

Media True False Game Sebagai Alat Transformasi Pembelajaran Agama Islam Yang Efektif Di Era Digital

Hilyatul Auliya'¹, Wiwin Luqna Hunaida², Abd. Muqit³

¹²³ Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia

hilyatulauliyak11@gmail.com¹, wiwinluqna@uinsa.ac.id², h.abd.muqit@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media True False Game sebagai alat transformasi dalam pembelajaran Agama Islam di era digital. Metode yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (library research) dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa True False Game dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Agama Islam. Media ini memungkinkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, serta mendorong kolaborasi antar peserta didik. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam True False Game mempermudah akses pembelajaran, memungkinkan evaluasi langsung, dan mendukung pelaksanaan pembelajaran jarak jauh. Meskipun efektif, terdapat keterbatasan yang berkaitan dengan ketergantungan pada infrastruktur teknologi, yang dapat menghambat pembelajaran jika terjadi gangguan teknis. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa True False Game memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Agama Islam di era digital, dengan dukungan teknologi yang memadai dan variasi metode pembelajaran lain untuk memastikan pemahaman yang lebih komprehensif.

Kata kunci : True False Game, Agama Islam, Era Digital.

Abstract

This study aims to explore the effectiveness of using True False Game media as a transformation tool in learning Islamic Religion in the digital era. The method used is library research by collecting data from various related literature sources. The results showed that True False Game can increase students' understanding and interest in learning in Islamic Religion subjects. This media allows interactive and fun learning, and encourages collaboration between students. The use of information and communication technology in the True False Game facilitates access to learning, allows direct evaluation, and supports the implementation of distance learning. Although effective, there are limitations relating to the dependence on technological infrastructure, which can hinder learning in the event of technical disruptions. The implication of this study is that the True False Game has great potential to be applied in learning Islamic Religion in the digital era, with adequate technological support and variations of other learning methods to ensure more comprehensive understanding.

Keywords: True False Game, Islam, Digital Age.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat sejalan dengan arus globalisasi telah memungkinkan interaksi dan penyampaian informasi terjadi dengan lebih cepat dan efisien. Dampak globalisasi ini bisa dirasakan dalam berbagai aspek kehidupan, membawa pengaruh positif seperti kemajuan teknologi dan akses informasi yang lebih luas. Namun, di sisi lain, globalisasi juga dapat memberikan dampak negatif, seperti menurunnya budaya lokal dan meningkatnya ketergantungan terhadap teknologi asing, yang berpotensi memengaruhi kedaulatan suatu negara dalam berbagai bidang. (Ngongo, Verinandus Lelu; Hidayat, 2019, p. 631) Bagi Indonesia hal ini menjadi sebuah tantangan yang sangat besar dalam peningkatan mutu pendidikan.

Pendidikan berbasis digital pada dasarnya tidaklah rumit. Kita dapat memanfaatkan media elektronik yang sederhana dan mudah diakses. (Ngongo, Verinandus Lelu; Hidayat, 2019, p. 632) Pada hal ini yang penting adalah memilih teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga tetap efektif dalam mendukung proses belajar-mengajar tanpa membebani peserta didik maupun institusi. Contohnya, guru bisa menggunakan laptop, hp ataupun tablet dengan aplikasi google classroom atau kahoot! yang dapat diakses dengan mudah dan gratis oleh peserta didik maupun guru.

Ada lima faktor yang memengaruhi perkembangan pendidikan Islam, yaitu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemajuan sosial, kemajuan politik, kemajuan ekonomi, dan kemajuan agama dan budaya masyarakat tempat pendidikan berlangsung. (Wulan Sari, Sari Putri, & Nurlaili, 2023, p. 373) Pola pendidikan Islam yang dipengaruhi oleh lima faktor tersebut berdampak pada strategi pengajaran, kurikulum, dan metode pendidikan. Pengaruh teknologi menuntut institusi untuk mengadopsi media digital dan *e-learning*. Namun sejauh ini masih terdapat keterbatasan dalam menggunakan teknologi untuk Pendidikan Agama Islam termasuk infrastruktur yang terbatas, (Wafa, 2023, pp. 11–20) kebutuhan akan konten Islam online berkualitas tinggi, dan kepekaan budaya dan agama yang harus dipertimbangkan dalam lingkungan belajar online. (Shafira Fatimah Azzahra & Lubis, 2024, pp. 23–27) Begitupun perkembangan politik memaksa penyesuaian kurikulum agar relevan, (Ritonga, 2018) sedangkan faktor ekonomi menentukan ketersediaan fasilitas. Agama dan budaya memberikan kerangka nilai untuk pembentukan karakter peserta didik. Kombinasi ini mendorong lembaga pendidikan Islam untuk berinovasi demi menghasilkan lulusan yang berpengetahuan dan berakhlak mulia.

