

PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Nabilah Hayyu Palupi*, Muzammil
Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo, Indonesia
e-mail : nabilahhayyu551@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi salah satu tantangan yang dihadapi SD Negeri Sumber Kejayan 04. Kondisi ini dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang belum mampu melibatkan peserta didik secara aktif dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian ini berfokus pada pendampingan pengembangan media ular tangga PAI sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan, memanfaatkan, dan mengoptimalkan media ular tangga PAI agar lebih efektif dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* dan langkah-langkahnya meliputi analisis kebutuhan, sosialisasi, pelatihan penyusunan bank soal PAI, pendampingan pengembangan media ular tangga kelompok, penyusunan panduan penggunaan media, serta simulasi implementasi dalam pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru berhasil mengembangkan bank soal yang terstruktur, memodifikasi media ular tangga menjadi format kelompok yang lebih partisipatif, serta menyusun panduan penggunaan media sebagai pendukung implementasi pembelajaran. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran meningkat karena media memungkinkan interaksi dan partisipasi yang lebih luas. Implikasi kegiatan ini menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga PAI dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran aktif, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta memperkuat budaya inovasi pembelajaran di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Ular Tangga; Motivasi Belajar; Inovasi Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter, spiritualitas, dan perilaku peserta didik sejak usia dasar¹.

¹ Tajuddin Tajuddin and Amaluddin Amaluddin, 'Pendidikan Agama Islam Sebagai Media Penguatan Karakter Dan Mental Spiritual', *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1.4 (2025), 61-71.

Namun demikian, berbagai fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih menghadapi tantangan serius, khususnya terkait rendahnya motivasi belajar peserta didik². Kondisi ini tampak dari rendahnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran, kurangnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, serta lemahnya keterlibatan siswa dalam memahami materi keagamaan yang diajarkan. Fenomena tersebut tidak hanya terjadi di sekolah perkotaan, tetapi juga banyak ditemukan di sekolah dasar daerah pedesaan yang masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional berbasis ceramah. Keadaan ini menjadi perhatian penting karena motivasi belajar merupakan faktor fundamental yang menentukan keberhasilan proses pendidikan. Menurut teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Schunk³, motivasi berfungsi sebagai pendorong internal yang memengaruhi intensitas, arah, dan ketekunan individu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, rendahnya motivasi belajar akan berdampak langsung terhadap kualitas hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, diperlukan berbagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu fenomena yang berkembang dalam dunia pendidikan abad ke-21 adalah meningkatnya kebutuhan terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan⁴. Perubahan karakteristik peserta didik yang semakin akrab dengan aktivitas bermain menuntut guru untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Fakta menunjukkan bahwa peserta didik sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat satu arah. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky menjelaskan bahwa

² Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, and Gusmaneli Gusmaneli, 'Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Strategi Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3.2 (2025), 414–27.

³ Maria K DiBenedetto and Dale H Schunk, 'Assessing Academic Self-Efficacy', in *Academic Self-Efficacy in Education: Nature, Assessment, and Research* (Springer, 2022), pp. 11–37.

⁴ Naila Nafaul Faiza and Indah Setyo Wardhani, 'Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif', *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2.12 (2024).

pengetahuan akan lebih mudah terbentuk ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam pengalaman sosial dan aktivitas yang menarik⁵. Dengan kata lain, pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran⁶. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran inovatif menjadi kebutuhan mendesak dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Negeri Sumber Kejayan 04. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam serta kepala sekolah, ditemukan bahwa sebagian peserta didik masih menunjukkan motivasi belajar yang rendah ketika mengikuti pembelajaran PAI. Rendahnya motivasi tersebut terlihat dari kurangnya keberanian siswa dalam menjawab pertanyaan, minimnya partisipasi selama pembelajaran berlangsung, serta kecenderungan siswa merasa bosan ketika guru menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebagai respons terhadap kondisi tersebut, guru telah berupaya menghadirkan inovasi berupa media pembelajaran ular tangga PAI yang mengintegrasikan unsur permainan dengan materi keagamaan. Media ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran PAI. Dalam perspektif teori Difusi Inovasi Rogers (2003)⁷, media ular tangga PAI dapat dikategorikan sebagai sebuah inovasi pendidikan karena menawarkan cara baru yang dinilai lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran sebelumnya.

