



Mohammad Saro'i¹
Asfahani²
Gusma Afriani³
Muhammadong⁴

PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN MINAT SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS TERHADAP PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM

Abstrak

Dalam tantangan utama pada pembelajaran agama Islam di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas adalah kurangnya minat mereka terhadap materi tersebut, yang dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman dan motivasi belajar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi masalah tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, menggunakan wawancara mendalam dengan guru agama Islam, orang tua, dan siswa Sekolah Menengah Atas yang telah mengalami pembelajaran agama Islam melalui teknologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam berhasil meningkatkan minat, partisipasi, motivasi belajar, dan pemahaman siswa. Kesimpulannya, penggunaan teknologi dengan metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan personal dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa Sekolah Menengah Atas dalam mempelajari agama Islam.

Kata kunci: Minat, Pembelajaran Agama Islam, Siswa Sekolah Menengah Atas, Teknologi

Abstract

The main challenge in learning Islam among High School Students is their lack of interest in the material, which can result in low understanding and motivation to learn. Therefore, this research aims to understand how the use of technology can be an effective solution in overcoming this problem. The research method used is qualitative with a phenomenological approach, using in-depth interviews with Islamic religious teachers, parents and High School Students who have experienced Islamic religious learning through technology. The research results show that the use of technology in Islamic learning has succeeded in increasing students' interest, participation, learning motivation and understanding. In conclusion, the use of technology with interactive, fun and personalized learning methods can be an effective strategy in creating a more interesting and relevant learning environment for High School Students, in studying the Islamic religion.

Keywords: High School Students, Interests, Islamic Religious Learning, Technology

PENDAHULUAN

Dalam era digital ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan bagi siswa Sekolah Menengah Atas. Siswa di era ini tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan gadget, perangkat pintar, dan akses tak terbatas ke internet (Afriani et al., 2024; Purwaningtyas et al., 2023; Putri & Nuri, 2022). Di sisi lain, pembelajaran agama Islam bagi siswa sering kali dihadapkan pada tantangan menarik minat mereka. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti perubahan gaya hidup, tren media yang cenderung menghibur, dan kurangnya keterlibatan langsung dengan materi pembelajaran agama (Asfahani, 2019; Marpaung, 2018; Sholichah et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk menjembatani kesenjangan antara teknologi dan minat siswa terhadap pembelajaran agama Islam.

¹⁾ STAI Taswirul Afkar Surabaya; Indonesia

²⁾ IAI Sunan Giri Ponorogo; Indonesia

³⁾ UIN Sultan Syarif Kasim Riau; Indonesia

⁴⁾ Universitas Negeri Makassar; Indonesia

email: mohammad.saroi@gmail.com

Salah satu masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran agama Islam di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas adalah kurangnya minat mereka terhadap materi tersebut. Hal ini dapat mengakibatkan rendahnya pemahaman mereka terhadap ajaran agama Islam serta kurangnya motivasi untuk belajar lebih dalam (Arif et al., 2024; Hardiyanto et al., 2018; Zaini & Dewi, 2017). Dalam konteks ini, tantangan terbesar adalah bagaimana menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa sehingga mereka dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam mempelajari agama Islam (Anwar, 2016; Rindo, 2022).

Penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat siswa Sekolah Menengah Atas terhadap pembelajaran agama Islam menawarkan berbagai hal menarik. Salah satunya adalah kemampuan teknologi untuk menyajikan informasi secara interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi, permainan edukatif, video pembelajaran, dan berbagai platform digital lainnya, pembelajaran agama Islam dapat dihadirkan dengan cara yang lebih menarik dan menghibur bagi siswa (Agustina et al., 2023; Efendi, 2021; Patriani et al., 2023). Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran, di mana setiap siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat mereka masing-masing, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Gunawan1 et al., 2022; Jamin et al., 2024).

Gap's penelitian dan novelty adalah bahwa penelitian sebelumnya cenderung lebih fokus pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran umum atau pembelajaran agama Islam bagi kalangan yang lebih tua, seperti remaja atau dewasa (Harun & Fauzan, 2019; Khasanah, 2021; Kom, 2021; Legi et al., 2023; Togala, 2015). Sedangkan dalam konteks siswa Sekolah Menengah Atas, terdapat kesenjangan pengetahuan yang signifikan mengenai bagaimana teknologi dapat dioptimalkan secara khusus untuk meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran agama Islam. Penelitian ini akan membahas secara mendalam mengenai strategi dan metode yang efektif dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa Sekolah Menengah Atas, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Dengan demikian, artikel ini memiliki nilai novelty yang tinggi karena mengisi kekosongan pengetahuan dalam bidang tersebut dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran agama Islam di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi masalah ini. Dengan memanfaatkan potensi teknologi secara optimal, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa Sekolah Menengah Atas terhadap pembelajaran agama Islam, mengatasi tantangan yang ada, dan menciptakan generasi yang lebih terampil dan paham akan ajaran agama Islam di tengah kemajuan teknologi yang terus berkembang.

