



| Diterima Redaksi   | Direvisi Terakhir | Diterbitkan Online |
|--|-------------------|--------------------|
| 10 November 2025   | 11 Desember 2025  | 30 Desember 2025   |
| DOI: <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i2.4272">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i2.4272</a> |                   |                    |

## PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH DASAR PADA ERA SOCIETY 5.0: SEBUAH KAJIAN SISTEMATIS

Muhammadiyah

Sekolah Tinggi Agama Islam Auliaurrasyidin Tembilahan, Indonesia

E-mail: muhammadiyah@stai-tbh.ac.id

**Abstrak:** Penelitian ini merupakan kajian *Systematic Literature Review* (SLR) yang bertujuan untuk menganalisis tren, jenis media, dampak, serta tantangan penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI SD/MI pada periode 2021–2025. Sebanyak 11 artikel ilmiah dianalisis berdasarkan relevansi, metodologi, dan hasil penelitian. Temuan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital seperti *Canva*, *Wordwall*, video pembelajaran, dan *e-book interaktif* meningkat signifikan dalam mendukung keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media digital terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar, meskipun implementasinya masih terkendala kesiapan guru dan keterbatasan infrastruktur. Kajian ini menegaskan pentingnya pelatihan guru serta dukungan kebijakan yang berkelanjutan untuk mengoptimalkan transformasi digital pembelajaran PAI di tingkat dasar.

**Kata Kunci:** Teknologi Digital, Media Pembelajaran, PAI, SD, Era Society.

**Abstract:** This study is a *Systematic Literature Review* (SLR) study that aims to analyze trends, types of media, impacts, and challenges of the use of digital media in the learning of PAI in Elementary School in the 2021–2025 period. A total of 11 scientific articles were analyzed based on relevance, methodology, and research results. The findings show that the use of digital technologies such as *Canva*, *Wordwall*, learning videos, and interactive *e-books* has increased significantly in supporting student engagement and learning outcomes. Digital media has proven to be effective in increasing understanding of concepts and learning motivation, although its implementation is still constrained by teacher readiness and infrastructure limitations. This study emphasizes the importance of teacher training and sustainable policy support to optimize the digital transformation of PAI learning at the elementary level.

**Keywords:** Digital Technology, Learning Media, Islamic Education, Elementary School, Era Society.



This work is licensed under Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Available online on: <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/index>



## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mengantarkan masyarakat global ke era yang sering disebut *Society 5.0*, suatu konsep masyarakat super pintar yang menekankan integrasi erat antara ruang teknologi dan ruang nyata untuk mewujudkan kesejahteraan manusia. Konsep ini menegaskan perlunya transformasi digital di semua sektor, tidak terkecuali sektor pendidikan. Hal ini bertujuan agar pendidikan tidak hanya efisien tetapi juga menjawab persoalan sosial dan membentuk kompetensi abad ke-21 (Narvaez Rojas et al., 2021). Dalam konteks pendidikan Islam, transformasi ini penting untuk menjembatani nilai-nilai spiritual dengan kemajuan teknologi, sehingga pendidikan agama tidak tertinggal oleh percepatan digitalisasi yang tengah berlangsung (Albert, 2024; Alfian Ikhsan, 2025).

Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Ibtidaiyah (MI), tuntutan *Society 5.0* menghadirkan peluang sekaligus tantangan. Teknologi digital menawarkan berbagai media pembelajaran seperti video pembelajaran, platform interaktif Wordwall, Google Classroom, website pendidikan, dan bahan ajar digital berbasis Canva yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap konsep keagamaan (Anizak Umilatifah & Faridi Faridi, 2024; Herlina et al., 2024; Nur Aeni et al., 2015). Berbagai inovasi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan bagi siswa, sejalan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung visual, kinestetik, dan suka bermain (Usamah et al., 2024a; Zeda & Muliati, 2022).

