makrifah, 2020) yang mengungkapkan bahwa pendekatan konvensional cenderung menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya terus-menerus untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti bermain game atau kuis tadi. Sebagai pendidik bukan hanya sekedar menyampaikan materi sesuai dengan kurikulum (Aziz et al., 2024) tetapi, juga perlu mempertimbangkan faktor-faktor seperti kemampuan belajar siswa, gaya belajar, dan minat siswa terhadap teknologi, serta mendukung lingkungan belajar yang kondusif dan dukungan fasilitas yang memadai.

Di era digital ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran agama islam menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan. Gimkit hadir sebagai solusi inovatif yang mampu menciptakan pengalaman belajar baru yang dinamis dan adaptif, di mana hasil penelitian konsisten menunjukkan bahwa implementasi Gimkit berhasil meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa, serta dapat mengatasi permasalahan kejenuhan yang sering muncul dalam metode pembelajaran konvensional. Sebagai platform pembelajaran, Gimkit menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pendidik untuk membuat permainan edukasi yang menarik dan dipersonalisasi serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan individual siswa (Septyana et al., 2024).

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran agama Islam yang lebih modern dan efektif. Harapannya temuan ini dapat menjadi acuan bagi para pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan Gimkit sebagai media pembelajaran interaktif dalam materi mukjizat di kelas VIII MTs Darul Amin Palangka Raya menunjukkan efektivitas yang signifikan. Mayoritas siswa (60%) sangat menyukai pembelajaran berbasis kuis dan permainan, sedangkan 36% menyatakan suka dan hanya 4% yang merasa biasa saja. Antusiasme ini mengindikasikan bahwa Gimkit berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, yang sebelumnya cenderung pasif dengan metode konvensional. Selain itu, hasil wawancara dengan guru menyebutkan bahwa Gimkit membantu membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam belajar. Pembelajaran interaktif dengan Gimkit juga berperan dalam mengurangi kejenuhan yang sering dirasakan siswa. Data menunjukkan bahwa 48% siswa merasa sangat tertarik saat materi disampaikan melalui permainan, dan hanya 8% yang mengaku jarang merasa bosan dengan metode konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi melalui teknologi seperti Gimkit berperan penting dalam membangun keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., & Akilah, F. (2020). Relevansi Kurikulum 2013 dengan pembelajaran PAI dalam upaya pembentukan karakter peserta didik. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 10(1), 11–23.
- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal El-Fakbru : Islamic Education Teaching and Studies*, 2(1), 18.
- Arif Eka Prasetya, H. D. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Inspiratif, Dan Menyenangkan (I2M) Pada Materi Animasi Stop Motion*. 1(1), 53–54.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian mixed method research untuk disertasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 8010–8025.
- Aziz, A., , Siti Badriah, Aulia Pratama Putra, S. A., Lira, N., & Fitria. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Mengatasi Berbagai Macam Ujian Dan Cobaan Di Man Kota Palangka Raya. *Adiba: Journal Of Education*, 4(4), 711–719.

- Brilliant, I., Budyartati, S., & Yanto, E. N. A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Gimkit sebagai gamefikasi Terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 3(3), 610–618.
- Danurahman1a, J., Prasetyo2b, D., & Hermawan3c, H. (2021). *Kajian Pendidikan Multikultural Di Era Digital*.
- Dewi, F. A., Handayani, S., & Suryadi, G. G. (2022). Implementation of Hots-Based Learning on Packaging Learning Material to Improve Critical Thinking Ability. *Jurnal Edufortech*, 7(2), 165–181.
- Fahmi, Rambe, A. S., Tanjung, D., Octiara, E., Fadli, Ridho, H., Yustina, I., Khairunnisa, Siregar, M., Lydia, M. S., Pasaribu, N., Zein, T. T., Supriana, T., Hartono, R., & Zulkarnain. (2024). *Perkembangan teknologi digital untuk berbagai bidang kehidupan (digital teknologi for humanity)*. USU Press. usupress.usu.ac.id
- Hasanbasri, H., & Nurhayuni, N. (2023). Sumber Daya Teknologi Terhadap Pelaksanaan Kurikulum di Era Digital. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 874–888.
- Hijriati, H. (2016). Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 33. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.2034>
- Irsyadi, A. R., Priyanto, E., Kuntadi, C., Arifin, A. L., Mahfudz, N., Dwianda, R., Winarko, S. P., Pranogyo, A. B., Habibi, M., Dwianto, R. A., Bakhtiar, A., Santoso, J., Haryono, T., Rianto, Surindra, B., & Meilina, R. (2023). *Menuju Sukses Transformasi Digital*. In *Menuju Sukses Transformasi Digital*. PT Penerbit IPB Press.
- Iskandar, A., Winata, W., Haluti, F., Kurdi, M. S., Sitompul, P. H. S., Kurdi, M. S., Nurhayati, S., Hasanah, M., & Arisa, M. F. (2023). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Cendekiawan Inovasi Digital Indonesia.
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Jenita, J., Harefa, A. T., Pebriani, E., Hanafiah, H., Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 13121–13129.
- Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). Perkembangan kognitif dan implikasinya dalam dunia pendidikan. *Madaniyah*, 11(1), 1–14.
- Levia, T., Azis, A., Safitri, S. A., & Kamal, M. (2024). Pengembangan Media Asesmen Formatif Berbasis Gimkit Dengan Model Four-D Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Materi Mukjizat Di Mts Darul Amin Kota Palangka Raya. *Adiba: Journal Of Education*, 4(4), 752–763.
- Luma'ul 'Adilah Hayya.' (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan. *Eksponen*, 13(1), 1–14.
- Madona, H. F. dan A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). Penerbit Samudra Biru.
- Makrifah, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Terhadap Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kalikutuk. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*

Dasar.

- Munawir, M., Salsabila, W., & Sudiby, I. B. J. (2024). Analisis Pendidikan Agama Islam melalui Pendekatan Studi Literatur Terkini: Pemahaman Mendalam untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1156–1167.
- Prawira, B. (2021). Panduan Transformasi Digital Bank Di Indonesia (Konsep dan Praktek dalam Memimpin Transformasi Total). In *Media Nusa Creative* (Issue 210622). Media Nusa Creative.
- Rahardja, I. U., MTI, M. M., Sudaryono, I., TI, M., & Ir Mochamad Heru Riza Chakim, M. M. (2023). *Statistik Deskriptif Teori. Rumus. Kasus Untuk Penelitian*. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (Aptikom).
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Septyana, R., Nuzula, S. F., & Gusanti, Y. (2024). Peningkatan Asesmen Formatif Melalui Pemanfaatan Media Gamifikasi Gimkit Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Smpn 24 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 7. <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i4.2024.7>
- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 104–126.
- Suparjo, Nurul Azizah, dan S. P. (2022). Trend Pengembangan Keilmuan era digital di Kalangan Pelajar Pondok Pesantren. In *Economipedia* (Issue 24010123130085). CV. Rizquna. <https://economipedia.com/definiciones/era-digital.html>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Sylvia, I. L. A., SS, S. T., Purwati, S. T., Sriyami, Y., Th, S., & Rukiyem, S. T. (2021). *Guru hebat di era milenial*. Penerbit Adab.
- Witara, K., Gunawan, I. G. D., Maisaroh, S., Jannah, M., Junizar, J., Ifadah, E., Riyadi, S., Husnita, L., Hamdanah, H., & Asriningsih, T. M. (2023). *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan: Panduan Praktis*. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Zabidi, A. (2020). Kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran pai di SD Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang. *INSPIRASI (Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Islam)*, 3(2), 128–144.