Meskipun demikian, implementasi media ular tangga PAI di SD Negeri Sumber Kejayan 04 masih menghadapi berbagai keterbatasan. Berdasarkan hasil identifikasi lapangan, permainan ular tangga yang digunakan selama ini hanya dapat dimainkan oleh dua peserta didik secara bergantian sehingga

⁵ Ermis Suryana, Marni Prasyur Aprina, and Kasinyo Harto, 'Teori Konstruktivistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran', *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.7 (2022), 2070–80.

⁶ Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, and Hafiz Rekso Budi, 'The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement', *Hipkin Journal of Educational Research*, 1.3 (2024), 299–310.

⁷ Dian Wildan and others, 'Karakteristik Inovasi Dan Strategi Inovasi: Implikasi Bagi Pendidikan Islam', *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 8.1 (2026), 1–12.

belum mampu melibatkan seluruh siswa dalam satu waktu. Selain itu, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan variasi soal yang digunakan dalam permainan sehingga penggunaan media cenderung monoton dan kurang berkelanjutan. Kondisi tersebut menyebabkan manfaat inovasi belum dapat dirasakan secara merata oleh seluruh peserta didik. Dalam teori Difusi Inovasi Rogers, permasalahan tersebut berkaitan dengan aspek *trialability* dan *observability*, yaitu keterbatasan kesempatan mencoba inovasi serta belum optimalnya observasi manfaat inovasi oleh seluruh pengguna. Oleh karena itu, meskipun media ular tangga telah diterapkan, efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik belum mencapai hasil yang optimal.

Permasalahan utama yang menjadi fokus dalam kegiatan pengabdian ini adalah belum optimalnya pemanfaatan media ular tangga PAI sebagai sarana peningkatan motivasi belajar peserta didik akibat keterbatasan desain permainan dan minimnya pengembangan bank soal yang mendukung implementasi media secara berkelanjutan. Masalah ini tergolong krusial karena motivasi belajar merupakan prasyarat utama bagi terbentuknya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Apabila kondisi tersebut dibiarkan, maka inovasi yang sebenarnya memiliki potensi besar akan mengalami stagnasi dan gagal memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PAI. Oleh sebab itu, diperlukan suatu program pendampingan yang tidak hanya berfokus pada penggunaan media, tetapi juga pada pengembangan kapasitas guru dalam mengelola, memodifikasi, dan mengoptimalkan media ular tangga agar dapat digunakan secara lebih efektif dan berkelanjutan.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Bando dkk. (2026) menemukan bahwa *game-based learning* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi intrinsik, dan hasil belajar melalui aktivitas pembelajaran yang

lebih interaktif⁸. Penelitian lain oleh Reyza Qurrota Akyuna dkk. (2026) menunjukkan bahwa media permainan edukatif dalam pembelajaran sekolah efektif meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan⁹. Selanjutnya, penelitian oleh Imania Nur Rachmawati dkk. (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan minat belajar dan memperkuat pemahaman konsep keagamaan peserta didik¹⁰. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media permainan memiliki kontribusi positif terhadap proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian pengabdian ini terletak pada model pendampingan pengembangan media ular tangga PAI berbasis difusi inovasi yang tidak hanya berorientasi pada penggunaan media permainan, tetapi juga pada penguatan kapasitas guru melalui pengembangan bank soal tematik, modifikasi desain ular tangga kelompok, penyusunan panduan implementasi, serta strategi perluasan adopsi inovasi. Pendekatan ini menghasilkan suatu model pemberdayaan guru yang memungkinkan media ular tangga tidak sekadar menjadi alat permainan edukatif, melainkan menjadi inovasi pembelajaran yang adaptif, berkelanjutan, dan mudah direplikasi oleh guru lain. Kebaruan tersebut memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kajian difusi inovasi pendidikan Islam sekaligus kontribusi praktis bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi guru dalam mengembangkan dan mengoptimalkan media ular tangga PAI sebagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SD Negeri Sumber Kejayan 04. Pendampingan dilakukan melalui penguatan kompetensi guru dalam penyusunan bank soal tematik,