Namun demikian, adopsi teknologi digital di ranah PAI tidak berjalan tanpa hambatan. Penelitian menunjukkan adanya kendala infrastruktur, kompetensi guru yang terbatas dalam mengembangkan media digital, serta ketimpangan akses bagi sekolah di daerah terpencil. Laporan UNICEF juga menyoroti risiko ketimpangan belajar apabila transformasi digital tidak diikuti dengan peningkatan kapasitas pendidik dan kebijakan infrastruktur yang inklusif. Selain itu, tantangan etis dan spiritual muncul ketika penggunaan teknologi tidak dibarengi dengan penguatan nilai-nilai keagamaan yang menjadi inti dari PAI (Setiawan & Andrianto, 2024; Usamah et al., 2024b).

Dari sisi jenis dan format media, penelitian-penelitian di jenjang SD/MI mengelompokkan dua kategori utama: media berbasis game/kuis interaktif seperti Wordwall dan media audiovisual seperti video animasi atau website pembelajaran. Studi R&D menunjukkan bahwa kombinasi unsur interaktif dan audiovisual mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa secara signifikan (Muhammad Syabrina et al., 2025; Nur Aeni et al., 2015; Usamah et al., 2024b). Sementara itu, penelitian kuasi-eksperimen yang dilakukan (Setiawan & Andrianto, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di sekolah dasar.



Variasi desain penelitian mulai dari R&D, PTK hingga kuasi-eksperimen menyebabkan kesulitan dalam menyimpulkan bukti kumulatif mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran PAI. Oleh karena itu, dibutuhkan kajian sistematis yang mengumpulkan, mengevaluasi, dan mensintesis temuan empiris secara komprehensif dan transparan (Page et al., 2021). Kajian sistematis seperti ini memungkinkan identifikasi tren penggunaan media digital, efektivitas relatif antarjenis media, serta rekomendasi kebijakan dan pengembangan profesional bagi guru MI.

Selain itu, aspek pelatihan guru, keberlanjutan penggunaan media, dan kesesuaian dengan kurikulum masih menjadi tantangan yang perlu mendapat perhatian. Beberapa penelitian menyatakan bahwa tanpa pelatihan memadai dan dukungan kebijakan, inisiatif penggunaan teknologi digital sulit bertahan dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penting untuk mendorong adanya literasi digital religius di kalangan guru PAI agar mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan inovasi teknologi secara seimbang dan berkelanjutan (Albert, 2024; Alfian Ikhsan, 2025; Lestari et al., 2024).

Untuk memastikan transparansi dan replikasi hasil, kajian ini menggunakan pedoman PRISMA 2020 sebagai acuan dalam pelaporan tinjauan sistematis. Penerapan PRISMA membantu menilai kelengkapan pencarian dan potensi bias seleksi pada penelitian sistematis (Page et al., 2021). Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis teknologi digital yang digunakan dalam pembelajaran PAI di MI, menganalisis efektivitasnya, dan memetakan rekomendasi implementatif dari penelitian sebelumnya. Hasil dari kajian ini diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan media pembelajaran PAI yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan prinsip pendidikan Islam di era Society 5.0.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) yang dirancang untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan mensintesis hasil-hasil penelitian primer mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar dalam periode 2021–2025. Pelaksanaan SLR mengikuti praktik terbaik kontemporer untuk memastikan transparansi, replikasi, dan minimisasi bias seleksi. Rancangan kajian mencakup tahap perencanaan pertanyaan penelitian, pencarian literatur, proses penyaringan dan penilaian kualitas, ekstraksi data dan analisis terstruktur, serta sintesis tematik hasil-hasil studi untuk pelaporan hasil (Kitchenham, 2004; Kolaski et al., 2023; Suseno et al., 2025).

Langkah pertama yaitu penentuan rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Kajian ini berfokus pada teknologi digital apa yang telah diterapkan sebagai media pembelajaran PAI di jenjang SD/MI pada kurun waktu tahun 2021–2025, bagaimana efektivitas teknologi digital sebagai media pembelajaran PAI di jenjang SD/MI, apa saja



hambatan dan kendala implementatif teknologi digital sebagai media pembelajaran PAI di jenjang SD/MI.

