

(Implementasi Media *Board game edukasi* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar)

Asep Usamah, Neng Lia Yulianengsih, Yani Fitriyani, Adilah Fauziyah

* Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Muhammadiyah Kuningan

a_usamah79@upmk.ac.id, yanifitriyani@upmk.ac.id

Abstract

Low student learning outcomes are a problem that occurs, this is because there is no use of a variety of learning media. The aim of this research is to improve student learning outcomes through the use of educational board game learning media in PAI learning which can be used to support learning so as to help teachers in delivering learning material. This research uses a quantitative type of research with a Pre-Experimental Design (Nondesign) approach with a One Group Pretest-Posttest Design research design. The subjects of this research were the 4th grade students of SD Aisyiyah Kuningan District. Data collection techniques were obtained from a test or test carried out on the pretest and posttest. Data analysis using instrument test and statistical test. The research results show that there are differences in student learning outcomes before and after using educational board game media, this is evidenced by the average results of an increase in scores for all students and a significant increase. The conclusion of the study is that educational board game media has an impact on improving student learning outcomes. It is hoped that this research will become a reference for teachers to use a variety of learning media, one of which is educational board game media.

Keywords: *Islamic Religious Education; Instructional Media; Educational board games; Elementary school.*

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa menjadi suatu permasalahan yang terjadi, hal ini disebabkan karena belum terdapat penggunaan variasi media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *Board game edukasi* pada pembelajaran PAI yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sehingga membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan

Pre-Experimental Design (Nondesign) dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas 4 SD Aisyiyah Kecamatan Kuningan. Teknik pengumpulan data diperoleh dari sebuah pengujian atau tes yang dilakukan pada *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji instrumen dan uji statistik. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *board game edukasi*, hal ini dibuktikan dari hasil rata-rata mengalami kenaikan skor seluruh siswa dan peningkatan yang signifikan. Kesimpulan penelitian bahwa media *board game edukasi* berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang bervariasi salah satunya media *board game edukasi*.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam; Media Pembelajaran; *Board game edukasi*; Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran wajib pada lembaga pendidikan Islam, PAI di sekolah formal memiliki peran penting dalam menyiapkan peserta didik di masyarakat. Terlebih masyarakat Indonesia mayoritas pemeluk agama Islam (Nursaadah, 2022). Agama menjadi bagian integral dalam kehidupannya. Pendidikan agama Islam di Indonesia diarahkan pada dua dampak hasil pembelajaran (*learning outcome*). Pendidikan agama Islam diselenggarakan untuk membentuk pribadi peserta didik untuk memahami, mengerti, dan mampu mengamalkan ajaran Islam (*actual outcome*). Kemudian pendidikan agama Islam diarahkan pada kemampuan untuk menyiapkan peserta didik sebagai anggota masyarakat religius (*desired outcome*) (Rafikasari et al., 2021). Hal ini menjadi dasar bahwa PAI sudah selayaknya menjadi perhatian seluruh stakeholder sekolah, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Elihami & Syahid, 2018).

Namun, fakta dilapangan ditemukan masih kurangnya inovasi dalam penerapan media pembelajaran sehingga hal ini menjadi salah satu faktor penyebab pada rendahnya

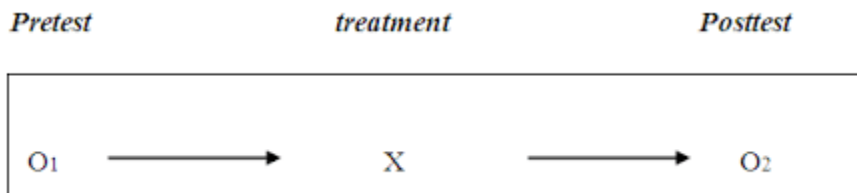
hasil belajar siswa, hal ini terjadi karena proses pembelajaran yang masih menggunakan sistem konvensional dalam menjelaskan materi (Palangka Raya et al., 2023). Proses belajar mengajar yang dianggap jenuh, serius dan monoton tersebut dipengaruhi oleh metode pengajaran dan gaya belajar (Zuraida, 2017). Gaya belajar siswa mengalami perkembangan dari waktu ke waktunya. Baru-baru ini, bermunculan penelitian yang menyoroti perubahan gaya belajar siswa. Perubahan gaya belajar telah mengubah bentuk kelas tradisional semakin tidak memadai dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa saat ini (Destiana et al., 2020; Maharani et al., 2018). Untuk memenuhi kebutuhan siswa belajar penelitian ini akan menerapkan media pembelajaran berbasis permainan karena sebagaimana kita tahu bermain merupakan kebutuhan dasar seorang anak yang harus dipenuhi (Zubaedah, 2016). Dengan bermain anak mendapat kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan imajinasinya (Mostowfi et al., 2016). Kegiatan bermain dapat menjadi sarana belajar untuk anak dan juga dapat menjadi kesempatan bagi orangtua untuk mengajar dan membimbing anak dalam banyak hal (Amelia et al., 2019).

