Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa
Volume 4, Nomor 4, Oktober 2026
e-ISSN: 3021-7814; p-ISSN: 3021-7792, Hal. 406-430
DOI: https://doi.org/10.61132/yudistira.v4i4.3178
Tersedia: https://journal.aripi.or.id/index.php/Yudistira

Pemanfaatan *Platform Game* Interaktif Berbasis Web dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

(Studi Kasus di MA Safinatul Huda Jepara)

Muhammad Lutfi al Fatih[1*], Nadhirin[2], Siti Malaiha Dewi[3]
[1-3]Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kudus, Indonesia
Email: fatih@ms.iainkudus.ac.id[1], nadhirin@iainkudus.ac.id[2], malaihadewi@uinsuku.ac.id[3]
**Penulis Korespondensi: fatih@ms.iainkudus.ac.id*

Abstract. *This study examines the use of web-based interactive game platforms in the instruction of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) at MA Safinatul Huda, Jepara. The research employs a qualitative approach with a case study design. Data were collected through interviews, observations, and documentation, and subsequently analyzed thematically. This study involves informants consisting of Islamic Religious Education (PAI) teachers, the school principal, students, and parents/guardians at MA Safinatul Huda Sowan Kidul, Kedung, Jepara. The findings indicate that, based on the informants' experiences and perceptions, the use of web-based interactive game platforms is seen to support student engagement in the learning process, facilitate the understanding of course material, and encourage reflection on religious values. Nevertheless, these findings regarding understanding and attitudes represent the informants' perceptions rather than objective measurements of learning outcomes or behavioral changes. Consequently, this study provides a contextual overview of the informants' experiences with these platforms, without concluding that there has been any measurable improvement in learning outcomes or a definitive causal relationship.*

Keywords*: Gamification; Interactive Learning Games; Islamic Cultural History; Islamic Religious Education; Learning Transformation.*

Abstrak. Penelitian ini mengkaji dalam pemanfaatan *platform game* interaktif berbasis web dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MA Safinatul Huda Jepara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data ini dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara tematik. Penelitian ini melibatkan informan yang terdiri atas guru Pendidikan Agama Islam (PAI), kepala sekolah, peserta didik, dan juga orang tua/wali murid di MA Safinatul Huda Sowan Kidul Kedung Jepara. Temuan ini menunjukkan bahwa, berdasarkan pengalaman dan persepsi informan,dalam penggunaan *platform game* interaktif berbasis web dipandang dapat mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, juga membantu pemahaman materi, dan mendorong refleksi terhadap nilai-nilai keagamaan. Meskipun demikian, temuan mengenai pemahaman dan sikap tersebut merepresentasikan persepsi informan, bukan hasil pengukuran objektif terhadap hasil belajar atau perubahan sikap. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran kontekstual mengenai pengalaman informan dalam penggunaan *platform* tersebut, tanpa menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar yang terukur atau hubungan sebab-akibat.

Kata Kunci: Gamifikasi; Pemahaman Keagamaan; Pendidikan Agama Islam; *Platform Game* Interaktif; Sejarah Kebudayaan Islam.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah menggeser lanskap pendidikan secara mendasar. Akses terhadap sumber belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas, tetapi meluas ke berbagai *platform* digital yang lebih fleksibel dan interaktif (Pangestuti et al., 2024; Sembiring et al., 2025). Peserta didik generasi digital cenderung mandiri dalam menelusuri sumber belajar, sementara praktik pembelajaran di kelas kerap masih bertumpu pada metode satu arah (Rozi & Hafidz, 2024). Kesenjangan antara karakteristik peserta didik dan strategi pembelajaran tersebut berpotensi menurunkan keterlibatan dan pemahaman mereka, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) (Fiza et al., 2026). Persoalan itu tampak jelas pada

Naskah Masuk: 25 Agustus 2026; Revisi: 20 September 2026; Diterima: 20 Oktober 2026; Terbit: 27 Oktober 2026

pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Materi SKI memuat kisah tokoh dan rangkaian peristiwa yang menuntut penyampaian runtut, tetapi pembelajarannya di madrasah masih sering bertumpu pada ceramah sehingga minat dan pemahaman nilai historis peserta didik rendah (Ariyanti & Anggerawati, 2024; Hasmar, 2020; Istiqomah et al., 2023). Pemanfaatan media digital interaktif dilaporkan mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran ini (Hariyadi et al., 2023). *Platform game* pembelajaran berbasis web seperti Quizizz dan Wordwall memasukkan elemen permainan, misalnya kuis, papan peringkat, dan tantangan waktu, ke dalam aktivitas belajar sehingga sejalan dengan gagasan gamifikasi (Kapp, 2012). Teknologi digital semacam ini juga dipandang berpotensi menjadi sarana internalisasi nilai keagamaan dan pembentukan akhlak peserta didik (Pradifta, 2025). Pemanfaatan teknologi tidak lepas dari tantangan, antara lain keterbatasan akses internet dan perangkat, literasi digital guru dan peserta didik yang belum merata, serta potensi ketergantungan pada gawai (Sembiring et al., 2025). Di sisi lain, media digital dilaporkan membawa manfaat strategis berupa meningkatnya motivasi belajar, suasana belajar yang menyenangkan, dan partisipasi aktif peserta didik (Mardiah et al., 2024).

Karena itu, peran guru PAI tidak berhenti pada pengoperasian *platform*, tetapi mencakup upaya memastikan pembelajaran tetap terarah pada pemahaman keagamaan peserta didik (Jafri, 2021). Sejumlah penelitian telah menelaah media interaktif dalam pembelajaran PAI dan SKI. Kurniawan et al., (2025) menunjukkan potensi komik digital interaktif dalam membangun kesadaran sejarah dan pemikiran Islam siswa, sedangkan Sukma (2025) melaporkan bahwa penggunaan web Baamboozle pada pembelajaran SKI dapat meningkatkan kolaborasi, motivasi, dan minat belajar. Hanifah et al., (2026) menemukan bahwa Zep Quiz meningkatkan keaktifan dan internalisasi nilai Islam, tetapi penekanannya pada keterlibatan siswa di kelas. Adapun Anjani et al., (2026) dan Muslikha et al., (2026) menunjukkan bahwa Duck Race dan *Digital Scavenger Hunt* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI dengan fokus pada minat dan keterlibatan kelas secara umum. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) telah dikaji melalui beragam pendekatan, tetapi dengan fokus analisis yang berbeda. Kurniawan et al. (2025) mengembangkan komik digital interaktif untuk mendukung kesadaran sejarah dan pemikiran Islam, sedangkan Sukma (2025) mengkaji penerapan Baamboozle dalam pembelajaran SKI dengan penekanan pada motivasi, kolaborasi, dan pemahaman materi. Sementara itu, Hanifah et al. (2026) menelaah penggunaan Zep Quiz dalam pembelajaran SKI di madrasah aliyah dengan fokus pada keterlibatan peserta didik. Ketiga penelitian tersebut memberikan landasan penting bagi pemanfaatan media interaktif, tetapi

belum secara bersamaan menjelaskan bagaimana strategi pedagogis guru, mekanisme gamifikasi lintas *platform*, dan proses pemaknaan nilai-nilai Islam terhubung dalam praktik pembelajaran pada satu konteks kelembagaan. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada analisis kontekstual terhadap transformasi pemanfaatan Quizizz, Wordwall, dan ZeepQuiz di MA Safinatul Huda Sowan Kidul Kedung Jepara, khususnya dalam mengkaji keterkaitan antara strategi pembelajaran guru, keterlibatan peserta didik, pemahaman sejarah Islam, pemaknaan nilai keislaman, dan kebiasaan belajar. Melalui pendekatan studi kasus kualitatif, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan penggunaan *platform* digital, tetapi juga menelaah proses implementasinya serta kondisi yang mendukung atau membatasi kontribusinya terhadap pembelajaran SKI yang bermakna secara historis dan religius. Pemilihan MA Safinatul Huda, Desa Sowan Kidul, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, sebagai lokasi penelitian didasarkan pada tiga pertimbangan yang saling berkaitan. Pertama, di madrasah ini terdapat masalah pembelajaran yang nyata. Sebelum *platform game* digunakan, pembelajaran SKI bertumpu pada ceramah, membaca, dan mencatat sehingga oleh peserta didik generasi Z dilabeli membosankan.