Selanjutnya, Pencarian literatur dilakukan pada pangkalan data akademik dan repositori yang relevan dengan penelitian pendidikan di Indonesia dan internasional, meliputi: Garuda (Garba Rujukan Digital), SINTA (profil jurnal nasional), DOAJ, Google Scholar, dan database penerbit jurnal (seperti SpringerOpen, Elsevier, dan jurnal terindeks lainnya). Untuk memastikan cakupan yang memadai, strategi pencarian menggunakan kombinasi boolean dan kata kunci dalam bahasa Indonesia dan Inggris, contohnya: “PAI” atau “Pendidikan Agama Islam” dan (“digital media” atau “e-learning” atau “video” atau “Wordwall” atau “interactive game”) dan (“SD” atau “Madrasah Ibtidaiyah” atau “MI”) dan (2021:2025).

Langkah ketiga yaitu penentuan berdasarkan kriteria inklusi dan ekslusif, berikut disajikan dalam tabel berikut;

**Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Ekslusif**

| Aspek              | Kriteria Inklusi  | Kriteria Ekslusif   |
|--------------------|---|---|
| Tahun Terbit       | Terbit tahun 2021 - 2025  | Terbit sebelum 2021   |
| Jenis Publikasi    | Artikel ilmiah dan prosiding  | Artikel populer, blog, atau sumber non ilmiah                       |
| Indeksasi          | ≥ Sinta 4   | < Sinta 4   |
| Bahasa             | Menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris                                     | Bahasa selain bahasa Indonesia dan bahasa Inggris                   |
| Topik Penelitian   | Relevant dengan teknologi digital, media pembelajaran, dan PAI                      | Tidak relevan dengan teknologi digital, media pembelajaran, dan PAI |
| Konteks Pendidikan | Setting penelitian di jenjang sekolah dasar   | Setting penelitian di SMP, SMA, atau pendidikan non formal          |
| Ketersediaan Teks  | Full text   | Hanya abstrak   |
| Metodelogi         | Mengandung data hasil penelitian (kuantitatif, kualitatif, PTK, R&D, atau campuran) | Tidak menyajikan data empiris                                       |

Tahap awal ditemukan 39 artikel, setelah itu diterapkan kriteria inklusi dan ekslusif, didapat 11 artikel yang relevan dan terindeks minimal sinta 3. 11 artikel ini kemudian di ekstraksi data-datanya seperti penulis, tahun terbit, nama jurnal, indeks sinta, jenis teknologi/media yang digunakan, metode penelitian, dan temuan-temuan dalam penelitian. Terakhir artikel tersebut disintesis untuk dilaporkan dan dianalisis hasil studinya hingga dapat menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

## Hasil dan Pembahasan



Hasil penyeleksian artikel, telah didapat 11 artikel yang relevan dengan topik penelitian serta memenuhi kriteria inklusi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Data-data artikel tersebut akan disajikan dalam tabel 2 di bawah ini;