Pendidik harus mampu menyajikan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Zabidi, 2019). Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama di dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran (Juhaeni et al., 2021). Hal ini akhirnya mengharuskan seorang guru berusaha keras dalam mendidik peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan hal ini bertujuan untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik dengan mudah (Setiawati et al., 2019). Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa (Lutfi & Usamah, 2019; Usamah & Lutfi, 2022). Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran adalah media *board game edukasi*. *Board game edukasi* merupakan suatu jenis permainan yang salah satu komponennya adalah lembaran persegi seperti papan yang bahannya bisa

bermacam-macam, umumnya dibuat dari karton tebal (Bernosky, 2016). *Board game edukasi* diharapkan dapat menjadi salah satu permainan edukatif untuk anak sehingga anak tidak bergantung pada *gadget* sebagai media permainan. Dengan *board game edukasi* siswa menjadi lebih aktif sehingga berdampak positif terhadap proses belajar. Selanjutnya bermain *game* juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktek dan aplikasi memahami materi tanpa menghafal. Pada penelitian kami baru-baru ini (Fitriyani et al., 2021) kami menemukan bahwa media *game berbasis risk* sudah efektif diterapkan di SD pada mata pelajaran IPS. Namun, belum terdapat penelitian yang mengimplementasikan media pembelajaran PAI dengan menggunakan media *board game edukasi*. Sehingga perlu rasanya media ini untuk diimplementasikan dengan tampilan kegiatan seluruh pembelajaran (pendahuluan, inti dan penutup). Maka dari itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan *media board game edukasi* pada pembelajaran PAI kelas 4 di sekolah dasar dilihat dari respon siswa dan ditinjau dari adanya peningkatan hasil belajar.

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif *Pre-Experimental Design (Nondesign)*. *Pre-Experimental Design (Nondesign)* merupakan semi eksperimen, dimana variabel luar berdampak pada variabel terikat, tidak terdapat variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random. Bentuk desain *Pre-Experimental Design* yang dipakai peneliti yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2017). Digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O₁ = nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilakukan di SD Aiyiyah kecamatan Kuningan dengan subjek penelitian siswa kelas 4 berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian menggunakan tes dengan nilai validitas yang diukur menggunakan *korelasi product moment*. Hasil perhitungan menunjukkan menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ disimpulkan semua item soal valid. Kemudian reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan perolehan nilai sebesar 0,96 sehingga analisis uji reliabilitas pada soal uji coba memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Analisis data menggunakan uji statistik meliputi empat pengujian yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji *n-gain*.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil implementasi media pembelajaran *board game edukasi* dijabarkan melalui perolehan skor siswa kelas eksperimen pada tahap *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil skor siswa yang digambarkan dalam bentuk tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes *Pretest* dan *Posttest*

Kelas	Keterangan	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	Jumlah	1060	1625

