

PENGARUH MEDIA GAME INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL TERHADAP KEMAMPUAN MENGHAFAKAL NAMA-NAMA MALAIKAT AUD DI RA AL-MUNAWWARAH PAMEKASAN

Nur Baytie¹, Maimon Sumo²

^{1,2}Universitas Islam Madura, Pamekasan

nurbaytieskyblue9883@gmail.com¹, maimonsumo@uim.ac.id²

Diterima tanggal: 31 Desember 2024, Diperiksa tanggal: 8 Mei 2025,

Diterbitkan tanggal: 31 Mei 2025

ABSTRAK

Di era kemajuan teknologi saat ini, anak usia dini berada dilingkungan teknologi digital seperti permainan digital. Anak-anak pada usia ini cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah merasa bosan, sehingga cara penyampaian yang inovatif sangat diperlukan. penggunaan media game interaktif berbasis digital dipandang sebagai solusi yang efektif, karena tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan anak-anak usia 5-6 tahun dalam menghafalkan nama-nama malaikat, tetapi juga menyajikan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah diterima oleh mereka. Penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa pengaruh media game berbasis digital terhadap kemampuan menghafal nama-nama malaikat pada anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di RA Al-Munawwarah Pamekasan dengan sample sebanyak 15 peserta didik. Metode yang digunakan berupa pendekatan kuantitatif dengan desain One-Group Pretest-Posttest Design. Analisis data dilakukan dengan memakai uji normalitas dan uji t berpasangan. Hasil data diperoleh bahwa data bersifat normal dan dihasilkan nilai signifikansi (2-sided) sebesar 0,001. Sehingga disimpulkan bahwa media game interaktif berbasis digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menghafalkan nama-nama malaikat pada anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Munawwarah Pamekasan.

Kata kunci: game interaktif, menghafal, AUD

ABSTRACT

In the current era of technological progress, young children are surrounded by digital technology such as digital games. Children at this age tend to have a short attention span and get bored easily, so innovative delivery methods are very necessary. The use of digital-based interactive game media is seen as an effective solution, because it can not only improve the ability of children aged 5-6 years to memorize the names of angels, but also presents a learning process that is fun, interesting and easy for them to accept. Research was conducted to find out how much influence digital-based game media has on the ability to memorize the names of angels in young children. This research was conducted at RA Al-Munawwarah Pamekasan with a sample of 15 students. The method used is a quantitative approach with a One-Group Pretest-Posttest Design. Data analysis was carried out using the normality test and paired t test. The data results show that the data is normal and a significance value (2-sided) is 0.001. So it is concluded that digital-based interactive game media has a positive and significant influence on the ability to memorize the names of angels in young children aged 5-6 years at RA Al-Munawwarah Pamekasan.

Keyword: interactive games, memorize, early childhood

PENDAHULUAN

Dalam era kemajuan teknologi yang semakin pesat, anak-anak kini tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital, termasuk media interaktif seperti permainan digital (Budiarti, 2024). Game berbasis teknologi ini telah menjadi bagian integral dalam kehidupan anak-anak, menawarkan daya tarik melalui elemen visual yang memikat, audio yang menyenangkan, dan interaksi yang intens, yang membuatnya semakin digemari oleh mereka (Khairunnisa et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran agama, media game interaktif digital memberikan peluang baru untuk merancang pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru dan orang tua dalam pembelajaran agama adalah pengenalan konsep-konsep keagamaan, seperti nama-nama malaikat, yang memerlukan pendekatan yang dapat mempertahankan perhatian anak-anak usia dini. Anak-anak pada usia ini cenderung memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah merasa bosan, sehingga cara penyampaian yang inovatif sangat diperlukan (Damayanti et al., 2024). Oleh karena itu, penggunaan media game interaktif berbasis digital dipandang sebagai solusi yang efektif, karena tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan anak-anak usia 5-6 tahun dalam menghafalkan nama-nama malaikat, tetapi juga menyajikan proses pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah diterima oleh mereka.