METODE

Studi ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah wawancara mendalam dan observasi partisipan. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru-guru agama Islam di Sekolah Menengah Atas yang telah menerapkan teknologi dalam pembelajaran agama Islam, serta orang tua dan siswa yang telah mengalami pembelajaran tersebut. Observasi partisipan dilakukan langsung dalam situasi pembelajaran untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang pengalaman dan persepsi siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis tematik, di mana pola-pola tematik dan konsep-konsep utama diekstraksi dari data untuk mengidentifikasi kesimpulan dan temuan yang relevan.

Penelitian ini dilakukan di beberapa Sekolah Menengah Atas yang memiliki program pembelajaran agama Islam yang telah mengintegrasikan teknologi dalam metode pembelajarannya. Jumlah informan dalam penelitian ini adalah 10 guru agama Islam, 15 orang tua siswa, dan 30 siswa Sekolah Menengah Atas dari berbagai tingkat kelas. Lokasi penelitian meliputi Sekolah Menengah Atas di berbagai daerah perkotaan di Surabaya, sehingga mencakup variasi konteks pembelajaran yang berbeda. Dengan menggunakan metode kualitatif ini, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang

pengalaman dan persepsi siswa, guru, dan orang tua terhadap penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat siswa Sekolah Menengah Atas terhadap pembelajaran agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian mengenai penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat siswa Sekolah Menengah Atas terhadap pembelajaran agama Islam, berbagai temuan menarik telah diungkap; Pertama, dari perspektif guru agama Islam, penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran, video animasi, dan permainan edukatif telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa. Guru-guru melaporkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan melalui teknologi lebih menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, guru-guru juga mencatat peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Islam yang kompleks, karena teknologi mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Kedua, dari sudut pandang siswa, pengalaman belajar dengan teknologi dalam pembelajaran agama Islam dianggap lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka menyukai variasi dalam metode pembelajaran yang ditawarkan oleh teknologi, seperti bermain permainan edukatif, menonton video animasi, dan berinteraksi dengan aplikasi pembelajaran. Hal ini membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar dan mengembangkan minat yang lebih kuat terhadap pelajaran agama Islam. Selain itu, siswa juga merasakan bahwa teknologi memberikan kemudahan dalam memahami konsep-konsep agama Islam yang sebelumnya sulit dipahami melalui metode konvensional.

Ketiga, dari perspektif orang tua, penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam dianggap sebagai langkah positif dalam mengatasi tantangan minat belajar siswa. Orang tua melaporkan bahwa siswa mereka menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap pembelajaran agama Islam setelah melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Mereka juga mengamati peningkatan dalam keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran di rumah, terutama ketika menggunakan aplikasi pembelajaran atau menonton video pembelajaran agama Islam bersama.

Oleh karena itu, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam mampu efektif meningkatkan minat siswa Sekolah Menengah Atas terhadap pelajaran tersebut. Metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami melalui teknologi memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Hal ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan strategi pembelajaran agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Atas yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan minat belajar siswa.

Tabel 1. Perspektif Penggunaan Teknologi dalam Meningkatkan Minat Siswa

No	Aspek	Perspektif Guru	Perspektif Siswa	Perspektif Orang Tua
1	Partisipasi Siswa	Meningkat	Lebih Antusias	Lebih Aktif
2	Minat Belajar	Lebih Tinggi	Lebih Kuat	Meningkat
3	Pemahaman Materi	Lebih Baik	Lebih Mudah Dipahami	Memudahkan
4	Variasi Metode	Menarik Perhatian	Lebih Menyenangkan	Positif
5	Motivasi Belajar	Lebih Tinggi	Lebih Termotivasi	Lebih Tinggi
6	Keterlibatan Orang Tua	-	-	Lebih Tinggi

Keterangan:

1. **Partisipasi Siswa:** Guru melaporkan bahwa partisipasi siswa meningkat secara signifikan setelah menerapkan teknologi dalam pembelajaran agama Islam. Siswa juga lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pelajaran.