Guru SKI menuturkan kekhawatiran bahwa ceramah yang terlalu panjang membuat materi tidak sampai kepada peserta didik (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026), peserta didik mengaku mengantuk dan sulit memahami materi yang hanya diceritakan (wawancara siswa UWS, 07 Oktober 2026), dan di rumah materi SKI jarang dibuka kembali kecuali ada tugas atau ulangan (wawancara wali murid N, 07 Oktober 2026). Kondisi ini mencerminkan problem pembelajaran SKI yang dilaporkan literatur, yaitu dominasi ceramah dan hafalan yang membuat pelajaran sejarah terasa kering dari makna (Hasanah, 2020; Hasmar, 2020). Pemilihan MA Safinatul Huda, Desa Sowan Kidul, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan empiris, pedagogis, dan kontekstual yang saling berkaitan. Pertama, terdapat persoalan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang teridentifikasi melalui observasi awal pada April 2026, khususnya terkait pola pembelajaran yang masih bertumpu pada ceramah, membaca, dan mencatat. Temuan awal tersebut menjadi dasar untuk menelusuri lebih lanjut pengalaman belajar peserta didik dan praktik pedagogis guru melalui wawancara pada Oktober 2026. Guru SKI menyampaikan kekhawatiran bahwa penyampaian materi melalui ceramah yang terlalu panjang berpotensi menghambat pemahaman peserta didik (wawancara guru SKI, 3 Oktober 2026). Perspektif tersebut diperkuat oleh pengakuan peserta didik berinisial UWS yang merasa mengantuk dan kesulitan memahami materi ketika pembelajaran hanya disampaikan melalui cerita lisan (wawancara siswa UWS, 7 Oktober 2026), serta keterangan wali murid berinisial N bahwa

materi SKI jarang dipelajari kembali di rumah, kecuali ketika terdapat tugas atau ulangan (wawancara wali murid N, 7 Oktober 2026). Secara interpretatif, observasi April berfungsi sebagai gambaran kondisi awal, sedangkan wawancara Oktober digunakan untuk memperdalam pemahaman terhadap pengalaman dan persepsi para informan pada periode berikutnya. Jeda waktu antara kedua tahap pengumpulan data tersebut tidak serta-merta menunjukkan bahwa kondisi pembelajaran berlangsung tanpa perubahan; oleh karena itu, temuan April diperlakukan sebagai data kontekstual awal, bukan sebagai representasi otomatis atas kondisi Oktober. Perubahan praktik pembelajaran selama periode tersebut perlu diperiksa melalui penelusuran riwayat penggunaan *platform* digital, observasi kelas pada periode penelitian yang ditetapkan, serta triangulasi dengan keterangan guru dan peserta didik. Dengan demikian, interpretasi penelitian dapat membedakan kondisi sebelum pemanfaatan *platform*, proses penerapannya, dan kondisi pembelajaran ketika data dikumpulkan, sepanjang perbedaan tersebut didukung oleh bukti empiris. Persoalan ini relevan dengan kajian Hasanah (2020) dan Hasmar (2020), yang membahas problematika pembelajaran sejarah Islam serta kecenderungan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada penyampaian materi.

Dengan mempertimbangkan batas bukti tersebut, pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada adanya persoalan pedagogis yang perlu dikaji secara mendalam sekaligus peluang untuk memahami transformasi pembelajaran SKI dalam konteks kelembagaan madrasah. Ketiga, respons tersebut tidak berdiri sebagai inisiatif individual guru, tetapi ditopang kebijakan kelembagaan. Madrasah mewajibkan setiap guru memanfaatkan media pembelajaran digital minimal satu kali dalam satu semester pada setiap mata pelajaran, menyediakan Wi-Fi di setiap kelas, Smart TV, komputer, LCD, serta satu ruang kelas khusus pembelajaran digital, dan mendatangkan tutor serta mengevaluasi guru dalam rapat bulanan (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Pada saat yang sama, praktik ini berlangsung dalam kondisi yang tidak serba ideal, misalnya perangkat peserta didik yang tidak seragam dan kuota yang terbatas di rumah. Karena itu, madrasah ini memungkinkan transformasi pembelajaran ditelaah bersama dukungan dan hambatannya sekaligus. Berdasarkan latar tersebut, masalah yang dikaji adalah bagaimana pembelajaran SKI di MA Safinatul Huda bergeser dari pola ceramah menuju pemanfaatan *platform game*, bagaimana pemanfaatan itu dilaksanakan, dan sejauh mana pemahaman keagamaan peserta didik, tidak hanya keterlibatan sesaat, terpengaruh olehnya. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan transformasi pemanfaatan *platform game* pembelajaran interaktif berbasis web dalam pembelajaran SKI, (2) mengkaji implementasinya, dan (3) menganalisis dampaknya terhadap pemahaman keagamaan peserta didik.

2. KAJIAN TEORITIS

Transformasi pembelajaran di era digital

Transformasi pembelajaran di era digital merujuk pada perubahan praktik pedagogis, tata kelola kelembagaan, dan kapasitas sumber daya manusia dalam merespons perkembangan teknologi. Transformasi ini tidak terbatas pada digitalisasi media, tetapi juga mencakup perubahan pola interaksi, pengelolaan informasi, dan orientasi pembelajaran (Risanty et al., 2022; Salsabila et al., 2023). Pergeseran menuju pembelajaran berpusat pada peserta didik menjadi salah satu indikator perubahan pedagogis (Fiza et al., 2026), sedangkan keberhasilan integrasi teknologi dipengaruhi oleh kesiapan infrastruktur, literasi digital, dan kompetensi pendidik (Rozi & Hafidz, 2024; Pangestuti et al., 2024; Sembiring et al., 2025). Dalam penelitian ini, konsep transformasi dioperasionalkan melalui tiga dimensi analitis. Pertama, perubahan pola pembelajaran, dikodekan berdasarkan perubahan strategi mengajar, interaksi, dan partisipasi peserta didik, dengan kategori transformasi pedagogis atau digitalisasi media. Kedua, kesiapan kelembagaan, dikodekan berdasarkan ketersediaan infrastruktur, akses internet, kebijakan, dan dukungan institusi, yang dikelompokkan menjadi faktor pendukung atau hambatan kelembagaan. Ketiga, kesiapan sumber daya manusia, dikodekan berdasarkan literasi digital, keterampilan teknis, dan kompetensi pedagogis, yang dikategorikan sebagai kapasitas atau kendala pengguna. Ketiga dimensi tersebut digunakan untuk menghubungkan kode awal dengan kategori analitis dan menafsirkan pola transformasi berdasarkan data penelitian. Dengan demikian, penggunaan teknologi tidak secara otomatis dipahami sebagai transformasi, tetapi dinilai berdasarkan keterkaitan perubahan pedagogis, dukungan kelembagaan, dan kesiapan pengguna. Pengodean dilakukan terhadap unit data yang relevan, sedangkan penetapan kategori didasarkan pada indikator tersebut dan bukti empiris yang ditemukan.

Gamifikasi dan game pembelajaran interaktif

Gamifikasi (*gamification*) didefinisikan sebagai penggunaan elemen desain permainan dalam konteks nonpermainan (Deterding et al., 2011), sedangkan Kapp (2012) menekankan pemanfaatan mekanisme, estetika, dan cara berpikir permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan mendukung pencapaian pembelajaran. Konsep ini perlu dibedakan dari *game-based learning*, yaitu penggunaan permainan sebagai medium utama untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta aplikasi penilaian digital yang berfungsi memeriksa dan merekap hasil pengerjaan. Quizizz dan Wordwall dapat memuat unsur gamifikasi melalui kuis, poin, tantangan waktu, papan peringkat, dan umpan balik langsung, bergantung pada fitur yang digunakan. Sebaliknya, ZipGrade terutama berfungsi untuk memindai lembar jawaban dan

mengolah hasil penilaian sehingga tidak dapat dikategorikan sebagai permainan interaktif tanpa bukti penggunaan fitur atau aktivitas yang memenuhi karakteristik tersebut. Dalam penelitian ini, ketiga konsep dioperasionalkan berdasarkan fungsi dominan dan fitur yang teridentifikasi dalam data. Gamifikasi dikodekan melalui keberadaan poin, lencana, peringkat, tantangan, atau umpan balik yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan; *game-based learning* dikodekan apabila permainan menjadi medium pelaksanaan aktivitas belajar dan pencapaian tujuan pembelajaran; sedangkan aplikasi penilaian dikodekan berdasarkan fungsi pemindaian jawaban, pemeriksaan, dan rekapitulasi skor. Kode-kode tersebut dikelompokkan ke dalam kategori gamifikasi, pembelajaran berbasis permainan, atau penilaian digital sesuai bukti empiris, bukan semata-mata nama *platform*. Analisis selanjutnya mencakup lima indikator, yaitu kuis, umpan balik atau hasil pengerjaan, karakter dan suasana permainan, tantangan waktu, serta kolaborasi antarpeserta didik. Indikator ini digunakan untuk mengidentifikasi potensi keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif sebagaimana dilaporkan dalam penelitian terdahulu (Mardiah et al., 2024; Pradifta, 2025), sekaligus mempertimbangkan kendala infrastruktur, literasi digital, dan penggunaan gawai (Rozi & Hafidz, 2024; Sembiring et al., 2025). Dengan demikian, klasifikasi setiap *platform* ditentukan berdasarkan fitur yang benar-benar digunakan dan bukti dalam data penelitian

Konstruktivisme dalam pembelajaran

Pendekatan konstruktivisme memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi aktif melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi, bukan sekadar penerimaan informasi secara pasif (Ramadhannita, 2023). Perspektif perkembangan kognitif Piaget (dalam Syam, 2025) menjadi landasan untuk menelaah kemampuan peserta didik dalam memahami konsep abstrak dan menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman. Dalam penelitian ini, konstruktivisme dioperasionalkan melalui tiga kategori pengodean: (1) reproduksi pengetahuan, yaitu aktivitas yang menuntut pengingatan atau pengenalan informasi; (2) pengolahan kognitif, yaitu aktivitas yang melibatkan penalaran, penerapan konsep, atau pemecahan masalah; dan (3) konstruksi makna, yaitu aktivitas yang mendorong refleksi, pengaitan materi dengan pengalaman, serta penerapan nilai keagamaan dalam kehidupan. Kategori ditetapkan berdasarkan tuntutan tugas, respons peserta didik, dan bukti aktivitas yang ditemukan dalam data. Dengan demikian, analisis dapat membedakan penggunaan *game* untuk latihan mengingat dari penggunaannya untuk mendukung pemahaman konseptual dan pemaknaan materi, tanpa mengasumsikan bahwa media permainan secara otomatis menghasilkan pembelajaran konstruktivistik.