Banyak penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media interaktif berbasis digital memiliki pengaruh yang berarti terhadap kemampuan belajar anak. Penelitian oleh beberapa ahli menunjukkan bahwa game digital dapat membantu anak-anak dalam mengenal berbagai konsep dasar dengan cara yang lebih praktis dan menarik. Misalnya, penelitian oleh (Lutfi, 2023) menyebutkan bahwa penggunaan game edukasi pada anak usia dini mampu meningkatkan daya ingat dan kemampuan mereka dalam menyerap informasi baru.

Media digital berbasis game tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif tetapi juga mengasah kemampuan anak dalam menyerap informasi visual dan verbal secara bersamaan (Wijaya K. et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran agama, mengintegrasikan nama-nama malaikat dalam bentuk game interaktif diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan anak-anak, sehingga mereka mampu mengingat nama-nama tersebut dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Fanhas F. K. & Lubis, 2023).

Temuan peneliti pada tanggal 28 Oktober 2024 di RA Al-Munawwarah Pamekasan menunjukkan bahwa anak-anak usia 5-6 tahun sebagian besar mengalami kesulitan ketika

menghafalkan nama-nama malaikat dengan metode atau cara konvensional berbasis teks dan hafalan. Kondisi seperti ini menjadi tantangan tersendiri dikarenakan materi tersebut dirasa sangat penting dalam pembelajaran agama. RA Al-Munawwarah Pamekasan telah mencoba berbagai metode, tetapi pendekatan berbasis teks dinilai kurang efektif bagi anak usia dini yang membutuhkan cara lebih menarik serta interaktif. Penggunaan game digital khusus diharapkan dapat membantu dengan menyediakan interaksi visual dan audio yang fokus serta memudahkan anak menghafal. Antusiasme anak-anak terhadap teknologi belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk pembelajaran agama, sehingga diharapkan dengan game interaktif ini, mereka dapat belajar lebih efektif, dan guru dapat memantau kemajuan hafalan secara sistematis (Tibahary, 2018).

Beberapa studi lain menunjukkan bahwa anak-anak usia dini lebih tertarik pada pembelajaran yang melibatkan aspek-aspek multimedia. Misalnya, penelitian oleh (Humaida & Suyadi, 2021) menunjukkan bahwa anak-anak yang belajar melalui media interaktif lebih mudah mengingat materi pembelajaran yang diberikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Interaksi yang ada pada media game digital juga memungkinkan anak-anak untuk belajar secara aktif, yang berbeda dengan metode pasif seperti mendengarkan atau membaca saja. Selain itu, penggunaan media game digital memungkinkan anak untuk belajar dengan cara mandiri dan juga mampu menimbulkan rasa ingin tahu, yang penting dalam pembelajaran agama sejak usia dini (Lailiyatul I., 2023). Hal ini memperkuat argumen bahwa game berbasis digital dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan menghafal nama-nama malaikat pada anak-anak di RA Al-Munawwarah Pamekasan.

Metode pembelajaran melalui game interaktif tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi juga pada pemahaman anak terhadap konsep-konsep keagamaan secara menyeluruh. Sebuah game interaktif berbasis digital yang dirancang dengan baik dapat menyajikan materi dalam bentuk visual yang menarik, disertai dengan penjelasan suara yang membantu anak-anak memahami makna di balik nama-nama malaikat. Di dalam game tersebut, anak-anak bisa diajak untuk berinteraksi dengan berbagai karakter malaikat, yang masing-masing memiliki tugas atau ciri khas tertentu. Hal ini tentunya tidak hanya menolong anak-anak dalam mengingat nama-nama malaikat, tetapi juga memberikan gambaran sederhana mengenai tugas dan peran masing-masing malaikat dalam ajaran agama Islam (Solihin, 2021).

Selain meningkatkan aspek kognitif, media game interaktif juga mendukung pengembangan aspek emosional dan sosial pada anak-anak (Anggri & Wathon, 2022). Dalam konteks pembelajaran agama, game digital berbasis pengenalan nama-nama malaikat dapat memberikan pengalaman emosional yang positif, membentuk persepsi yang menyenangkan dan antusias terhadap materi agama (Fadlillah et al., 2016). Asosiasi positif ini diharapkan meningkatkan rasa keterhubungan anak-anak dengan nilai-nilai agama dan memotivasi mereka untuk mendalami ajaran agama secara konsisten dan berkelanjutan. Dengan demikian, penggunaan game interaktif tidak hanya mendukung aspek kognitif, tetapi juga memperkuat keterikatan emosional terhadap pembelajaran agama (Solihin, 2021).