⁸ Ushwa Dwi Masrurah Arifin Bando and others, 'Implementasi Metode Game-Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Pada Siswa Sekolah Dasar', *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9.2 (2026), 741–53.

⁹ Reyza Qurrota Akyuna, Ana Dwi Wahyuni, and Diyah Mintasih, 'Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik', *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Keagamaan*, 5.1 (2026), 121–32.

¹⁰ Imania Nur Rachmawati, 'Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning). Penggunaan Game Dalam Pembelajaran PAI Pada Siswa Madrasah', *JEIM: Journal of Education and Islamic Moderation*, 1.02 (2025), 48–58.

pengembangan format permainan yang lebih partisipatif, penyusunan panduan penggunaan media, serta implementasi dan evaluasi penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan demikian, inovasi media ular tangga PAI diharapkan dapat diadopsi secara lebih luas, berkelanjutan, dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*. Pendekatan PAR dipilih karena menempatkan mitra sebagai subjek yang terlibat secara aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi masalah, perencanaan program, pelaksanaan tindakan, hingga refleksi hasil kegiatan. Pendekatan ini memungkinkan terjadinya proses pemberdayaan dan peningkatan kapasitas mitra secara berkelanjutan. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri Sumber Kejayan 04 yang beralamat di Dusun Tegal, Desa Sumber Kejayan, Kecamatan Mayang, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Mitra dalam kegiatan ini adalah guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik yang terlibat dalam pengembangan serta implementasi media ular tangga PAI sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan. Pada tahap ini tim pengabdi melakukan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, guru PAI, dan peserta didik untuk mengidentifikasi kondisi awal penggunaan media ular tangga PAI, tingkat motivasi belajar peserta didik, serta kendala yang dihadapi guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran. Hasil tahap ini digunakan sebagai dasar penyusunan program pendampingan. Tahap kedua adalah pemaparan materi dan sosialisasi inovasi. Kegiatan ini berupa penyampaian materi mengenai pentingnya inovasi pembelajaran, konsep media pembelajaran berbasis permainan, strategi penyusunan bank soal PAI, serta prinsip-prinsip penggunaan media ular tangga sebagai sarana peningkatan motivasi belajar peserta didik. Pada tahap ini peserta memperoleh pemahaman konseptual mengenai manfaat dan prosedur penggunaan media

secara optimal.

Tahap ketiga adalah praktik dan pendampingan pengembangan media. Guru didampingi untuk menyusun bank soal PAI sesuai materi pembelajaran, mengembangkan format ular tangga kelompok yang dapat dimainkan oleh lebih banyak peserta didik secara bersamaan, serta menyusun panduan penggunaan media. Kegiatan ini dilakukan secara partisipatif sehingga guru terlibat langsung dalam proses perancangan dan pengembangan inovasi pembelajaran. Tahap keempat adalah simulasi implementasi media. Guru mempraktikkan penggunaan media ular tangga PAI yang telah dikembangkan dalam situasi pembelajaran nyata. Tim pengabdian melakukan pendampingan secara langsung untuk memastikan media dapat digunakan sesuai tujuan pembelajaran serta memberikan masukan terhadap aspek-aspek yang masih perlu disempurnakan. Tahap kelima adalah evaluasi program. Evaluasi dilakukan melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru PAI. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas program pendampingan dalam meningkatkan kualitas implementasi media ular tangga PAI dan motivasi belajar peserta didik.