Hakikat dan karakteristik pembelajaran SKI

Sejarah, yang berakar pada kata syajarah bermakna pohon, merepresentasikan kesinambungan perjalanan dan silsilah kehidupan manusia serta menjadi sumber pembelajaran bagi generasi berikutnya (Darmalinda, 2024). Kuntowijoyo (dalam Syurgawi & Yusuf, 2020) memandang sejarah sebagai rekonstruksi sistematis atas pengalaman manusia, sedangkan Ibn Khaldun (dalam Darmalinda, 2024) menekankan pentingnya memahami sebab dan asal-usul peristiwa untuk memperoleh ibrah. Dalam pendidikan Islam, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) tidak hanya bertujuan membangun pengetahuan historis, tetapi juga menginternalisasi nilai, membentuk akhlak, memperkuat identitas keagamaan, dan mengembangkan daya kritis peserta didik (Darmalinda, 2024; Istiqomah et al., 2023). Namun, pembelajaran SKI masih menghadapi tantangan berupa dominasi ceramah, keluasan materi, keterbatasan fasilitas, dan evaluasi yang berorientasi pada hafalan (Ariyanti & Anggerawati, 2024; Hasanah, 2020; Hasmar, 2020). Dalam penelitian ini, karakteristik pembelajaran SKI dioperasionalkan melalui tiga kategori analitis: penguasaan pengetahuan historis, meliputi pengenalan tokoh, peristiwa, kronologi, dan konteks; penalaran historis, meliputi kemampuan mengidentifikasi sebab-akibat, membandingkan peristiwa, dan menjelaskan keterkaitan antarkejadian; serta pemaknaan nilai (ibrah), meliputi kemampuan menghubungkan peristiwa sejarah dengan nilai keislaman dan penerapannya dalam kehidupan. Ketiga kategori digunakan untuk menelaah apakah penggunaan media digital mendukung pengingatan fakta saja atau turut memfasilitasi pemahaman kontekstual dan refleksi nilai. Dengan demikian, efektivitas media dianalisis berdasarkan bukti aktivitas dan respons peserta didik, bukan semata-mata berdasarkan penggunaan teknologi visual atau multimedia (Istiqomah et al., 2023).

Pemahaman keagamaan peserta didik

Poerwadarminta (dalam Syukur, 2020) mendefinisikan pemahaman sebagai proses atau cara memahami sesuatu. Dalam Taksonomi Bloom, pemahaman mencakup kemampuan menafsirkan, memberi contoh, mengklasifikasi, merangkum, dan menjelaskan konsep (Syukur, 2020). Dalam konteks keagamaan, pemahaman juga berkaitan dengan pengenalan nilai dan relevansinya terhadap kehidupan, meskipun kemampuan kognitif tidak serta-merta membuktikan internalisasi nilai atau perubahan perilaku (Asiyah & Hamdanah, 2024). Perkembangan jiwa agama dipengaruhi pendidikan, pengalaman, dan latihan berkelanjutan (Jafri, 2021), sedangkan keberhasilan pendidikan Islam juga berkaitan dengan kemampuan menghubungkan konsep keagamaan dengan kehidupan nyata (Fatah, 2014). Dalam penelitian ini, pemahaman keagamaan dioperasionalkan melalui tiga indikator dengan batas observasi yang berbeda. (1) Ranah pengetahuan, mencakup kemampuan mengingat, mengidentifikasi,

dan menjelaskan materi; indikator ini diamati melalui jawaban, kuis, atau tugas sehingga menunjukkan capaian kognitif, bukan internalisasi nilai. (2) Ranah nilai, mencakup kemampuan mengidentifikasi *ibrah*, menjelaskan keteladanan, dan menghubungkan pesan sejarah dengan prinsip keagamaan; indikator ini dinilai melalui argumentasi atau refleksi peserta didik, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan bahwa nilai tersebut telah dihayati secara personal. (3) Ranah praktik, mencakup perilaku yang relevan dengan nilai keagamaan, seperti sikap, kebiasaan ibadah, akhlak, dan kepedulian sosial (Fatah, 2014; Jafri, 2021). Namun, perubahan praktik hanya dapat dinyatakan apabila didukung observasi perilaku, dokumentasi, atau bukti lain yang memadai. Apabila data terbatas pada jawaban dan aktivitas selama pembelajaran, indikator praktik diperlakukan sebagai orientasi penerapan atau niat yang diungkapkan, bukan bukti perubahan perilaku nyata. Pembedaan ini memastikan bahwa kesimpulan penelitian tidak melampaui bukti empiris yang tersedia..

Tabel 1. Kerangka Teoretis dan Indikator Analisis.

Rumusan masalah	Teori dan konsep rujukan	Indikator analisis
Transformasi pemanfaatan *platform game*	Transformasi pembelajaran digital (Rozi & Hafidz, 2024; Risanty et al., 2022; Fiza et al., 2026); problematika pembelajaran SKI (Hasanah, 2020; Hasmar, 2020)	Kondisi sebelum pemanfaatan; latar belakang perubahan; pergeseran pola pembelajaran dan peran guru serta peserta didik
Implementasi	Gamifikasi (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012); kesiapan sarana dan sumber daya manusia (Rozi & Hafidz, 2024; Sembiring et al., 2025)	Dukungan kelembagaan; pemilihan *platform*; pelaksanaan; integrasi nilai; evaluasi; kendala dan upaya mengatasinya
Dampak terhadap pemahaman keagamaan	Konstruktivisme (Ramadhannita, 2023); pemahaman keagamaan (Syukur, 2020; Jafri, 2021; Fatah, 2014); karakteristik SKI (Darmalinda, 2024)	Minat dan motivasi; keaktifan; mengingat dan menjelaskan; nilai dan keteladanan; kebiasaan serta kemandirian belajar

Sumber: Hasil telaah teori, diolah peneliti (2026).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk memahami pemanfaatan *platform* digital dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada konteks alamiahnya (Creswell & Poth, 2018; Yin, 2018). Lokasi penelitian adalah MA Safinatul Huda, Desa Sowan Kidul, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, yang dipilih secara purposif berdasarkan adanya permasalahan pembelajaran SKI, praktik penggunaan *platform* permainan digital, dan dukungan kebijakan madrasah. Unit kasus penelitian adalah praktik pemanfaatan *platform* digital dalam pembelajaran SKI di madrasah tersebut, dengan batas kasus meliputi peserta didik kelas X–XI, guru SKI yang terlibat langsung dalam penggunaan *platform*, serta periode penerapan *platform* selama [cantumkan rentang waktu aktual]. Informan dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan langsung, pengalaman menggunakan

platform, dan kemampuan memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Guru menjadi sumber informasi mengenai perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan peserta didik memberikan perspektif mengenai pengalaman belajar dan pemahaman materi. Data pendukung berupa dokumen pembelajaran dan rekam aktivitas *platform*, apabila tersedia, digunakan untuk memperkaya interpretasi. Kecukupan rancangan studi kasus ditentukan oleh kesesuaian batas kasus, kedalaman informasi, dan ketercakupan perspektif yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian, bukan semata-mata jumlah informan. Dengan demikian, penelitian diarahkan pada pemahaman kontekstual terhadap praktik yang diteliti, bukan generalisasi statistik. Observasi pembelajaran SKI dilakukan pada April 2026, dan wawancara terstruktur dilaksanakan pada 09 Oktober 2026 terhadap 13 informan sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2. Dokumentasi mencakup profil madrasah, data peserta didik, sarana prasarana, dan perangkat pembelajaran. Peserta didik dan wali murid dituliskan dengan inisial.

Tabel 2. Informan dan Fokus Data Penelitian.

Informan	**Jumlah**	**Fokus data**
Guru pengampu SKI	1	Kondisi sebelum perubahan, alasan memilih *platform*, pelaksanaan, integrasi nilai, evaluasi, dan kendala
Kepala madrasah	1	Kebijakan, fasilitas, pelatihan, evaluasi guru, dan kendala kelembagaan
Peserta didik kelas X dan XI	6	Pengalaman belajar sebelum dan sesudah pemanfaatan *platform*, keaktifan, dan kendala akses
Wali murid	5	Kebiasaan belajar di rumah, perubahan sikap dan kemandirian anak, serta pendampingan

Sumber: Data penelitian (2026).

Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2018), yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Data wawancara dikodekan berdasarkan tiga rumusan masalah dan indikator analisis pada Tabel 2, kemudian dibandingkan antarinforman dan dengan hasil observasi serta dokumentasi. Keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan keterangan guru SKI, kepala madrasah, peserta didik, dan wali murid atas topik yang sama. Triangulasi teknik dilakukan dengan memeriksa silang hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi waktu dilaksanakan melalui dua kali observasi pembelajaran SKI, yaitu pada Sabtu, 03 Oktober 2026 di kelas X dengan materi kisah kelahiran dan substansi dakwah Nabi Muhammad SAW menggunakan platform Quizizz dan ZipGrade, dan Senin, 05 Oktober 2026 di kelas XI dengan materi perkembangan Islam dan peristiwa Perang Badar menggunakan platform Wordwall dan ZeepQuiz. Pada kedua pengamatan, peneliti mencatat lima aspek: tahapan penggunaan platform, keterlibatan peserta

didik, peran guru, bentuk umpan balik atau evaluasi, dan kendala yang muncul. Catatan tiap aspek dibandingkan dan hasilnya diringkas pada Tabel 2.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Singkat Lokasi Penelitian

Pada tahun pelajaran 2025/2026, MA Safinatul Huda tercatat memiliki 255 peserta didik, turun dari 270 peserta didik pada tahun pelajaran 2024/2025 (MA Safinatul Huda Sowan Kidul Kedung Jepara, t.t., hlm. 1). Angka tersebut dicantumkan sebagai gambaran konteks lembaga, bukan sebagai populasi maupun ukuran sampel penelitian. Madrasah memiliki delapan ruang kelas, ruang multimedia, ruang baca, perpustakaan, dan laboratorium komputer (MA Safinatul Huda Sowan Kidul Kedung Jepara, t.t., hlm. 1-2). Menurut kepala madrasah, jaringan internet tersedia di setiap kelas, dan madrasah menyediakan Smart TV, komputer, LCD, serta ruang pembelajaran digital (Sholikin, komunikasi pribadi, 3 Oktober 2026). Pembelajaran SKI kelas X dan XI diampu oleh satu guru, yaitu Wahanna Tathmainnul Qulub, yang menjadi pelaksana utama pemanfaatan *platform game* (Qulub, komunikasi pribadi, 3 Oktober 2026).

Transformasi Pemanfaatan *Platform Game* dalam Pembelajaran SKI

Kondisi pembelajaran sebelum pemanfaatan platform game

Sebelum *platform game* digunakan, pembelajaran SKI berpusat pada penjelasan guru melalui ceramah, membaca, dan mencatat. Materi SKI yang memuat kisah tokoh dan rangkaian peristiwa memang menuntut penyampaian runtut, tetapi ceramah yang panjang tidak selalu mampu mempertahankan perhatian seluruh peserta didik. Guru SKI mengaku tidak terlalu menyukai ceramah yang terlalu panjang karena khawatir materi "tidak akan sampai kepada mereka" dan akhirnya "terlabel sebagai sesuatu yang membosankan". Ia menggambarkan peserta didik yang ketika mendengar pelajaran sejarah kerap bersikap "malas", ingin "kabur", atau "ketidur" (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). Kepala madrasah mengamati hal serupa dari sisi kelembagaan. Menurutnya, pembelajaran SKI yang dilaksanakan secara konvensional "diakui atau tidak itu membosankan" karena peserta didik hanya mendengarkan cerita dan disuruh membaca (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Pengalaman itu dirasakan langsung oleh peserta didik. Siswa MRA menyebut pembelajaran "membosankan karena lebih banyak membuka buku dan cerita, itu sulit untuk dipahami oleh otak" (wawancara siswa MRA, 07 Oktober 2026), siswa UWS menyatakan "membosankan dan bikin ngantuk, soalnya tidak menyenangkan" (wawancara siswa UWS, 07 Oktober 2026), dan siswa H di kelas XI mengaku tidak fokus karena mengantuk (wawancara siswa H, 07 Oktober 2026).

Keterangan ini menunjukkan bahwa rasa bosan berkaitan dengan cara materi disampaikan, bukan semata dengan substansi SKI. Pola tersebut berlanjut di rumah. Wali murid N menjelaskan bahwa anaknya belajar dengan membaca buku dan mencatat materi dari guru, dan jarang membuka kembali materi SKI jika tidak ada tugas atau ulangan (wawancara wali murid N, 07 Oktober 2026). Wali murid F menambahkan bahwa sebelum media *game* digunakan anaknya cenderung pasif, banyak membaca buku, belajar ketika menghadapi ujian, serta mudah bosan atau mengantuk (wawancara wali murid F, 07 Oktober 2026). Dengan demikian, persoalan sebelum transformasi tidak hanya berupa suasana kelas yang monoton, tetapi juga keterlibatan belajar yang bergantung pada tugas dan ulangan.

Latar belakang dan proses perubahan

Perubahan dilatarbelakangi tiga hal. Pertama, keinginan guru mengubah label "membosankan" yang melekat pada pelajaran sejarah di mata peserta didik generasi Z. Guru menyatakan bahwa dirinya "mau tidak mau" harus "memutar otak" agar pelajaran yang terlabel membosankan menjadi menyenangkan, salah satunya dengan media *game* berbasis web (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). Kedua, dukungan kebijakan madrasah. Kepala madrasah menegaskan bahwa madrasah menekankan kepada seluruh guru untuk memanfaatkan teknologi digital, dan karena fasilitas telah dipenuhi, fasilitas itu "harus digunakan semaksimal mungkin demi keberhasilan pembelajaran" (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Ketiga, pertimbangan bahwa pembelajaran konvensional tidak lagi menarik. Menurut kepala madrasah, *game* menghadirkan "suasana baru", "model baru", dan "metode baru" yang membuat peserta didik penasaran dan tertarik mengikuti pembelajaran (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Pemanfaatan *platform game* dalam pembelajaran SKI berlangsung secara selektif. Guru tidak memakai semua *platform* yang tersedia, tetapi hanya ZipGrade, Quizizz, dan Wordwall pada kelas X dan XI. Menurut guru, ketiga media tersebut dipilih karena "mudah diakses" oleh peserta didik, sedangkan *platform* lain "pengaplikasiannya di sini masih tergolong sulit" (W. T. Qulub, komunikasi pribadi, 3 Oktober 2026). Pilihan ini menunjukkan bahwa kemudahan akses dan kemampuan peserta didik menjadi pertimbangan utama, bukan banyaknya aplikasi. Dari sisi peserta didik, salah satu informan (MRA) menyatakan menyukai metode *game* karena "lebih seru dan tidak membosankan" (MRA, komunikasi pribadi, 7 Oktober 2026). Gambaran kondisi sebelum dan sesudah penggunaan *platform* dalam penelitian ini bersumber dari keterangan informan sehingga bersifat retrospektif. Penelitian ini tidak memiliki data kronologis tentang tahapan adopsi *platform* maupun pengukuran sebelum-sesudah. Karena itu, perubahan yang dipaparkan dipahami sebagai persepsi informan, bukan sebagai proses bertahap yang terdokumentasi.

Perubahan pola pembelajaran

Pembelajaran yang sebelumnya diisi mendengarkan, membaca, dan mencatat kini diselingi kuis dan permainan interaktif. Guru menilai peserta didik menjadi lebih tertarik, lebih aktif, dan "tidak malas-malasan lagi", bahkan perubahan itu mengubah *mindset* mereka tentang pelajaran sejarah. Setiap pembelajaran, katanya, "selalu ditunggu-tunggu" dan peserta didik "selalu menunggu event-event apa yang akan datang di pertemuan yang akan datang" (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). Kepala madrasah mengonfirmasi bahwa peserta didik "tidak bosan" dan "tertarik untuk lebih belajar secara serius" (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026), sementara wali murid N melihat anaknya lebih tertarik karena pembelajaran terasa lebih santai dan tidak monoton (wawancara wali murid N, 07 Oktober 2026). Perubahan juga tampak pada suasana dan interaksi di kelas. Siswa H menyatakan lebih aktif karena menyukai metode *game*, dan menggambarkan suasana kelas yang menyenangkan karena peserta didik dapat saling membantu dan bekerja sama (wawancara siswa H, 07 Oktober 2026). Siswa MRA menggambarkan kelas yang "langsung sepi" karena setiap peserta didik sibuk dengan pertanyaan pada perangkatnya masing-masing (wawancara siswa MRA, 07 Oktober 2026). Perubahan ini mengalihkan peran peserta didik dari penerima penjelasan menjadi pihak yang merespons, memilih jawaban, dan memperoleh hasil secara langsung. Ringkasan perubahan tersebut disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Pola Pembelajaran SKI Sebelum dan Sesudah Pemanfaatan *Platform Game.*

Aspek	**Sebelum pemanfaatan *platform game***	**Sesudah pemanfaatan *platform game***
Kegiatan utama peserta didik	Mendengarkan ceramah dan cerita, membaca, dan mencatat	Menjawab kuis, mengikuti permainan, dan melihat hasil pengerjaan, diselingi penjelasan guru
Peran guru	Penyampai utama materi	Penyampai materi sekaligus perancang aktivitas interaktif dan pengolah hasil *platform* sesuai rubrik
Respons peserta didik	Bosan, mengantuk, malas, dan sulit memahami materi	Lebih tertarik, lebih aktif, dan menunggu pertemuan berikutnya
Interaksi antarpeserta didik	Cenderung pasif	Saling membantu dan bekerja sama saat permainan
Kebiasaan belajar di rumah	Materi dibuka kembali bila ada tugas atau ulangan	Muncul inisiatif membuka kembali materi dan menceritakan kuis kepada orang tua
Bentuk latihan dan evaluasi	Soal tertulis yang membuat peserta didik jenuh membaca	Kuis singkat dan sederhana; hasil dari *platform* diolah guru sesuai rubrik

Sumber: Data wawancara guru SKI, kepala madrasah, peserta didik, dan wali murid, diolah peneliti (2026).