Rata-rata	53,00	81,25
Nilai Max	85	100
Nilai Min	30	50

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa pada *pretest*, kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai sebesar 53,00 dengan nilai maksimal 85 dan nilai minimalnya 35 dengan standar deviasi 15,16. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* sebelum melakukan pembelajaran memiliki rata-rata berbeda, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah. Selanjutnya pada *posttest* dapat diketahui bahwa siswa memperoleh rata-rata nilai sebesar 81,25 dengan nilai maksimal 100 dan nilai minimalnya 50 dengan standar deviasi 11,34. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil *posttest* sesudah pembelajaran memiliki rata-rata berbeda dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PAI yang berbeda. Selanjutnya data yang sudah di peroleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dihitung dan dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil analisis uji normalitas data *pretest* pada kelas eksperimen didapat $X_{2hitung}$ sebesar 3,813 sedangkan nilai X_{2tabel} untuk kelas eksperimen sebesar 5,991. Hal tersebut berarti, nilai $X_{2hitung}$ dari kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya diketahui bahwa hasil uji normalitas data *posttest* pada kelas eksperimen di dapat $X_{2hitung}$ sebesar 5,337 sedangkan nilai X_{2tabel} untuk kelas eksperimen 5,991. Dilihat dari data di atas, nilai $X_{2hitung}$ dari kelas eksperimen kurang dari atau lebih kecil dari X_{2tabel} maka nilai *posttest* kelas eksperimen berdistribusi normal. Tahap berikutnya pengujian homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen, berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas *pretest* menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$. Dari hasil perhitungan data *pretest* kelas eksperimen didapat F_{hitung} sebesar 0,444 dan $< F_{tabel}$ 4,18. Maka dapat disimpulkan nilai F_{hitung} (0,444) $< F_{tabel}$ (4,18) varian data *pretest* kelas eksperimen homogen. Selanjutnya berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas *posttest* menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. F_{tabel} (19/19) = 4,18. Selanjutnya dari hasil

perhitungan data *posttest* kelas eksperimen didapat F_{hitung} sebesar 0,75. Maka dapat disimpulkan nilai $F_{hitung} (0,75) < F_{tabel} (4,18)$ varian data *posttest* kelas eksperimen homogen. Selanjutnya analisis uji beda dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Perbedaan Hasil belajar Siswa

$S_{gabungan}$	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
9,82	3,33	1,70	$T_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat disimpulkan bahwa $S_{gabungan}$ yang diperoleh dari dua rata-rata data *posttest* kelas eksperimen sebelum dan setelah diberikan perlakuan yaitu 9,82. Nilai t_{hitung} sebesar 3,33 dan t_{tabel} sebesar 1,70. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji-t dua pihak dapat disimpulkan ada perubahan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran *board game edukasi* dibandingkan sebelumnya. Berikut hasil kenaikan hasil belajar siswa dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Peningkatan Hasil Belajar Siswa

$S_{gabungan}$	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan	Kesimpulan
0,23	6,87	1,70	$T_{hitung} > t_{tabel}$	H_0 ditolak

Berdasarkan tabel 3 dapat disimpulkan bahwa $S_{gabungan}$ yang diperoleh dari dua rata-rata data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen 0,23. Nilai t_{hitung} sebesar 6,87 dan t_{tabel} sebesar 1,70. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan hasil uji-t dua pihak dapat disimpulkan adanya peningkatan yang signifikan sebelum dan setelah diterapkannya media pembelajaran *board game edukasi*. Selanjutnya Uji N-Gain *pretest posttest* pada kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Uji N-Gain *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

Kelas	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	N-gain	Kesimpulan
Eksperimen	30	100	0,62	Sedang

Berdasarkan tabel 4 diatas bisa diketahui bahwa rata-rata nilai *n-gain* yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 0,62 dengan interpretasi sedang, nilai terendah sebesar

30 dan nilai tertinggi sebesar 100. Pada hasil pengujian pada tes awal perbedaan hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 53,00. Hal tersebut menunjukkan rendahnya hasil belajar siswa sebelum diberikan *treatment*. Hal tersebut bisa disebabkan penerapan media oleh guru tidak maksimal bahkan ada yang tidak menggunakan media dalam pembelajaran menjadi dasar rendahnya hasil belajar siswa. Selaras dengan Lutfi & Usamah (2019) menyebutkan bahwa rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh guru yang dalam pembelajarannya menggunakan *teacher center learning*, materi hanya dari satu sumber saja dan tidak menggunakan media dalam pembelajaran. Lebih lanjut Gafur (2015) mengungkapkan penggunaan media perlu dimaksimalkan untuk membantu peningkatan hasil belajar siswa. Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan selama 3 kali perlakuan kelas eksperimen diberikan tes akhir (*posttest*). Selanjutnya dilihat pada tabel diatas hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen terdapat perbedaan rata-rata yang cukup signifikan. Perbedaan rata-rata nilai kelas eksperimen *pretest* sebesar 53,00 dan *posttest* sebesar 81,25. Hal tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen mempunyai perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran *board game edukasi* menjadi media yang dipakai peneliti dalam pembelajaran. Peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa dapat distimulus dengan digunakannya media pembelajaran *board game edukasi* ini, dimana materi dikemas dalam bentuk permainan. Seperti yang dijelaskan oleh Mostowfi et al., (2016) bahwa peningkatan minat belajar siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan bentuk *template* pertanyaan berbasis permainan sehingga siswa menjadi lebih senang mengikuti pembelajaran.