Dengan adanya penggunaan game edukasi menjadikan anak belajar sembari bermain sebagai media pembelajaran yang tidak menjadikan bosan dan menjadikan minat peserta didik dalam belajar menghafal dengan baik bagi anak usia dini yang baru memulai atau memasuki sekolah. Game edukasi dapat membuat anak atau peserta didik tertarik sehingga dapat membangkitkan semangat untuk belajar menghafal supaya proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Hardianto et al., 2024).

Penelitian mengenai pengaruh penggunaan game interaktif berbasis digital dalam pembelajaran agama, khususnya dalam membantu anak-anak menghafal nama-nama malaikat, masih tergolong minim sekali. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam memperkaya literatur ilmiah di bidang pendidikan agama dengan menyediakan bukti empiris tentang efektivitas penggunaan media digital dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Temuan ini diharapkan dapat menginspirasi lembaga-lembaga pendidikan, terutama yang berbasis agama islam, untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Lebih lanjut, hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi pengembang media digital dalam merancang konten edukatif yang tidak hanya relevan dengan kurikulum pendidikan agama tetapi juga sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini zaman yang serba digital saat ini. Dengan demikian, penelitian ini memiliki potensi untuk mendorong integrasi teknologi yang lebih luas dalam pendidikan agama, menjadikan pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi para peserta didik.

Di era digital ini, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi semakin relevan, terutama dalam upaya mendidik generasi muda yang tumbuh di tengah kemajuan teknologi. Dengan adanya penelitian “Pengaruh Media Game Interaktif Berbasis Digital

Terhadap Kemampuan Menghafal Nama-Nama Malaikat AUD di RA Al-Munawwarah Pamekasan”, diharapkan ada pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan media game interaktif berbasis digital terhadap kemampuan menghafal anak-anak di RA Al-Munawwarah Pamekasan sehingga media game interaktif berbasis digital ini menjadi bahan pertimbangan sehingga dapat memudahkan para guru dalam proses pembelajaran terlebih saat peserta didik menghafal. Penelitian ini juga akan menjadi langkah awal untuk mengintegrasikan media digital dalam pendidikan agama, yang diharapkan mampu menjawab tantangan zaman dan memberikan solusi inovatif untuk pembelajaran anak-anak di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode berupa pendekatan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi yang digunakan pada penelitian terdiri dari 40 peserta didik, dengan menggunakan *purposive sampling* ditentukan sampel penelitian berjumlah 15 peserta didik. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa penggunaan media game interaktif berbasis digital, dan perubahan kemampuan menghafal diukur melalui pretest dan posttest pada materi Nama-nama Malaikat.

Data dikumpulkan melalui tes berbentuk esai untuk menilai kemampuan menghafal kognitif, observasi untuk memantau aktivitas peserta didik, dan dokumentasi untuk mencatat bukti pembelajaran selama penelitian ini dilakukan. Instrumen diuji validitasnya melalui validitas isi dan konstruk serta reliabilitas dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,894, yang menunjukkan konsistensi tinggi dengan menggunakan IBM SPSS *statistic* versi 30. Untuk analisis data dilakukan dengan memakai uji normalitas, serta dilakukan uji t berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov pada program komputer SPSS versi 30, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini memiliki distribusi yang normal atau data yang telah terkumpul diambil dari populasi normal. Hal ini menjadi dasar dan acuan untuk melanjutkan analisis dengan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) guna membandingkan nilai pretest dan nilai posttest. Uji t berpasangan dilakukan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan antara dua kondisi yang saling berhubungan dalam penelitian ini. Hasil analisis tersebut disajikan dalam Tabel 1. yang memperlihatkan detail perbedaan rata-rata, standar

deviasi, serta nilai signifikansi statistik.