Dalam konteks pendidikan Islam, teknologi digital memiliki potensi besar untuk mengubah dan memperkaya pengalaman pembelajaran agama. Perkembangan teknologi digital memungkinkan pendidikan Islam menjadi lebih mudah diakses, interaktif, dan inklusif. (Hajri, 2023, p. 37) Selain itu, penggunaan teknologi digital dalam pendidikan Islam memungkinkan kolaborasi global dan pertukaran ide. Guru dan peserta didik dapat mengakses berbagai sumber, dari kitab klasik hingga kajian modern, yang memperkaya pemahaman agama mereka. Teknologi juga mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, membuat proses belajar lebih mudah dan

Auliya, Hunaida, Muqit

efektif. Ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membantu peserta didik lebih memahami spiritualitas dan agama dengan cara yang lebih relevan di era digital.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yakni media *True False Game*. *True False Game* merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang dalam penyampaianya berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (Amatullah, D. C; Sutrisno, 2022, p. 246) Dalam pengertiannya *True False Game* merupakan permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman peserta didik melalui serangkaian pernyataan yang harus dijawab dengan pilihan "benar" atau "salah". Berdasarkan penelitian sebelumnya, media seperti *True or False Physics Fun Game Card* terbukti berdampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sepriana Leo et al. (2018) menunjukkan bahwa 93,75% siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media ini, dengan peningkatan pemahaman dan prestasi belajar pada materi fisika. Media ini dirancang menggunakan model pengembangan ADDIE dan berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus interaktif. Respon positif siswa terhadap media ini juga mengindikasikan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Dengan demikian media *True False Game* ini dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *library research*, yaitu penelitian yang mengumpulkan informasi dari berbagai dokumen di perpustakaan, seperti referensi, hasil penelitian, artikel, catatan, dan ulasan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Prosesnya dilakukan secara sistematis untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyimpulkan data menggunakan metode tertentu guna menemukan jawaban atas masalah yang diteliti. (Sari, 2020, p. 44) Dalam metode *library research* terdapat beberapa tahapan yakni mengumpulkan bahan penelitian, membaca literatur kepustakaan, membuat catatan penelitian, dan mengelola catatan penelitian. (Aris Dwi Cahyono, 2021, p. 30)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Peran dan Manfaat True-False Game dalam Pembelajaran Agama Islam

Media pembelajaran *true false game* sering kali digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa beberapa peserta didik masih cenderung lebih menyukai bermain daripada belajar. (Leo, Noviandini, & Pattiserlihun, 2018, p. 66) Oleh karena itu, permainan harus digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Hal ini juga dapat membuat peserta didik lebih aktif dari sebelumnya. Karena dalam pelaksanaan game tersebut peserta didik akan bertukar pikiran dengan temannya agar bisa mendapatkan jawaban. (Nurfajarianti; Safei; Suarga, 2017, p. 188)

Setelah pelaksanaan game tersebut terdapat manfaat yang bisa dirasakan. Peningkatan hasil belajar peserta didik sangat terlihat dalam penelitian Dyanti Safitri Erlis, Asep Kurnia Jayadinata, dan Julia dalam jurnal berjudul "*Pengaruh Penggunaan Strategi True or False terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit*", ditemukan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik yang menggunakan strategi True or False dan yang tidak. Hasil analisis menunjukkan P-value sebesar 0,000, yang artinya strategi ini efektif dan berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi tersebut. (Erlis, Dyanti Safitri; Jayadinata, 2016, pp. 755–756)

Terdapat juga manfaat yang lain yakni meningkatkan minat belajar peserta didik sesuai penelitian Sepriana Leo, Diane Noviani, dan Alvina Pattiserli dalam jurnal berjudul "*Metode Pengembangan Media Pembelajaran Model True or False Physics Fun Game Card*", disebutkan bahwa 100% sampel memberikan tanggapan positif terhadap media True or False Physics Fun Game Card, menunjukkan bahwa bentuk fisik media tersebut menarik dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, sampel juga berpendapat bahwa media ini memungkinkan peserta didik berlatih dengan berbagai variasi soal. Sebanyak 93,75% sampel menyatakan bahwa minat belajar mereka meningkat saat menggunakan media ini dalam pembelajaran. (Leo et al., 2018, p. 71)