Selaras juga dengan Amelia et al., (2019) mengemukakan bahwa penggunaan media *board game edukasi* ini dapat meningkatkan ketertarikan dan kesenangan siswa ketika pembelajaran, semangat serta motivasi belajar siswa juga dapat meningkat. Pembelajaran

yang menyenangkan melalui media pembelajaran membuat siswa merasa tidak jenuh dan bosan. Oleh karena itu penerapan media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan sangat perlu dilakukan oleh guru sehingga siswa ketika mengikuti pembelajaran tidak merasa jenuh. Salah satunya menggunakan media *board game edukasi*, media pembelajaran interaktif yang dapat menimbulkan rasa kesenangan siswa dan menghilangkan kebosanan bagi siswa dan guru. Media *board game edukasi* ialah media pilihan yang bisa digunakan guru ketika mengajar yang dapat menciptakan pembelajaran lebih mengasyikan (Fitriyani et al., 2021) Media *board game edukasi* sangat cocok digunakan karena memiliki konsep belajar sambil bermain dan membuat pembelajaran tidak jenuh. Sehingga dengan penerapan media pembelajaran *board game edukasi* ini siswa menjadi lebih memahami materi yang diberikan yaitu pada pembelajaran PAI mengenai materi nama-nama Nabi dan Rasul. Media *board game edukasi* ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman materi siswa hal ini dibuktikan dengan respon siswa terhadap pemahaman materi ini sangat meningkat signifikan.

Hal tersebut membuat hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan perlakuan lebih signifikan perbedaannya dengan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan uraian diatas disimpulkan media *board game edukasi* ini berdampak terhadap minat belajar siswa dan kesenangan siswa sehingga output belajar pun sangat bagus. *Board game edukasi* ini sebagai media permainan edukatif yang dirancang agar guru bisa membuat media pembelajaran berbasis game dengan mudah, dimana media ini bisa disesuaikan dengan materi. Sejalan dengan (Setiawati et al., 2019) menyatakan *board game edukasi* ini dibuat agar guru lebih mudah mengakses media berbasis *game edukasi* untuk menyampaikan materi saat pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut juga didukung oleh hasil pengamatan observasi yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen pada pertemuan pertama, siswa masih belum begitu

mampu menampilkan hasil belajar yang bagus pada saat pembelajaran berlangsung, namun pada pertemuan kedua dan ketiga peningkatan siswa dalam indikator hasil belajar semakin baik, observasi keseluruhan siswa kelas eksperimen terus memberikan gambaran peningkatan hasil belajar yang tergambar dari menambahnya pengetahuan siswa, peningkatan sikap yang baik dalam pembelajaran karena pembelajaran dikemas juga dalam bentuk bermain dan keterampilan siswa meningkat dalam menggunakan media pembelajaran *board game edukasi* ini dimana sebelumnya siswa belum bisa menggunakannya. Sehingga pada tahap pertemuan terakhir, siswa kelas eksperimen secara keseluruhan hasil belajar yang didapat bisa meningkat pada pembelajaran PAI materi nama-nama Nabi dan Rasul.

Syawaluddin et al., (2020) pun mengungkapkan meningkatnya hasil belajar siswa dikarenakan guru menerapkan variasi media pembelajaran yang berbasis *game* ketika mengajar. Berdasarkan hasil uji N-gain kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 0,62. Dari data tersebut kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan termasuk kedalam klasifikasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebelum dan setelah diberikan *treatment* pada kelas kelas eksperimen. Artinya kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih tinggi peningkatannya dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dikarenakan kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *board game edukasi* yang dapat mempermudah guru. Hal tersebut didukung oleh Zeda & Muliati (2022) yang menyatakan penerapan *board game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa yang mana dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Selain penjabaran melalui tes, penguatan hipotesis juga dijabarkan oleh hasil pengamatan observasi yang menunjukkan bahwa pada pertemuan *treatment* pertama, siswa masih belum begitu bagus dalam hasil belajarnya, namun pada pertemuan kedua dan ketiga