Implementasi Pemanfaatan *Platform Game*

Dukungan madrasah dan kesiapan pembelajaran digital

Implementasi ditopang visi, kebijakan, dan fasilitas madrasah. Kepala madrasah menyatakan bahwa visi dan misi madrasah harus mampu mendukung pembelajaran di era digital, dengan kapasitas internet yang menurutnya “lebih dari cukup” serta dukungan Smart TV, komputer, dan LCD (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Selain menyediakan jaringan Wi-Fi dan satu ruang kelas khusus pembelajaran digital, madrasah mewajibkan setiap guru memanfaatkan media digital minimal satu kali dalam satu semester pada setiap mata pelajaran (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Dukungan juga diberikan pada sumber daya manusia. Madrasah mendatangkan tutor pembimbing, baik setiap bulan maupun ketika guru perlu menguasai aplikasi tertentu, “agar mereka tidak ketinggalan zaman” karena yang dihadapi adalah generasi Z yang setiap hari menggunakan telepon seluler Android. Guru dievaluasi dalam rapat guru bulanan, dan guru yang belum siap membuat pembelajaran digital didampingi langsung (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Dengan demikian, kesiapan pembelajaran digital tidak hanya bertumpu pada perangkat, tetapi juga pada kesiapan guru dan pemantauan kelembagaan yang berkelanjutan.

Pemilihan platform dan pelaksanaan pembelajaran

Guru memandang ketiga *platform* memiliki tujuan yang sama, yaitu mengubah pembelajaran yang semula monoton menjadi lebih menarik (W. T. Qulub, komunikasi pribadi, 3 Oktober 2026). Preferensi peserta didik terhadap *platform* berbeda-beda, sebagaimana dirangkum pada Tabel 4.x. Salah satu informan (MMR) menyukai "ZipQuiz", istilah yang ia gunakan dalam wawancara, karena dapat "mengatur karakter-karakter yang lucu-lucu" dan "belajar sambil bermain" (MMR, komunikasi pribadi, 7 Oktober 2026). Informan lain (H) paling menyukai Quizizz karena terasa "menyenangkan" dan membuatnya "berpikir dengan cepat" melalui bentuk kuis dan *game* (H, komunikasi pribadi, 7 Oktober 2026).

Tabel 4. *Platform* yang Digunakan dan Temuan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran SKI.

Platform	**Temuan di lapangan**	**Sumber informan**
ZipGrade	Salah satu *platform* yang digunakan guru pada kelas X dan XI; hasil pengerjaan peserta didik tersedia pada *platform* dan diolah guru sesuai rubrik penilaian	Guru SKI
Quizizz	Digunakan untuk kuis; paling disukai siswa H karena menyenangkan dan melatih berpikir cepat; anak bercerita kepada orang tua tentang kuis Quizizz	Siswa H, wali murid N
Wordwall	Digunakan untuk permainan dan kuis; anak kadang menunjukkan hasil nilainya kepada orang tua	Guru SKI, wali murid N
ZipQuiz (istilah siswa)	Disukai karena karakter dapat diatur dan peserta didik dapat belajar sambil bermain	Siswa MMR

Sumber: Data wawancara, diolah peneliti (2026).

Pelaksanaan pembelajaran tetap berpusat pada materi. Guru menyiapkan dan menyampaikan materi "layaknya pembelajaran seperti biasa", lalu menyelingi atau menutupnya dengan kuis dan *ice breaking* menggunakan *platform* web (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). Semua materi SKI dapat dikemas dalam bentuk ini, tetapi keberhasilannya bergantung pada kesiapan kelas karena tidak semua kelas dan peserta didik dapat diajak bekerja sama menggunakan aplikasi (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). Soal dan aktivitas disusun dengan mengacu pada LKS dan buku paket, sesekali dilengkapi sumber dari web (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). *Platform* karenanya berfungsi mengemas ulang materi yang sudah ada, bukan menggantikan sumber belajar. Respons peserta didik selama pelaksanaan menunjukkan keaktifan. Siswa H menyatakan menjadi lebih aktif dan dapat bekerja sama dengan teman, sedangkan siswa FK menyatakan penggunaan web *game* membuatnya lebih aktif dan meningkatkan keinginannya mempelajari SKI (wawancara siswa FK, 07 Oktober 2026). Kelas yang "langsung sepi" pada pernyataan siswa MRA menunjukkan perhatian peserta didik terarah pada aktivitas yang sedang dikerjakan.

Integrasi nilai keislaman dan evaluasi

Nilai akhlak dan keteladanan tetap dimasukkan ke dalam materi dan pertanyaan pada *platform*. Guru menyatakan bahwa ia menyisipkan "beberapa prinsip akhlak mulia" yang dikaitkan dengan kehidupan nyata peserta didik serta "beberapa kisah teladan" yang dapat dipelajari dan dipraktikkan (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). Wali murid F menilai penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama "sangat bagus dan relevan" karena membuat pelajaran agama "tidak berkesan kuno", melainkan modern dan dekat dengan dunia anak (wawancara wali murid F, 07 Oktober 2026). Temuan ini menunjukkan bahwa perubahan bentuk media tidak serta-merta mengubah substansi SKI menjadi sekadar permainan. Evaluasi berlangsung pada dua tingkat. Pada tingkat guru, hasil pengerjaan yang tersedia pada ZipGrade, Quizizz, dan Wordwall diolah sesuai rubrik penilaian yang telah disiapkan (W. T. Qulub, komunikasi pribadi, 3 Oktober 2026). Contoh rubrik penilaian dan rekapitulasi hasil kuis dari *platform* tersebut disajikan pada [Lampiran X dan Lampiran Y]. Guru menilai bentuk kuis yang singkat dan sederhana membuat peserta didik lebih mudah menerima materi dan lebih fokus dibandingkan soal tertulis yang kadang membuat mereka jenuh membaca. Ia menyebut pengaruhnya terhadap pemahaman peserta didik "sangat pengaruh" (W. T. Qulub, komunikasi pribadi, 3 Oktober 2026). Penilaian ini merupakan persepsi guru dan tidak dimaksudkan sebagai ukuran capaian pemahaman. Pada tingkat madrasah, kepala madrasah menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran digital dievaluasi melalui rapat guru bulanan (Sholikin, komunikasi pribadi, 3 Oktober 2026).

Kendala dan upaya mengatasinya

Kendala yang ditemukan terutama bersifat teknis dan lebih terasa ketika peserta didik belajar di rumah, seperti dirangkum pada Tabel 5. Guru menuturkan bahwa tidak semua telepon seluler peserta didik dapat membuka tautan atau memindai *barcode* (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). Siswa MRA pernah "stuck di berandanya dan tidak bisa masuk", dan guru mengatasinya dengan memberi waktu lebih panjang serta membagikan tautan atau kode QR (wawancara siswa MRA, 07 Oktober 2026). Di madrasah, hambatan jaringan relatif teratasi karena Wi-Fi tersedia di setiap kelas, sedangkan di rumah "anak-anak ternyata tidak memiliki cukup kuota" (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Keterbatasan di rumah juga dirasakan keluarga. Wali murid M menyebut kendala berupa pembatasan kuota atau Wi-Fi rumah "untuk mengantisipasi *game* berlebihan" serta keterbatasan perangkat (wawancara wali murid M, 07 Oktober 2026), dan wali murid N menyebut internet yang kadang lambat serta perlunya mengingatkan anak agar tidak menggunakan ponsel di luar kegiatan belajar (wawancara wali murid N, 07 Oktober 2026). Wali murid UL menyampaikan hal serupa (wawancara wali murid UL, 06 Oktober 2026). Orang tua menanggapinya melalui pendampingan; wali murid F, misalnya, duduk di dekat anak, membatasi durasi, dan membantu menjelaskan materi yang belum dipahami (wawancara wali murid F, 07 Oktober 2026).

Tabel 5. Kendala dan Upaya Mengatasi dalam Pemanfaatan *Platform Game* pada Pembelajaran SKI.

Kendala	Temuan	Upaya
Perangkat peserta didik tidak seragam	Sebagian ponsel tidak dapat membuka tautan atau memindai barcode (guru SKI)	Guru menyediakan akses alternatif berupa tautan, barcode, atau kode dari *platform*
Kuota dan jaringan di rumah	Kuota tidak cukup saat tugas di rumah; internet lambat; ada pembatasan kuota atau Wi-Fi oleh orang tua (kepala madrasah, wali murid)	Penyediaan Wi-Fi di setiap kelas madrasah
Penggunaan ponsel di luar kegiatan belajar	Anak perlu diingatkan agar ponsel digunakan untuk belajar (wali murid)	Pengawasan, pembatasan durasi, dan pendampingan orang tua
Kesiapan guru membuat pembelajaran digital	Sebagian guru mungkin belum siap (kepala madrasah)	Pelatihan oleh tutor, evaluasi bulanan, dan pendampingan langsung

Sumber: Data wawancara, diolah peneliti (2026).

Minat, antusiasme, dan motivasi belajar

Kepala madrasah menilai peserta didik "tidak bosan" dan "tertarik untuk lebih belajar secara serius" ketika pembelajaran memanfaatkan media digital (wawancara kepala madrasah, 03 Oktober 2026). Guru melihat peserta didik sering menanyakan kapan media tersebut akan digunakan kembali (wawancara guru SKI, 03 Oktober 2026). Peserta didik H mengaku lebih aktif karena menyukai metode *game* (wawancara siswa H, 07 Oktober 2026), wali murid N

melihat anaknya lebih tertarik karena pembelajaran terasa lebih santai dan tidak monoton (wawancara wali murid N, 07 Oktober 2026), dan wali murid U menyebut antusiasme anaknya cukup baik sehingga keluarga memfasilitasi tablet dan laptop untuk mengakses aplikasi dari guru (wawancara wali murid U, 06 Oktober 2026). Keterangan dari berbagai pihak ini saling menguatkan.