2. **Minat Belajar:** Baik dari perspektif guru, siswa, maupun orang tua, terjadi peningkatan minat belajar terhadap pembelajaran agama Islam setelah penggunaan teknologi dalam metode pembelajaran.
3. **Pemahaman Materi:** Guru menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran agama Islam lebih baik dan lebih mudah dipahami melalui penggunaan teknologi.
4. **Variasi Metode:** Guru dan siswa merasakan bahwa variasi dalam metode pembelajaran yang ditawarkan oleh teknologi membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
5. **Motivasi Belajar:** Guru dan siswa sama-sama mengamati peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan teknologi dalam pembelajaran agama Islam.
6. **Keterlibatan Orang Tua:** Orang tua melaporkan bahwa keterlibatan mereka dalam pembelajaran agama Islam siswa juga meningkat setelah melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Tabel ini memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak positif penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran agama Islam di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas, serta persepsi dari berbagai pihak yang terlibat.

Pembahasan

Analisis hasil penelitian mengenai penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat siswa Sekolah Menengah Atas terhadap pembelajaran agama Islam menghasilkan temuan yang konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya serta kajian teoritik yang relevan. Pertama-tama, temuan bahwa penggunaan teknologi seperti aplikasi pembelajaran, video animasi, dan permainan edukatif dapat meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa sejalan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Bukit et al., 2022; Hasan et al., 2024). Hal ini terjadi karena teknologi mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan minat serta gaya belajar siswa Sekolah Menengah Atas.

Selanjutnya, hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep agama Islam yang kompleks. Temuan ini sesuai dengan kajian teoritik yang menyoroti potensi teknologi untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam dan konstruktif terhadap materi pelajaran (Asfahani et al., 2023; Wirman et al., 2018). Dengan menyajikan materi secara visual, interaktif, dan dapat dipersonalisasi, teknologi memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam agama Islam dengan lebih mudah, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran mereka (Limbong et al., 2023; Waham et al., 2023).

Selain itu, temuan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran sejalan dengan teori motivasi belajar dan dukungan orang tua. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan dan memuaskan melalui teknologi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa (Judijanto et al., 2022; Rasmikayati et al., 2020), sementara keterlibatan orang tua dalam mendukung pembelajaran siswa mereka dapat memperkuat hasil pembelajaran (Adhicandra et al., 2024; Hasyda, 2021). Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dalam hal minat dan pemahaman, tetapi juga meningkatkan keterlibatan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran siswa mereka.

Secara keseluruhan, analisis hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat siswa Sekolah Menengah Atas terhadap pembelajaran agama Islam tidak hanya sesuai dengan temuan-temuan penelitian sebelumnya, tetapi juga konsisten dengan kajian teoritik yang menggarisbawahi potensi teknologi sebagai alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal dalam konteks pembelajaran agama Islam, kita dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa Sekolah Menengah Atas.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian mengenai penggunaan teknologi dalam meningkatkan minat siswa Sekolah Menengah Atas terhadap pembelajaran agama Islam, dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi dalam metode pembelajaran telah memberikan dampak positif yang signifikan. Guru, siswa, dan orang tua melaporkan peningkatan dalam partisipasi, minat belajar, pemahaman materi, motivasi belajar, dan keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan teori-teori motivasi belajar, interaksi sosial, dan dukungan orang tua dalam pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi yang dioptimalkan dalam pembelajaran agama Islam di Sekolah Menengah Atas dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan berdaya guna bagi siswa. Rekomendasi penelitian selanjutnya adalah mendalami aspek-aspek tertentu yang dapat memperkuat efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran agama Islam di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas. Selain itu, penelitian dapat mengkaji lebih dalam pengaruh teknologi terhadap pemahaman konsep-konsep agama Islam yang lebih kompleks, seperti ajaran moral, etika, dan nilai-nilai spiritual. Dengan terus menggali potensi teknologi dalam pembelajaran agama Islam, diharapkan dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan memberi dampak positif yang lebih luas bagi perkembangan siswa Sekolah Menengah Atas secara spiritual dan intelektual.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhicandra, I., Asfahani, A., Tanwir, T., Sitopu, J. W., & Irawan, F. (2024). Latest Innovations in Internet of Things (IoT): Digital Transformation Across Industries. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1027–1037.
- Afriani, G., Soegiarto, I., Asfahani, A., & Amarullah, A. (2024). Transformasi Guru sebagai Fasilitator Pembelajaran di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 91–99.
- Agustina, I., Siregar, L. A., Husain, D. L., Asfahani, A., & Pahmi, P. (2023). Utilization of Digital Technology in Children's Education to Enhance Creative and Interactive Learning. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 10(2), 276–283.
- Anwar, S. (2016). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(November), 157–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/atjpi.v7i2.1500>
- Arif, M., Saro'i, M., Asfahani, A., Mariana, M., & Arifudin, O. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Asfahani, A. (2019). Model Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak (Studi Kasus Kelas Reguler dan Kelas Akselerasi MTs Negeri Ponorogo). *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 11(1), 13–36.
- Asfahani, A., El-Farra, S. A., & Iqbal, K. (2023). International Benchmarking of Teacher Training Programs: Lessons Learned from Diverse Education Systems. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 1(2), 141–152.
- Bukit, S., Perangin-angin, R. B., & Murad, A. (2022). Strategi Guru dalam Menumbuhkan Kemandirian Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7858–7864. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.95>
- Efendi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mobile Learning Bersistem Operasi Android. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 82. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i1.4599>
- Gunawan1, W., Mastroah2, I., Niken Septantiningtyas3, Y. W., & Atiqoh5. (2022). Pengaruh Strategi PBL dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6023–6029.
- Hardiyanto, H., Susilawati, S., & Harjono, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Ekspositori dengan Keterampilan Proses Sains Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VIII MTsN 1 Mataram Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*. <https://doi.org/10.29303/jpft.v1i4.267>
- Harun, I., & Fauzan, M. (2019). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran oleh guru pendidikan agama islam. *AL-USWAH: Jurnal Riset Dan Kajian Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 88–99.