peningkatan siswa dalam hasil belajar dari segi pemahaman materinya semakin baik dengan adanya bantuan media pembelajaran *board game edukasi* ini. Demikian akan nampak perbedaan ketika sebelum dan sesudah di *treatment*. Implementasi media *board game edukasi* nampak perbedaan ketika belum menggunakan media *board game edukasi* dan setelah menggunakan media *board game edukasi*. Terlihat di dalam kelas siswa lebih aktif dan antusias saat guru menggunakan media *board game edukasi*. Pengaruh dari media *board game edukasi* ini akan berujung pada meningkatnya pemahaman siswa sehingga hasil belajar pun akan meningkat juga. Oleh karena itu, penggunaan media *board game edukasi* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa sehingga suasana belajar semakin menarik dan menyenangkan. Nampaknya keaktifan dan antusias siswa dalam kelas menunjukkan bahwa suasana belajar itu sangat menarik dan menyenangkan. Hal tersebut selaras Solihin (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media *board game edukasi* yang menarik berbasis *game interaktif* dapat meningkatkan pemahaman materi siswa, minat belajar siswa, hasil belajar siswa dan meningkatnya kecerdasan emosional siswa. Media *board game edukasi* ini juga dalam kegiatan pembelajaran akan menjadikan pembelajaran lebih aktif dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami.



Gambar 3. Implementasi Media *board game edukasi*

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah implementasi media pembelajaran *board game edukasi* memberikan perbedaan pada proses belajar siswa, sehingga media pembelajaran *board game edukasi* berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan pada perbedaan hasil belajar siswa ketika belum menerapkan media pembelajaran *board game edukasi* dan setelah menerapkan media pembelajaran *board game edukasi* dengan nilai *pretest* sebesar 53,00 dan *posttest* sebesar 81,25. Perbedaan hasil belajar terlihat signifikan dari sebelum menerapkan media pembelajaran *board game edukasi* hingga setelah menggunakan media pembelajaran *board game edukasi*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran PAI. Selain itu diharapkan bisa menjadi bahan evaluasi bagi peneliti lain agar lebih mengembangkan media pembelajaran *board game edukasi* dalam pembelajaran PAI dan pembelajaran lainnya.

REFERENSI

- Amelia, V. L., Setiawan, A., & Sukihananto, S. (2019). Board Game as an Educational Game Media to an Effort to Change the Attitude of Dengue Prevention in School-Aged Children. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v1i2.12>
- Bernosky, J. (2016). Manager to Manager-Risk: Not just a board game. *Journal - American Water Works Association*, 108, 22–25. <https://doi.org/10.5942/jawwa.2016.108.0063>
- Destiana, D., Suchyadi, Y., & Anjaswuri, F. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Produktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 03(02), 119–123. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v3i2.2720>
- Elihami, E., & Syahid, A. (2018). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islami. *Edumaspul-Jurnal Pendidikan*, 2(1), 79–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/edumaspul.v2i1.17>
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The use of Risk Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on creative thinking ability of Elementary

- School Students. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 9(2), 353. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547>
- Gafur, A. (2015). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MATERI TATA CARA SHOLAT UNTUK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 157–168.
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Lutfi, A. F., & Usamah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Pelajaran Fikih dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(02), 219. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i2.490>
- Maharani, M., Supriadi, N., & Widyastuti, R. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun untuk Menurunkan Kecemasan Siswa. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 101–106.
- Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (A case study: Recycling and waste separation education board game). *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(12), 5453–5476.
- Nursaadah, N. (2022). Guru Agama Islam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(1), 397–409. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau>
- Palangka Raya, I., Jekan Raya, K., Palangka Raya, K., & Tengah, K. (2023). Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19: Analisis Sebuah Metode dan Dinamikanya di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(03).
- Rafikasari, F., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Djazilan, S. (2021). Keefektifan Pembelajaran Agama Islam melalui Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (Pakem) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3232–3241. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1314>
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 6(1), 163–174.
- Solihin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Tahfidz Al-Quran di Sekolah Dasar. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21, 154–163. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i02.108>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>

- Usamah, A., & Lutfi, A. F. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Multimedia Canva Untuk SD Aisyah Kuningan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 6372. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i2.490>
- Zabidi, A. (2019). KREATIVITAS GURU DALAM MEMANFAATKAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SD SEKECAMATAN BAWEN KABUPATEN SEMARANG. *Jurnal Inspirasi*, 3(2), 2019.
- Zeda, F. R., & Muliati, I. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok. *AS-SABIQUN*, 4(4), 859–873. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2085>
- Zubaedah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2, 1–17.
- Zuraida, U. (2017). Peningkatan Kreativitas Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik di Kelas I. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 18–24.