Keaktifan dan keterlibatan

Keterlibatan tampak dari keaktifan mengerjakan soal pada *platform*, kerja sama antarpeserta didik, dan kebiasaan menceritakan kembali kuis di sekolah kepada orang tua. Wali murid F melihat anaknya berubah dari cenderung pasif menjadi bercerita tentang kegiatan Quizizz dan Wordwall beserta hasil yang diperolehnya (wawancara wali murid F, 07 Oktober 2026), dan wali murid N menyebut anaknya sering bercerita tentang kuis tersebut dan kadang menunjukkan hasil nilainya (wawancara wali murid N, 07 Oktober 2026). Peserta didik MMR menyukai ZipQuiz karena dapat mengatur karakter yang lucu dan "belajar sambil bermain" (wawancara siswa MMR, 07 Oktober 2026). Keterlibatan ini tidak berhenti di kelas, tetapi terbawa ke rumah melalui cerita dan hasil kuis.

Kemudahan memahami dan mengingat materi

Peserta didik UWS menyatakan materi "sangat mudah dipahami" karena belajar dan bermain berlangsung bersamaan (wawancara siswa UWS, 07 Oktober 2026). Wali murid F melihat anaknya lebih mudah mengingat nama tokoh, tahun peristiwa, dan alur cerita sejarah, dan menyebut adanya peningkatan pada catatan atau buku anak (wawancara wali murid F, 07 Oktober 2026). Wali murid M mengamati anaknya dapat mengingat kelahiran Nabi Muhammad SAW dan Perang Badar yang sebelumnya mudah terlupa (wawancara wali murid M, 07 Oktober 2026). Selain mengingat, anak juga dinilai lebih mudah menjelaskan kembali materi ketika ditanya, misalnya kisah dakwah Nabi atau sejarah perkembangan Islam (wawancara wali murid UL, 06 Oktober 2026). Pertanyaan yang muncul berulang pada permainan membuat peserta didik kembali menggunakan informasi yang telah dipelajari.

Pemahaman terhadap nilai dan keteladanan

Wali murid F melihat anaknya "lebih mudah meneladani sifat Nabi dan sahabat" melalui cerita sejarah dalam *game*, lebih rajin beribadah, dan lebih santun kepada teman, guru, dan ibunya (F, komunikasi pribadi, 7 Oktober 2026). Wali murid M mengamati anaknya mulai mengenali sifat tabligh dan amanah (M, komunikasi pribadi, 7 Oktober 2026). Perubahan ini sejalan dengan upaya guru menyisipkan prinsip akhlak dan kisah teladan pada materi dan soal (W. T. Qulub, komunikasi pribadi, 3 Oktober 2026). Namun, temuan ini perlu dibaca secara hati-hati. Pertama, perubahan akhlak dan ibadah hanya bersumber dari laporan wali murid,

tanpa observasi langsung terhadap perilaku peserta didik maupun keterangan dari pihak lain, seperti guru kelas atau teman sebaya. Kedua, laporan orang tua rentan terhadap bias persepsi. Wali murid yang menilai positif pembelajaran cenderung memperhatikan perubahan yang sejalan dengan penilaiannya (bias konfirmasi), dan laporan tentang perilaku anak dapat dipengaruhi harapan sosial untuk menggambarkan anak secara baik. Ketiga, perubahan perilaku dapat dipengaruhi banyak faktor selain *platform game*, yaitu materi SKI itu sendiri, bimbingan guru, pembelajaran pada mata pelajaran lain, lingkungan dan pembiasaan di rumah, serta kematangan peserta didik seiring bertambahnya usia (maturasi). Penelitian ini tidak dirancang untuk memisahkan kontribusi masing-masing faktor tersebut. Karena itu, perubahan yang dilaporkan dipahami sebagai pengamatan wali murid yang berkaitan dengan keseluruhan pengalaman belajar, bukan sebagai akibat tunggal penggunaan *platform*.

Kemandirian belajar

Wali murid N menyatakan, "Jika sebelumnya harus sering disuruh, sekarang anak terkadang punya inisiatif sendiri untuk melihat kembali materi", meskipun belum setiap hari (wawancara wali murid N, 07 Oktober 2026). Wali murid U menyebut anaknya cukup sering belajar mandiri dan difasilitasi tablet serta laptop untuk mengakses aplikasi dari guru (wawancara wali murid U, 06 Oktober 2026), dan wali murid F melihat anaknya mulai membuka aplikasi tanpa diperintah serta berusaha memperoleh hasil yang lebih baik (wawancara wali murid F, 07 Oktober 2026). Kemandirian ini masih tumbuh dengan pendampingan orang tua dan penyediaan akses oleh guru.

Tabel 6. Ringkasan Dampak Pemanfaatan *Platform Game* Terhadap Pemahaman Keagamaan Peserta Didik.

Dimensi	Temuan utama	Sumber informan
Minat, antusiasme, dan motivasi	Pembelajaran tidak lagi dianggap membosankan; peserta didik lebih bersemangat dan menunggu pertemuan berikutnya	Guru SKI, kepala madrasah, peserta didik, wali murid
Keaktifan dan keterlibatan	Aktif mengerjakan soal, bekerja sama, dan menceritakan kembali kuis kepada orang tua	Guru SKI, peserta didik, wali murid
Kemudahan memahami dan mengingat	Lebih mudah mengingat tokoh, peristiwa, dan alur sejarah serta menjelaskannya kembali	Peserta didik, wali murid
Nilai dan keteladanan	Mengenali sifat tabligh dan amanah; mulai meneladani Nabi dan sahabat	Guru SKI, wali murid
Kemandirian belajar	Muncul inisiatif membuka kembali materi dan mengulang latihan, belum setiap hari	Wali murid

Sumber: Data wawancara, diolah peneliti (2026).

Pembahasan

Transformasi sebagai perpaduan, bukan penggantian

Temuan menunjukkan bahwa transformasi di MA Safinatul Huda tidak menghapus pembelajaran konvensional. Guru tetap menyampaikan materi, lalu *platform game* digunakan untuk latihan, *ice breaking*, dan evaluasi. Hal ini sejalan dengan Rozi dan Hafidz (2024) yang memandang media konvensional tetap relevan dan menempatkan pembelajaran campuran sebagai jalan tengah, serta dengan pandangan bahwa teknologi adalah sarana pendukung, bukan pengganti pendidik (Pangestuti et al., 2024; Sembiring et al., 2025). Data bahwa guru tetap menentukan materi, memilih *platform*, menyusun soal, dan mengolah hasil menunjukkan bahwa pergeseran dari pembelajaran berpusat pada guru ke berpusat pada peserta didik, yang oleh Fiza et al., (2026) dijadikan indikator transformasi, terjadi secara parsial, yakni pada pola keterlibatan, bukan pada kendali pembelajaran. Risanty et al., (2022) menyatakan bahwa digitalisasi pendidikan lebih luas daripada alih format dan menyentuh tatanan institusional. Temuan penelitian ini mendukung pandangan tersebut: perubahan pembelajaran SKI ditopang kewajiban pemanfaatan media digital, ruang kelas digital, tutor, pendampingan guru, dan rapat evaluasi bulanan. Gagasan Suherlan (dalam Salsabila et al., 2023) tentang tuntutan integrasi teknologi oleh lembaga pendidikan terwujud dalam kebijakan ini. Meski demikian, kewajiban minimal satu kali per semester dapat dibaca sebagai ambang yang rendah, sehingga kedalaman integrasi pada mata pelajaran SKI lebih ditentukan oleh inisiatif dan kesiapan guru daripada oleh kebijakan semata.

Gamifikasi dan keterlibatan peserta didik

Peningkatan minat, keaktifan, dan kerja sama peserta didik konsisten dengan gagasan bahwa elemen permainan dalam konteks pembelajaran dapat melibatkan peserta didik secara aktif (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). Kelima fungsi *game* yang dilaporkan Mardiah et al., (2024) dan Pradifta (2025) memiliki padanan dalam data: motivasi (peserta didik menunggu pertemuan berikutnya), suasana menyenangkan (“lebih seru dan tidak membosankan”), latihan berpikir cepat (pernyataan siswa H), partisipasi aktif (kelas yang “langsung sepi”), dan umpan balik berupa hasil pengerjaan yang dapat dilihat guru. Variasi pilihan *platform*, yaitu karakter pada ZipQuiz dan format kuis pada Quizizz, juga sejalan dengan gagasan bahwa elemen permainan yang berbeda menarik peserta didik secara berbeda. Dua catatan kritis perlu diberikan. Pertama, data tidak secara eksplisit menyebut poin, lencana, atau papan peringkat; elemen yang paling sering disebut adalah kuis, karakter, suasana bermain, dan kerja sama, sehingga efek yang dilaporkan lebih terkait dengan interaktivitas dan suasana permainan daripada sistem imbalan. Kedua, antusiasme untuk menunggu “event” berikutnya dapat

sebagian mencerminkan efek kebaruan, dan penelitian ini tidak mengukur apakah antusiasme itu bertahan dalam jangka panjang.