Penelitian terkait penggunaan *True False Game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memang masih minim, namun potensinya sangat besar. Media ini bukan hanya sekedar permainan, tetapi juga mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses belajar. Melalui pendekatan interaktif, *True False Game* dapat merangsang rasa ingin tahu dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, terutama dalam memahami nilai-nilai moral dan spiritual yang diajarkan dalam Agama Islam. (Sari, Suci Permata; Aryaningrum, Kiki; Ayurachmawati, 2022, p. 77)

Selain manfaat dalam pemahaman kognitif, *True False Game* juga membantu menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan menyenangkan. Partisipasi aktif peserta didik, baik melalui kerja kelompok maupun diskusi, menciptakan suasana kelas yang dinamis dan kolaboratif, memungkinkan peserta didik belajar lebih efektif. Meskipun penelitian mengenai True-False Game dalam konteks PAI masih terbatas, media ini dapat meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran, dengan dampak yang bergantung pada kualitas materi, pendekatan guru, dan suasana kelas yang kondusif.

B. Implementasi True-False Game dalam Pembelajaran Agama Islam

Dalam penggunaannya dalam pembelajaran agama islam, *true false game* dapat digunakan dalam pembelajaran konsep. (Erlis, Dyanti Safitri; Jayadinata, 2016, p. 754) Selain pembelajaran konsep terdapat beberapa pembelajaran yang dapat menggunakan media *true false game* yakni pembelajaran berbasis fakta pendidikan karakter, evaluasi pembelajaran, dan penguatan materi pembelajaran.

Dalam penggunaan *true false game* terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan guru guna meningkatkan efektivitas media tersebut. (Nurfajianti; Safei; Suarga, 2017, p.

182) Pertama, dalam merancang daftar pernyataan yang separuh benar dan separuh salah, penting bagi guru untuk memastikan bahwa pernyataan tersebut relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat memancing diskusi yang konstruktif dan mendalam. Pernyataan harus disusun secara strategis agar dapat menantang pemahaman dan perspektif peserta didik, sehingga mereka perlu berpikir kritis untuk menentukan keabsahan setiap pernyataan.

Kedua, cara penyampaian pernyataan oleh peserta didik menjadi momen penting dalam aktivitas ini. Guru dapat mengarahkan peserta didik untuk mendukung jawaban mereka dengan alasan yang kuat atau referensi dari materi yang dipelajari, yang akan mendorong keterampilan argumentasi dan analisis. Interaksi antara peserta didik selama proses diskusi juga memberikan kesempatan untuk meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar peserta didik, membantu mereka belajar mendengarkan dan menghargai pendapat yang berbeda.

Selain itu, peran guru dalam memberikan tanggapan terhadap tiap pernyataan penting untuk memastikan diskusi berjalan dengan baik. Guru dapat memberikan penjelasan lebih lanjut, menambahkan konteks, atau mengoreksi kesalahan persepsi yang mungkin muncul. Dengan mencatat kelompok yang bekerja sama dengan baik, guru juga bisa memberikan penghargaan pada akhir kegiatan, yang memotivasi peserta didik untuk lebih berpartisipasi aktif.

Terakhir, sesi kesimpulan bersama-sama antara guru dan peserta didik membantu merangkum dan menegaskan kembali konsep-konsep penting yang telah dibahas. Ini adalah kesempatan bagi peserta didik untuk merefleksikan apa yang mereka pelajari dan mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan aplikasi praktis, terutama dalam konteks nilai-nilai moral dan spiritual jika diterapkan dalam pembelajaran Agama Islam.

C. Keunggulan dan Keterbatasan True-False Game dalam Pembelajaran Agama Islam

Setiap media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kelas pasti memiliki keunggulan. Hal ini juga terjadi pada media *true false game*. Beberapa keunggulan media *true false game* yakni: (Indriani Tiara, Suyatna Agus, & Ertikano Chandra, 2015, p. 138) Pertama, kuis ini dilengkapi dengan soal-soal yang disertai animasi untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi, serta memungkinkan hasil tes dapat diketahui segera setelah tes selesai. Selain itu, kuis ini juga dirancang sebagai alat latihan untuk mengukur tingkat penguasaan konsep dan daya ingat peserta didik, dengan tambahan feedback yang memberikan penguatan pada jawaban benar serta penjelasan terkait materi yang bersangkutan. Kuis ini dapat diakses secara online, sehingga memudahkan pelaksanaan tes tanpa batasan ruang dan waktu. Data hasil ujian peserta didik juga dapat disimpan secara otomatis dalam email guru, yang memungkinkan penyimpanan dan pengelolaan data secara lebih efisien. Terakhir, penggunaan kuis ini mengeliminasi kebutuhan akan media kertas dan alat tulis dalam proses evaluasi, sehingga mampu menghemat biaya operasional dalam pembelajaran.