Tabel 1. Paired Sample t-Test SPSS

		Paired Differences							Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pre - Post	-13,333	4,880	1,260	-16,036	-10,631	-10,583	14	<,001	<,001

Berdasarkan hasil analisis uji statistik yang dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* pada program komputer SPSS versi 30 dan disajikan dalam Tabel 1. diperoleh nilai rata-rata sebesar 13,333 dengan standart eror rata-rata sebesar 1,260. Untuk nilai standart devisiasi data yang diperoleh sebesar 4,88 dan nilai signifikansi (*2-sided*) sebesar <0,001, yang jelas lebih kecil dari ambang batas yang ditetapkan, yaitu 0,05. Temuan ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang nyata dalam kemampuan peserta didik. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media game interaktif berbasis digital memberikan dampak positif terhadap kemampuan anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Munawwarah Pamekasan, khususnya dalam proses belajar ketika menghafal nama-nama malaikat.

Keberhasilan media pembelajaran ini dalam meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pelajaran menunjukkan bahwa metode ini tidak hanya menarik tetapi juga efektif dan juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif baik antara peserta didik dengan guru maupun antar sesama peserta didik. Oleh karena itu, media game edukatif berbasis digital dapat dianggap sebagai alternatif yang relevan dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di lembaga pendidikan anak usia dini tingkat taman kanak atau sederajat, yang semakin mengedepankan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media game interaktif berbasis digital memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan menghafal nama-nama malaikat pada anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Munawwarah Pamekasan. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan anak untuk memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Namun demikian, pelaksanaan dan penerapan dari penggunaan

media game interaktif berbasis digital dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari belum sepenuhnya optimal, meskipun fasilitas pembelajaran berbasis digital telah tersedia di setiap kelas. Kondisi ini mengindikasikan adanya potensi yang belum sepenuhnya dimanfaatkan, sehingga diperlukan upaya yang lebih intensif untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam proses pembelajaran disetiap hari agar dampaknya dapat dirasakan secara maksimal oleh seluruh peserta didik.

Game digital merupakan perangkat berbasis teknologi yang dirancang tidak hanya untuk sekedar memberikan hiburan saja, akan tetapi juga ditujukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aturan dan mekanisme tertentu yang terstruktur. Dalam konteks pendidikan, terutama untuk anak usia dini, game digital telah terbukti menjadi media pembelajaran yang dapat membawa perolehan, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Muarifah & Suryani, 2017).

Sebagai alternatif dari metode pembelajaran konvensional, game edukasi memungkinkan guru dan peserta didik di tingkat PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) untuk menjelajahi cara-cara baru dalam menyampaikan dan memahami materi, sehingga nantinya mempermudah terjadinya proses belajar mengajar (Vitianingsih, 2017). Selain itu, game edukasi dapat memodifikasi suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan perasaan senang dan suasana belajar yang kondusif, anak-anak diharapkan dapat lebih mudah memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sebagaimana yang juga diungkapkan dalam penelitian sebelumnya (Negara & Yasin, 2018).

Media pembelajaran berbasis game edukasi memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara luas, terutama pada kelompok usia dini di tingkat KB dan TK. Sebagai media pembelajaran yang layak digunakan, game edukasi menawarkan pendekatan yang inovatif dalam proses belajar mengajar. Penggunaan game edukasi memungkinkan peserta didik khususnya anak PAUD untuk lebih mudah memahami materi yang dipelajari, khususnya dalam kegiatan yang membutuhkan kemampuan menghafal, seperti yang diungkapkan oleh Untari et al. (2021).

Game edukasi memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan desain yang menggabungkan elemen permainan dan pembelajaran juga teknologi, media ini mampu menjangkau kebutuhan belajar anak secara efektif dan efisien, menjadikannya alternatif yang sangat relevan dalam mendukung pencapaian tujuan

pendidikan di tingkat anak usia dini. Penggunaan game edukasi melalui media digital dirasa penerapan dan penggunaannya cukup mudah untuk dijadikan sebagai pilihan media bantu mengajar guru yang mampu melakukan modifikasi suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Tentunya anak akan merasakan perasaan lebih senang dan tidak merasa sedang belajar sehingga diharapkan anak lebih mudah memahami materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru (Negara & Yasin, 2018).