PEMBAHASAN

Realisasi Solusi Pengabdian di Lapangan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri Sumber Kejayan 04 dengan sasaran guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik. Program ini berangkat dari temuan awal bahwa media ular tangga PAI yang telah digunakan guru mampu meningkatkan antusiasme belajar siswa, namun belum berjalan secara optimal karena permainan hanya dapat dimainkan oleh dua peserta didik secara bergantian dan guru mengalami keterbatasan dalam menyusun variasi soal. Kondisi tersebut menyebabkan manfaat media belum dapat dirasakan secara merata oleh seluruh peserta didik. Sebagai upaya penyelesaian masalah tersebut, tim pengabdian melaksanakan pendampingan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama berupa sosialisasi mengenai pentingnya inovasi pembelajaran berbasis permainan dan penguatan pemahaman guru mengenai pemanfaatan media ular tangga dalam pembelajaran PAI. Kegiatan ini bertujuan membangun kesamaan persepsi mengenai pentingnya pembelajaran yang aktif,

menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik.

Tahap berikutnya adalah pelatihan penyusunan bank soal PAI. Pada tahap ini guru didampingi untuk menyusun soal-soal sesuai capaian pembelajaran dan materi yang diajarkan. Bank soal tersebut dirancang agar dapat digunakan secara bergantian pada setiap pertemuan sehingga media ular tangga tidak monoton dan dapat digunakan secara berkelanjutan. Selanjutnya dilakukan pengembangan media ular tangga kelompok. Jika sebelumnya media hanya dimainkan oleh dua siswa, maka media dimodifikasi menjadi format kelompok sehingga seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam satu sesi pembelajaran. Modifikasi ini dilakukan dengan menambah papan permainan, kartu soal, serta aturan permainan yang memungkinkan kolaborasi antarkelompok. Tahap terakhir adalah simulasi dan implementasi media dalam pembelajaran nyata. Guru mempraktikkan penggunaan media ular tangga yang telah dikembangkan, sedangkan tim pengabdian melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil Pendampingan dan Adopsi Inovasi

Evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis ketercapaian program. Hasil pendampingan menunjukkan bahwa seluruh target luaran berhasil direalisasikan.

Tabel 1. Capaian Program Pendampingan

Target Program	Kondisi Sebelum Pendampingan	Kondisi Setelah Pendampingan
Bank soal PAI	Guru belum memiliki bank soal terstruktur	Tersusun bank soal berdasarkan materi pembelajaran
Format permainan	Hanya dimainkan 2 siswa	Dapat dimainkan dalam kelompok
Panduan penggunaan	Belum tersedia	Tersusun panduan penggunaan media
Keterlibatan siswa	Terbatas pada pemain tertentu	Seluruh kelompok dapat berpartisipasi
Keberlanjutan inovasi	Bergantung pada kreativitas guru	Memiliki panduan dan bank soal yang siap digunakan

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa program pendampingan berhasil memperkuat implementasi inovasi media ular tangga PAI sehingga lebih mudah diterapkan secara berkelanjutan oleh guru.

Data Partisipasi Mitra dalam Program

Salah satu indikator keberhasilan pengabdian adalah tingginya keterlibatan mitra selama kegiatan berlangsung.

Tabel 2. Partisipasi Mitra dalam Kegiatan

Bentuk Kegiatan	Keterlibatan Mitra
Identifikasi masalah	Guru dan kepala sekolah terlibat aktif
Penyusunan bank soal	Guru menyusun soal secara mandiri dengan pendampingan
Pengembangan media	Guru ikut mendesain format permainan kelompok
Simulasi pembelajaran	Guru mempraktikkan media secara langsung
Evaluasi program	Guru memberikan refleksi dan masukan

Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong partisipasi aktif mitra dalam seluruh tahapan program.