- Hasan, Z., Nasution, M. A. A., Asfahani, A., Muhammadong, M., & Syafruddin, S. (2024). Menggagas Pendidikan Islam Holistik melalui Integrasi Ilmu Pengetahuan dan Spiritualitas. *Global Education Journal*, 2(1), 81–89.
- Hasyda, S. (2021). Implementasi JIM (Juris Prudential Inquiri Model) Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Era New Normal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1524>
- Jamin, N. S., Asfahani, A., Munirah, M., Prusty, A., & Palayukan, H. (2024). Cross-Cultural Pedagogical Perspectives: A Collaborative Study with Indian Scholars in Childhood Education. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development*, 4(1), 77–85.
- Judijanto, L., Asfahani, A., & Krisnawati, N. (2022). The Future of Leadership: Integrating AI Technology in Management Practices. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 1(2), 99–106.
- Khasanah, K. (2021). Efektifitas Media Whatsapp Group Dalam Pembelajaran Daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 47–75.
- Kom, S. (2021). Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Penerbit Lakeisha.
- Legi, H., Damanik, D., & Giban, Y. (2023). Transforming Education Through Technological Innovation In The Face Of The Era Of Society 5.0. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2).
- Limbong, N. A., Deni, D., & Fidyati, F. (2023). Potensi Taman Wisata Iman Sitinjo Bagi Masyarakat Lokal: Area Taman Islam. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(7), 575–592.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Patriani, I., Trustisari, H., Parmawati, S., Nugrahanti, T. P., & Kespandiar, T. (2023). Network Society: Digital Empowerment or Disempowerment. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(1), 161–172.
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 4(1), 1–9.
- Putri, M. S., & Nuri, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget pada Perkembangan Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19. *AMRI Jurnal Nasional Analisa Metode Rekayasa Informatika*, 1(1), 4–8.
- Rasmikayati, E., Afriyanti, S., & Saefudin, B. R. (2020). Keragaan, Potensi dan Kendala pada Usaha Kedai Kopi Di Jatinangor: Kasus pada Belike Coffee Shop dan Balad Coffee Works. *Agrotekh (Jurnal Agribisnis Dan Teknologi Pangan)*, 1(01), 26–45.
- Rindo, A. J. (2022). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengantisipasi Paham Radikal Di Desa Lapokainse Kecamatan Kusambi, Kabupaten Muna Barat. *JURNAL PENDIDIKAN AR-RASYID*, 7(3).
- Sholichah, A. S., Solihin, S., Rahman, B., Awi, W., & Muqit, A. (2022). Penguatan Profesionalisme Guru dalam Mengembangkan Literasi Digital Kegamaan (Studi di SMP Islamic School al-Bayan Jakarta). *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(01), 433–454.
- Togala, Z. (2015). Pengaruh pendekatan pembelajaran dan gaya berpikir terhadap hasil belajar keterampilan elektronika setelah mengontrol pengetahuan awal. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(2).
- Waham, J. J., Asfahani, A., & Ulfa, R. A. (2023). International Collaboration in Higher Education: Challenges and Opportunities in a Globalized World. *EDUJAVARE: International Journal of Educational Research*, 1(1), 49–60.
- Wirman, A., Yulsyofriend, Y., Yaswinda, Y., & Tanjung, A. (2018). Penggunaan Media Moving Flahscard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 54–62. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.290>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>