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan temuan yang dikemukakan oleh Latif (2021), yang menyatakan bahwa alat atau media pembelajaran berbasis game edukasi sangat efektif, terutama selama masa pandemi, karena memungkinkan kegiatan pembelajaran dilakukan secara fleksibel kapan dan di mana saja melalui pemanfaatan teknologi. Media ini mampu memberikan penyelesaian bagi keterbatasan pembelajaran tatap muka dengan tetap menjaga kualitas interaksi edukasi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Mistria (2022) juga mendukung temuan ini, di mana game edukasi terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme peserta didik selama proses belajar serta kemudahan yang dirasakan oleh para guru dalam menerapkan metode pembelajaran tersebut. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, media game edukasi berbasis digital bukan hanya memberikan motivasi peserta didik untuk belajar, tetapi juga mempermudah penyampaian materi yang dilakukan oleh guru serta menjadikannya alat pembelajaran yang relevan dan efektif di berbagai kondisi belajar untuk peserta didik khususnya anak usia dini.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game interaktif berbasis digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan menghafalkan nama-nama malaikat pada anak usia dini 5-6 tahun di RA Al-Munawwarah Pamekasan, terbukti dari hasil uji t berpasangan yang mengeluarkan nilai Sig. (2-sided) <0,001. Media ini efektif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi anak, dan mempermudah pemahaman materi. Meski fasilitas digital di sekolah telah memadai, penggunaannya belum optimal dalam pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, perlu pemanfaatan lebih maksimal untuk mendukung keberlanjutan peningkatan kualitas belajar anak didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggri, N., & Wathon, A. (2022). *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini*. 6.
- Budiarti, E. (2024). *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini* (N. Priyanti & R. Heri S. A. (eds.); Pertama). Kaizen Media Publishing.
- Damayanti, A., Nisa, S. C., Soleha, S., Minggu, N. P. S., Kholilah, S. P., Satiyah, S. P. I., Lukman, M., Hasnia, S. S., Khotimah, K., & Ruswiyati, L. (2024). *Pengembangan Literasi Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Fadlillah, M., Muallifatul K. F., L., Wantini, Akbar, E., & Fauziah, S. (2016). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Kencana.
- Fanhas F. K., E., & Lubis, M. (2023). *Model-Model Pendidikan Anak Dalam Al-QurAn: Berdasarkan Kisah Para Nabi, Rasul dan Shalihin* (N. Hamzah (ed.); Pertama). Edu Publisher.
- Hardianto, R., Listianingrum, A., & Ningsih, E. T. (2024). *Jurnal Software Engineering and Information System (SEIS) APLIKASI GAME EDUKASI BELAJAR MENGHAFAL AYAT-AYAT PENDEK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE INTERPOLATION SEARCH (STUDI KASUS : TK SULAMUL ULUM)*. 4(1), 42–48.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Khairunnisa, Rijalul A., M., Ningtyas, S., Aziz, F., Sepriano, Rini, F., Hasanuddin, Nyoman A. S. P., I., Adhicandra, I., Novita, R., Metra, R., & Junaidi, S. (2023). *Multimedia (Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Lailiyatul I., S. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Loose Part Dalam Membangun Merdeka Belajar Anak Usia Dini* (Issue March). <https://doi.org/10.31219/osf.io/7e59k>
- Lutfi. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pendidikan Anak Usia Dini di RA Hasanusholihat Tangerang. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 288–299. <http://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/article/view/195>
- Negara, T. R. S. A., & Yasin, F. (2018). Game Edukasi Menghafal Doa-Doa Harian sebagai

- Media Belajar untuk Anak Usia Dini berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 18(2), 42–48. <https://doi.org/10.23917/emitor.v18i2.6347>
- Solihin, R. (2021). *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah* (Abdul (ed.); Pertama). Penerbit Adab.
- Tibahary, A. R. (2018). Model-Model Pembelajaran Inovatif Muliana. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(03), 54–64.
- Wijaya K., J., Supardi, Rijalul A., M., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)* (Efitra (ed.); Pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.