Kendala dan Strategi Pemecahan

Selama pelaksanaan pengabdian, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Pertama, keterbatasan waktu guru dalam mengikuti seluruh rangkaian pelatihan karena padatnya jadwal pembelajaran. Kendala ini diatasi dengan melakukan pendampingan secara bertahap dan menyesuaikan jadwal kegiatan dengan waktu luang guru. Kedua, guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan variasi soal yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pengabdian menyediakan contoh bank soal berdasarkan materi PAI serta melakukan pendampingan langsung dalam proses penyusunannya.

Ketiga, jumlah media permainan yang terbatas menyebabkan belum seluruh kelompok dapat bermain secara bersamaan. Solusi yang dilakukan adalah memperbanyak lembar permainan sederhana menggunakan bahan yang mudah diperoleh sehingga media dapat direplikasi secara mandiri oleh sekolah. Secara keseluruhan, program pendampingan berhasil meningkatkan kualitas implementasi media ular tangga PAI melalui penguatan kapasitas guru, pengembangan produk pendukung inovasi, serta peningkatan peluang adopsi inovasi secara berkelanjutan di SD Negeri Sumber Kejayan 04.

KESIMPULAN

Program pendampingan pengembangan media ular tangga PAI di SD Negeri Sumber Kejayan 04 berhasil menjawab permasalahan utama mitra berupa belum optimalnya implementasi media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebelum pendampingan, media yang telah digunakan guru memiliki keterbatasan pada aspek keterlibatan peserta didik dan variasi soal pembelajaran sehingga manfaat inovasi belum dirasakan secara maksimal. Melalui kegiatan pelatihan penyusunan bank soal, pengembangan format ular tangga kelompok, penyusunan panduan penggunaan media, serta simulasi implementasi pembelajaran, guru memperoleh kemampuan yang lebih baik dalam mengelola dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pendampingan tidak hanya menghasilkan produk berupa bank soal PAI, media ular tangga kelompok, dan panduan penggunaan media, tetapi juga memperkuat peluang keberlanjutan inovasi di lingkungan sekolah. Pengembangan media ular tangga kelompok memungkinkan lebih banyak peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan ketersediaan bank soal dan panduan penggunaan membantu guru menerapkan inovasi secara lebih sistematis dan berkelanjutan. Keberlanjutan program perlu didukung melalui komitmen sekolah untuk mengintegrasikan media ular tangga PAI ke dalam kegiatan pembelajaran rutin, memperbarui bank soal secara berkala sesuai materi yang diajarkan, serta mendorong kolaborasi antar guru dalam mengembangkan variasi media pembelajaran berbasis permainan. Dengan demikian, program pendampingan ini tidak berhenti sebagai kegiatan sesaat, melainkan menjadi langkah awal dalam membangun budaya inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

Akyuna, R. Q., Wahyuni, A. D., & Mintasih, D. (2026). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(1), 121–132.

- Bando, U. D. M. A., Afia, S., Yusuf, A. J., & Anwar, Q. A. (2026). Implementasi metode game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar PAI pada siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 9(2), 741–753.
- DiBenedetto, M. K., & Schunk, D. H. (2022). Assessing academic self-efficacy. In *Academic Self-Efficacy in Education: Nature, Assessment, and Research* (pp. 11–37). Springer.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran abad 21: Membangun generasi digital yang adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.
- Rachmawati, I. N. (2025). Pembelajaran berbasis permainan (game-based learning): Penggunaan game dalam pembelajaran PAI pada siswa madrasah. *JEIM: Journal of Education and Islamic Moderation*, 1(2), 48–58.
- Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(3), 299–310.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori konstruktivistik dan implikasinya dalam pembelajaran. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080.
- Tajuddin, T., & Amaluddin, A. (2025). Pendidikan agama Islam sebagai media penguatan karakter dan mental spiritual. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 1(4), 61–71.
- Wildan, D., Permana, D., Erika, R., & Zaqiyah, Q. Y. (2026). Karakteristik inovasi dan strategi inovasi: Implikasi bagi pendidikan Islam. *Jurnal BELAINDIKA: Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan*, 8(1), 1–12.