Dalam penelitian *Enhancing Classroom Learning with True-False Game: an Innovative Approach to Boost Students Engagement* yang ditulis oleh Diati Nur Amalia, juga

menyebutkan bahwa permainan *True-False* dapat meningkatkan partisipasi peserta didik secara signifikan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sebanyak 50% peserta didik menyatakan bahwa bermain game *True-False* membantu mereka meningkatkan partisipasi dalam kegiatan kelas, sementara 42% peserta didik “sangat setuju” bahwa permainan ini memberikan dorongan partisipasi yang lebih besar. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan *True-False* efektif dalam mendorong keterlibatan peserta didik, yang sebelumnya menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih rendah. Sebelum penerapan permainan tersebut, hanya 44% peserta didik yang “sering” berpartisipasi dalam pembelajaran, dan hanya 21% yang “selalu” aktif terlibat di kelas. (Amalia, 2024, p. 38)

Namun disisi lain terdapat juga keterbatasan yang terjadi dalam penggunaan media *true false game* ini. Hal ini terjadi dikarenakan beberapa sebab antara lain, (Indriani Tiara et al., 2015, p. 138) jika terjadi gangguan pada perangkat teknologi seperti komputer atau website yang digunakan untuk mengakses ujian. Ketika hal ini terjadi, peserta didik tidak dapat melanjutkan atau menyelesaikan ujian, yang menghambat proses pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik menyampaikan bahwa mereka merasa terburu-buru saat mengerjakan soal, terutama ketika waktu ujian terbatas atau terdapat tekanan tambahan dari gangguan teknis tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat mendukung pembelajaran, faktor kesiapan infrastruktur dan kenyamanan peserta didik tetap harus diperhatikan untuk memastikan pengalaman belajar yang optimal.

Dalam konteks pembelajaran agama Islam, media *True-False Game* juga memiliki sejumlah keunggulan yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pertama, game ini dapat digunakan sebagai alat yang menarik dan interaktif untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai konsep-konsep penting dalam agama Islam. (Daulay, Halimah, & Anas, 2023, p. 750) Penggunaan animasi dan soal-soal interaktif mempermudah peserta didik dalam memahami materi, seperti akidah, fikih, dan sejarah peradaban Islam. Permainan ini juga memungkinkan penilaian langsung, di mana hasil tes dapat diketahui segera, memberikan umpan balik yang cepat dan tepat bagi peserta didik untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan dalam pemahaman mereka. Selain itu, karena dapat diakses secara online, media ini fleksibel dan dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga mendukung keberagaman metode pembelajaran, baik di dalam kelas maupun secara daring.

Namun, keterbatasan penggunaan *True-False Game* dalam pembelajaran agama Islam juga perlu diperhatikan. Salah satu kendala utama adalah ketergantungan pada teknologi. Jika terjadi masalah teknis, seperti koneksi internet yang buruk atau gangguan pada perangkat yang digunakan, maka peserta didik tidak dapat melanjutkan tes atau permainan tersebut, yang mengakibatkan terhambatnya pembelajaran. Selain itu, sifat soal *True-False* yang sederhana terkadang tidak cukup untuk menguji pemahaman mendalam terkait materi agama yang bersifat kompleks. Oleh karena itu, meskipun game ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik, tetap diperlukan variasi metode dan media lain yang lebih komprehensif untuk memastikan pemahaman materi agama secara mendalam.

IV. KESIMPULAN

Dalam pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran True False Game dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik. Dengan pendekatan yang interaktif, permainan ini tidak hanya menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi, berdiskusi, dan bekerja sama. Meskipun penelitian mengenai penerapannya dalam Pendidikan Agama Islam masih terbatas, potensi True False Game dalam merangsang rasa ingin tahu dan keterampilan berpikir kritis sangat besar. Selain itu, suasana kelas yang lebih inklusif dan kolaboratif dapat tercipta, mendukung pembelajaran yang lebih efektif.