Konstruktivisme: dari keterlibatan menuju pengolahan materi

Dalam perspektif konstruktivisme, pemahaman dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik (Ramadhannita, 2023). Aktivitas membaca soal, memilih jawaban, memperoleh umpan balik, dan mengulang materi melalui permainan memberi kesempatan peserta didik mengolah kembali informasi yang telah diterima. Kemampuan anak menjelaskan kembali kisah dakwah Nabi kepada orang tua serta bercerita tentang kuis di rumah menunjukkan bahwa pengolahan itu berlanjut setelah pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Zakiah Daradjat (dalam Jafri, 2021) bahwa pengalaman dan latihan yang berkelanjutan memengaruhi perkembangan pemahaman keagamaan. Namun, konstruktivisme menekankan refleksi dan tindakan nyata, sedangkan soal pada *platform* bersumber dari LKS dan buku paket dalam bentuk kuis singkat dan sederhana. Bentuk ini efektif untuk memicu perhatian dan pengulangan, tetapi belum tentu menuntut penalaran. Mengingat peserta didik jenjang menengah umumnya telah berada pada tahap operasi formal (Piaget, dalam Syam, 2025), terdapat ruang untuk merancang soal yang menuntut analisis sebab-akibat peristiwa dan penarikan *ibrah*. Dalam konteks ini, *platform* paling tepat dipahami sebagai pemantik interaksi, sedangkan pemaknaan lebih lanjut bergantung pada pendampingan guru.

Platform sebagai wahana, SKI sebagai nilai: peran guru

Problem pembelajaran SKI yang dilaporkan literatur, yaitu persepsi membosankan, dominasi ceramah, dan evaluasi berorientasi hafalan (Ariyanti & Anggerawati, 2024; Hasanah, 2020; Hasmar, 2020), tampak pada kondisi sebelum transformasi di madrasah ini. Namun, kendala fasilitas yang disebut literatur tidak dominan di sini karena madrasah menyediakan Wi-Fi di kelas dan perangkat pendukung; hambatan justru bergeser ke rumah peserta didik. Perbedaan ini menunjukkan bahwa dukungan kelembagaan dapat meredam sebagian problem yang pada madrasah lain menjadi penghambat utama. Temuan bahwa peserta didik lebih mudah mengingat nama tokoh, tahun peristiwa, dan alur cerita memerlukan pembacaan kritis. Kemampuan tersebut berguna, tetapi persis merupakan jenis capaian yang dikritik literatur apabila pembelajaran SKI berhenti pada fakta (Hasanah, 2020). Yang membedakan praktik di madrasah ini adalah upaya guru menyisipkan prinsip akhlak dan kisah teladan pada materi dan soal, selaras dengan penegasan Ibn Khaldun (dalam Darmalinda, 2024) bahwa sejarah menuntut pemahaman sebab dan pengambilan *ibrah*, serta dengan pandangan bahwa SKI diarahkan pada bimbingan dan pembiasaan agar peserta didik menghayati sejarah Islam

(Syurgawi & Yusuf, 2020). Pengenalan sifat tabligh dan amanah dapat dibaca sebagai tanda awal pengambilan *ibrah*, tetapi proses itu tetap bergantung pada guru, bukan pada *platform*.

Pemahaman keagamaan: pengetahuan, nilai, dan praktik

Bila dibaca melalui tiga indikator pada kajian teoretis, dampak yang ditemukan tidak merata pada ketiga ranah. Pada ranah pengetahuan, bukti paling kuat: peserta didik mengingat tokoh dan peristiwa serta mampu menjelaskannya kembali, yang sesuai dengan kemampuan "menjelaskan" dalam Taksonomi Bloom (Syukur, 2020). Pada ranah nilai, terdapat indikasi, yakni pengenalan sifat tabligh dan amanah serta keinginan meneladani Nabi dan sahabat. Pada ranah praktik, bukti paling lemah karena hanya bersumber dari pengamatan orang tua tentang ibadah dan kesantunan, serta inisiatif belajar yang belum rutin. Pembacaan ini sejalan dengan Jafri (2021) dan Fatah (2014) yang menempatkan perwujudan pemahaman pada kebiasaan ibadah, akhlak, dan penerapan dalam kehidupan, bukan hanya pada nilai akademik. Karena penelitian ini tidak mengukur capaian akademik, klaim dampak harus dibatasi pada persepsi informan. Pandangan Zakiah Daradjat (dalam Jafri, 2021) bahwa pendidikan, pengalaman, dan latihan membentuk jiwa agama, serta temuan bahwa keluarga turut mendampingi dan mengawasi penggunaan gawai, menegaskan bahwa perubahan perilaku merupakan hasil perpaduan materi SKI, bimbingan guru, aktivitas interaktif, dan dukungan keluarga, bukan akibat tunggal *platform*.

Posisi temuan terhadap penelitian terdahulu

Temuan tentang meningkatnya keaktifan, motivasi, dan minat sejalan dengan laporan Hanifah et al., (2026) tentang Zep Quiz, Sukma (2025) tentang Baamboozle, serta Anjani et al., (2026) dan Muslikha et al., (2026) tentang Duck Race dan *Digital Scavenger Hunt*, dan dengan temuan Hariyadi et al., (2023) tentang meningkatnya keterlibatan pada pembelajaran SKI berbasis teknologi. Penelitian ini menambahkan empat hal: (1) pemanfaatan beberapa *platform* secara selektif pada satu madrasah, bukan satu *platform* tertentu; (2) lapisan kelembagaan, yaitu kebijakan, tutor, dan evaluasi bulanan, yang menjelaskan keberlanjutan praktik; (3) fungsi *platform* sebagai alat evaluasi yang memberi guru informasi capaian; dan (4) perluasan keterlibatan menjadi kebiasaan membuka kembali materi di rumah dengan peran keluarga. Perlu dicatat bahwa Anjani et al., (2026) dan Muslikha et al., (2026) melaporkan hasil belajar, sedangkan penelitian ini tidak mengukurnya, sehingga perbandingan hanya dapat dilakukan pada aspek minat dan keterlibatan.

Kendala dan implikasi

Kendala perangkat, kuota, dan pengawasan penggunaan gawai selaras dengan tantangan yang dilaporkan literatur, yaitu akses, literasi digital, dan potensi ketergantungan

(Rozi & Hafidz, 2024; Sembiring et al., 2025). Pembatasan kuota atau Wi-Fi oleh orang tua dapat dibaca sebagai upaya melindungi anak dari penggunaan berlebihan, yang menunjukkan bahwa kehati-hatian terhadap ketergantungan digital telah dijalankan di tingkat keluarga. Literasi digital guru, yang pada literatur sering menjadi hambatan, dikelola madrasah melalui tutor dan pendampingan. Upaya berupa akses alternatif, Wi-Fi di madrasah, pendampingan guru, dan pengawasan orang tua menunjukkan bahwa kendala tersebut dapat dikelola secara bersama. Secara teoretis, temuan ini memperluas kajian gamifikasi dalam PAI dari aspek keterlibatan ke aspek pemahaman nilai dan kebiasaan belajar, dengan catatan bahwa dampak pada ranah nilai dan praktik masih bersifat indikatif. Secara praktis, pemilihan *platform* yang mudah diakses, keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, perancangan soal yang tidak berhenti pada hafalan, dan evaluasi berkala perlu diperhatikan oleh guru dan madrasah lain. Karena hambatan terbesar berada di rumah, tugas berbasis web di luar kelas sebaiknya disertai alternatif yang tidak bergantung pada kuota.

Tabel 7. Sintesis Temuan, Teori, dan Makna Analitis.

Temuan utama	**Teori atau penelitian rujukan**	**Makna analitis**
Guru tetap menyampaikan materi; *platform* dipakai untuk latihan, ice breaking, dan evaluasi	Pembelajaran campuran (Rozi & Hafidz, 2024); teknologi sebagai sarana pendukung (Sembiring et al., 2025)	Transformasi bersifat perpaduan; pergeseran ke peserta didik terjadi parsial
Kebijakan wajib, tutor, ruang digital, dan rapat bulanan	Digitalisasi sebagai proses institusional (Risanty et al., 2022)	Praktik bertahan karena ditopang lembaga, tetapi ambang kewajiban rendah
Minat, keaktifan, dan kerja sama meningkat	Gamifikasi (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012); Mardiah et al., (2024)	Efek berkaitan dengan interaktivitas dan suasana permainan; kemungkinan efek kebaruan
Peserta didik mengingat dan menjelaskan kembali materi	Konstruktivisme (Ramadhannita, 2023); Taksonomi Bloom (Syukur, 2020)	Ranah pengetahuan paling kuat; soal masih cenderung pada ingatan
Mengenali tabligh dan amanah; meneladani Nabi dan sahabat	Ibrah dalam SKI (Darmalinda, 2024); Jafri (2021)	Indikasi pengambilan ibrah yang bergantung pada guru
Perubahan ibadah dan sikap dilaporkan orang tua; inisiatif belajar belum rutin	Zakiah Daradjat (dalam Jafri, 2021); Fatah (2014)	Dampak praktik bersifat persepsi dan multifaktor, bukan akibat tunggal *platform*