Dalam implementasi menggunakan media pembelajaran True False Game dapat efektif digunakan dalam berbagai aspek pembelajaran agama Islam, termasuk pembelajaran konsep, pendidikan karakter, evaluasi, dan penguatan materi. Untuk meningkatkan efektivitasnya, guru perlu merancang pernyataan yang relevan dan menantang, serta mendorong peserta didik untuk mendukung jawaban mereka dengan alasan yang kuat. Interaksi dan diskusi antar peserta didik sangat penting, sehingga keterampilan komunikasi dan kerja sama dapat berkembang. Peran aktif guru dalam memberikan tanggapan dan mengarahkan diskusi juga krusial, seperti halnya sesi kesimpulan yang membantu peserta didik merefleksikan dan mengaitkan pembelajaran dengan nilai-nilai moral dan spiritual. Dengan pendekatan ini, True False Game dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan mendalam.

Di sisi lain media pembelajaran True False Game memiliki sejumlah keunggulan, seperti kemudahan akses, penggunaan animasi, dan kemampuan untuk memberikan umpan balik secara cepat. Media ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi agama Islam dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat juga keterbatasan, seperti ketergantungan pada teknologi dan kesederhanaan soal yang mungkin tidak cukup untuk menguji pemahaman yang mendalam. Oleh karena itu, meskipun True False Game dapat menjadi alat yang efektif, perlu diimbangi dengan metode dan media pembelajaran lain untuk mencapai pemahaman yang lebih komprehensif.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. N. (2024). Enhancing Classroom Learning with True-False Game: an Innovative Approach to Boost Students Engagement. *JELTIC*, 1(1), 31–41.
- Amatullah, D. C; Sutrisno, J. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(Vol. 15, No. 1, (2022)), 243–250.
- Aris Dwi Cahyono. (2021). (Library Research) Peranan Pengembangan Manajemen Kinerja Tenaga Administrasi Kesehatan Terhadap Peningkatan Mutu Pelayanan Kesehatan Di Puskesmas. *Jurnal Ilmiah Pamenang*, 3(2), 28–42. <https://doi.org/10.53599/jip.v3i2.81>
- Daulay, A. R., Halimah, S., & Anas, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game quiz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 744. <https://doi.org/10.29210/1202323205>
- Erikalisdiana, Dyanti Safitrilia; Jayadinata, A. K. J. (2016). Pengaruh Penggunaan Strategi True or False Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi dan Benda Langit. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1, 09–10.
- Hajri, M. F. (2023). Pendidikan Islam di Era Digital: Tantangan dan Peluang pada Abad 21. *Al-Mikraj*, 4(1), 33–41.
- Indriani Tiara, Suyatna Agus, & Ertikano Chandra. (2015). Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False Untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Lampung*, 3(1), 131–140.
- Leo, S., Noviandini, D., & Pattiserlihun, A. (2018). Metode Pengembangan Media Pembelajaran Model True or False Physics Fun Game Card. *Radiasi : Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 11(2), 66–72. <https://doi.org/10.37729/radiasi.v11i2.32>
- Ngongo, Verinandus Lelu; Hidayat, T. W. (2019). Pendidikan di Era Digital. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 628–638. <https://doi.org/10.1515/9781400866137>
- Nurfajarianti; Safei; Suarga. (2017). Pengaruh Strategi Pembelajaran True Or False Berbasis Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Reproduksi di Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. *Jurnal Biotek*, 5(2), 177–190.
- Ritonga, M. (2018). Politik dan dinamika kebijakan perubahan kurikulum pendidikan di Indonesia hingga masa Reformasi. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2).
- Sari, M. A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 41–53.

Auliya, Hunaida, Muqit

Sari, Suci Permata; Aryaningrum, Kiki; Ayurachmawati, P. (2022). Efektivitas Strategi True Or Flase Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPS di SD. *ANTHOR: Education and Learning Journal*.

Shafira Fatimah Azzahra, & Lubis, M. (2024). Role of Information and Communication Technology in Islamic Education: Challenges and Opportunities. *Acceleration, Quantum, Information Technology and Algorithm Journal*, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.62123/aqila.v1i1.26>

Wafa, A. (2023). Integration of Religious Knowledge with Science and Technology in Islamic Education. *Maklumat: Journal of Da'wah and Islamic Studies*, 1(1), 11–20.

Wulan Sari, D., Sari Putri, M., & Nurlaili, N. (2023). Relevansi Pendidikan Islam Di Era Digital Dalam Menavigasi Tantangan Modern. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 2(2), 372–380. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v2i2.129>