Sumber: Hasil analisis peneliti (2026).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Transformasi pemanfaatan *platform game* pembelajaran interaktif berbasis web pada pembelajaran SKI di MA Safinatul Huda berupa pergeseran dari pembelajaran yang didominasi ceramah, membaca, dan mencatat menuju perpaduan penyampaian materi oleh guru dengan kuis dan permainan interaktif melalui ZipGrade, Quizizz, dan Wordwall. Implementasinya ditopang kebijakan, fasilitas, pelatihan, dan evaluasi madrasah, dilaksanakan dengan memilih

platform yang mudah diakses, menyisipkan nilai keislaman pada materi dan soal, serta memanfaatkan hasil *platform* untuk evaluasi, meskipun masih menghadapi kendala perangkat, kuota, dan pengawasan gawai. Pemanfaatan *platform* dipersepsikan berdampak positif pada minat, keterlibatan, kemudahan mengingat dan memahami materi, pemahaman nilai keteladanan, serta kemandirian belajar peserta didik. Secara praktis, guru dapat menggunakan platform interaktif sebagai pelengkap pembelajaran dengan menyesuaikan aktivitas digital pada tujuan pembelajaran, memberikan umpan balik yang membantu peserta didik memahami konteks dan nilai dari peristiwa sejarah Islam, serta mengombinasikannya dengan diskusi dan refleksi. Pihak madrasah dapat mendukung penerapannya melalui kesiapan sarana, pendampingan guru, dan evaluasi pembelajaran secara berkala. Untuk menilai kontribusi platform secara lebih kuat, penelitian selanjutnya perlu melibatkan konteks madrasah yang lebih beragam serta menggunakan bukti tambahan, seperti pengukuran capaian belajar, observasi berulang, dan penelusuran perubahan perilaku dalam rentang waktu yang memadai. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini terletak pada pemahaman kontekstual mengenai praktik pemanfaatan platform interaktif dalam pembelajaran SKI, bukan pada klaim bahwa platform tersebut secara langsung menyebabkan peningkatan hasil belajar atau internalisasi nilai keagamaan. Guru SKI disarankan memilih *platform* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kemampuan peserta didik, memperkuat nilai keislaman pada materi dan soal, serta menyediakan akses alternatif ketika terjadi kendala teknis. Madrasah disarankan menjaga dukungan fasilitas, pelatihan, dan evaluasi berkala, memeratakan fasilitas digital, serta menjalin kerja sama dengan orang tua dalam pengawasan penggunaan gawai. Peneliti selanjutnya disarankan meneliti beberapa madrasah dengan kondisi yang berbeda, membandingkan *platform*, serta menggunakan pendekatan kuantitatif atau *mixed-methods* dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk menguji capaian belajar dan pemahaman keagamaan secara lebih terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini merupakan bagian dari tesis pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kudus. Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala madrasah, guru SKI, peserta didik, dan wali murid MA Safinatul Huda yang telah menjadi informan, serta kepada dosen pembimbing atas arahan selama penelitian.

DAFTAR REFERENSI

Anjani, F. R., Ehwanudin, & Wijaya, A. (2026). Interactive learning media Duck Race on the Online Stopwatch website to increase motivation to learn Islamic religious education. *Journal of Research in Islamic Education, 8*(1). https://doi.org/10.25217/jrie.v8i1.7631

Ariyanti, N., & Anggerawati, N. L. (2024). Analisis problematika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah. *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam, 4*(1), 68–72. https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855

Asiyah, S., & Hamdanah. (2024). Pendekatan model pemahaman keagamaan: Tekstual dan kontekstual inklusif dan eksklusif. *Journal on Education, 6*(4), 18227–18235. https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5767

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications. https://www.ceil-conicet.gov.ar/wp-content/uploads/2018/04/CRESWELLQualitative-Inquary-and-Research-Design-Creswell.pdf

Darmalinda. (2024). Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam (analisis konsepsi, tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran). *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 9*(1), 94–100. https://doi.org/10.51729/91375

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification." In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Fatah, A. (2014). Analisis dimensi keberhasilan pendidikan Islam di MI Tahfidz Al-Qur'an Krandon Kudus. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam, 9*(2), 344–348. https://doi.org/10.21043/edukasia.v9i2.779

Fiza, N., Friana, E. D., Melani, F., Paninggoran, Hariri, S. N., & Wahyuni, S. (2026). Transformasi pembelajaran akidah: Dari konvensional ke digital learning di era Society 5.0. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 4*(2), 181–183. https://doi.org/10.61104/ihsan.v4i2.5555

Hanifah, Z. N. L., Darmawan, A., & AR, Z. T. (2026). Enhancing student engagement in Islamic Cultural History using Zep Quiz at MA Darul Ulum Waru, Sidoarjo. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam, 16*(1). https://doi.org/10.18592/jtipai.v16i1.20421

Hariyadi, R., et al. (2023). Pembelajaran interaktif Sejarah Kebudayaan Islam berbasis teknologi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. *Jurnal STIT Muhammadiyah Tempurrejo-Ngawi, 2*(1).

Hasanah, U. (2020). Problematika dan alternatif inovasi pembelajaran sejarah Islam. *El Tarikh: Journal of History, Culture and Civilization, 1*(2), 125–127, 150. https://doi.org/10.24042/jhcc.v1i2.6535

Hasmar, A. H. (2020). Problematika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di madrasah. *Jurnal Mudarrisuna, 10*(1), 15–19. https://doi.org/10.22373/jm.v10i1.6789

Herizon, Z., & Rahmanto, M. A. (2026). Penerapan pembelajaran inklusif PAI: Strategi dan upaya dalam pemahaman tauhid siswa. *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam, 8*(1), 614–620. https://doi.org/10.54437/ilmuna.v8i1.2823

Istiqomah, N., Lisdawati, & Adiyono. (2023). Reinterpretasi metode pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah

Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education, 6*(1), 86–93. https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084

Jafri. (2021). Upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan pemahaman keagamaan siswa. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam, 6*(1), 11–32. https://doi.org/10.46963/alliqo.v6i1.331

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer. https://doi.org/10.1145/2207270.2211316

Kurniawan, M. N. R., Jamilah, S., & Saleh, M. (2025). Design and development of interactive digital comic media to foster historical consciousness and Islamic thought: A case study at MTsN 2 Sidenreng Rappang, Indonesia. *Enrichment: Journal of Multidisciplinary Research and Development, 3*(9). https://doi.org/10.55324/enrichment.v3i9.572

MA Safinatul Huda. (2026). *Profil madrasah MA Safinatul Huda Sowan Kidul Kedung Jepara*. MA Safinatul Huda.

Mardiah, A., Harianto, & Muhammad. (2024). Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran. *EDUPEDIKA: Jurnal Studi Pendidikan dan Pembelajaran, 3*(1), 10–13. https://doi.org/10.60004/edupedika.v3i1.84

Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Iptek) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 3*(1), 101–105. https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432

Muslikha, A., Muhaemin, & Al Hamdany, M. Z. (2026). Digital scavenger hunt with LearningApps: A strategy to enhance student interest and learning outcomes in Islamic religious education. *Al Izzah: Jurnal Hasil-Hasil Penelitian, 21*(1). https://doi.org/10.31332/ai.vi.13927

Pangestuti, S. M., Prihandono, T., & Bektiarso, S. (2024). Peran perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan era Industry 4.0 dan Society 5.0 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 2*(9). https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2753

Pradifta, Y. (2025). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran PAI. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan dan Riset, 3*(1). https://doi.org/10.65311/pedagogik.v3i1.1218

Ramadhannita, R. D. (2023). Analisis pendekatan konstruktivisme dalam meningkatkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2*(3), 369–376. https://doi.org/10.70287/epistemic.v2i3.178

Risanty, R. D., et al. (2022). Implementasi transformasi model konvensional menuju pendekatan digital di bidang pendidikan. In *Seminar Nasional Sains dan Teknologi 2022* (pp. 1–7). Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta. https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/14702

Rozi, F., & Hafidz. (2024). Analisis fenomena peralihan metode pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis digital. *Meriva: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam, 1*(1), 144–148. https://ejournal.merivamedia.com/index.php/meriva/article/view/19

Salsabila, U. H., Mustika, L. A., Utami, S. D., Ikhsan, M. N., & Hasibuan, N. B. (2023). Pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan, 11*(2), 140–141. https://doi.org/10.26618/equilibrium.v11i2.10142

Sembiring, T. Br., et al. (2025). Dampak perkembangan teknologi dalam pendidikan. *Jurnal Pustaka Cendekia Hukum dan Ilmu Sosial*, *2*(3), 277–278. https://doi.org/10.70292/pchukumsosial.v2i3.76

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukma, F. M. (2025). Penerapan web Bamboozle pada mata pelajaran SKI kelas IV MIN Kota Blitar. *Maliki Interdisciplinary Journal*, *3*(6). https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/view/15073

Syam, A. B. (2025). Tingkat pemahaman siswa SMP Negeri 8 Tebing Tinggi terhadap materi Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, *3*(1), 143–147. https://doi.org/10.65311/jkp.v3i1.1241

Syukur, T. A. (2020). Pemahaman keagamaan guru Pendidikan Agama Islam DKI Jakarta. *Inferensi: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, *14*(1), 162. https://doi.org/10.18326/infsl3.v14i1.159-180

Syurgawi, A., & Yusuf, M. (2020). Metode dan model pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *MAHAROT: Journal of Islamic Education*, *4*(2), 177. https://doi.org/10.28944/maharot.v4i2.433

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications. https://ebooks.umu.ac.ug/librarian/books-file/Case%20Study%20Research%20and%20Applications.pdf