**Tabel 2. Hasil Analisis Literatur Review Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran PAI**

| No | Penulis, Tahun, Judul  | Jurnal (SINTA)  | Jenis Media/Teknologi                         | Metode                | Temuan Utama  |
|----|--|---|---|-----------------------|---|
| 1  | Renolf Albert, 2024. Penggunaan media digital untuk materi Rukun Sholat (PTK)    | Al-Ashr: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar (SINTA 4) | Video animasi, PPT, game edukatif             | PTK                   | Motivasi dan pemahaman siswa meningkat signifikan         |
| 2  | Herlina dkk., 2024. Pemanfaatan media digital untuk menarik minat siswa PAI      | Indo-MathEdu Intellectuals Journal (SINTA 3)                | Audio-visual, Google Classroom, Zoom, animasi | Studi literatur       | Meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar             |
| 3  | Nabella Enita dkk., 2023. Desain media pembelajaran kreatif untuk PAI            | Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam (SINTA 3)            | Flipbook, PPT, audio-visual                   | Studi kasus           | Media kreatif membantu fokus & mengurangi kebosanan siswa |
| 4  | Muhammad Syabrina dkk., 2023. Pengembangan bahan ajar berbasis website untuk PAI | PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (SINTA 3)       | Website pendidikan interaktif                 | R&D                   | Website efektif sebagai bahan ajar PAI untuk kelas rendah |
| 5  | M. Alfian Ihsan, 2024. Media PAI berbasis literasi                               | Al-I'tibar: Jurnal Pendidikan                               | Video, aplikasi interaktif                    | Deskriptif kualitatif | Media interaktif meningkatkan pemahaman                   |



| teknologi di MI Al-Irsyad | Islam (SINTA 4)   |   |                               | dan literasi TIK               |   |
|---------------------------|---|---|-------------------------------|--------------------------------|---|
| 6                         | A. Usamah et al., 2024. Implementasi media board game edukasi pada pembelajaran PAI                 | Atta`dib: Journal of Elementary Education (SINTA 3) | Board-game edukatif           | Kuantitatif (pretest-posttest) | Board-game meningkatkan hasil belajar signifikan          |
| 7                         | F.R. Zeda & I. Muliati, 2022. Praktikalitas Wordwall pada PAI Kelas V SDN 19                        | As-Sabiqun (SINTA 4)                                | Wordwall (game interaktif)    | R&D (3D/4D)                    | Wordwall praktis dan meningkatkan minat belajar           |
| 8                         | Ani Nur Aeni et al., 2023. Pengembangan video pendamping games edukatif (Wordwall) untuk materi PAI | Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah (SINTA 4)   | Video pembelajaran + Wordwall | R&D (4D)                       | Produk valid & praktikal untuk pembelajaran PAI SD        |
| 9                         | A. Umilatifah & F. Faridi, 2024. Pengembangan bahan ajar audio-visual (Canva) untuk PAI             | Jurnal Budi Pekerti Agama Islam (JBPai) (SINTA 3)   | Video animasi berbasis Canva  | R&D (ADDIE)                    | Media Canva meningkatkan motivasi dan pemahaman nilai PAI |
| 10                        | Y. Setiawan, 2024. Efektivitas Wordwall untuk keaktifan & hasil belajar                             | Bustanululum Jurnal Pendidikan (SINTA 3)            | Wordwall interaktif           | Kuasi-eksperimental            | Wordwall meningkatkan keaktifan dan hasil pembelajaran    |



|    |                                 |  |                       |     |  |
|----|---------------------------------|--|-----------------------|-----|--|
| 11 | W.N. Sari & E.F. Habibah, 2024. | Awaliyah / ES Jurnal Pendidikan Pengembangan video animasi berbasis Canva untuk PAI kelas SD | Video animasi (Canva) | R&D | Video animasi valid & praktikal; efektif untuk pemahaman siswa |
|----|---------------------------------|--|-----------------------|-----|--|

## **1. Tren Penggunaan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran PAI**

Analisis terhadap artikel-artikel terpilih menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemanfaatan media digital pada pembelajaran PAI di jenjang dasar selama periode 2021–2025. Beberapa studi menunjukkan pergeseran dari penggunaan media konvensional menuju solusi digital yang bersifat interaktif dan mudah diakses, terutama sejak masa pandemi COVID-19 yang mendorong adopsi platform daring (Fitria Balqis et al., 2024; Kusumawardani et al., 2024).

Tren ini tercermin pada banyaknya penelitian pengembangan (R&D) dan evaluasi implementasi media seperti video pembelajaran, e-book interaktif, serta platform kuis interaktif (Wordwall) yang dilaporkan efektif meningkatkan keterlibatan siswa (Holis et al., 2024). Temuan ini konsisten dengan kajian empiris yang menekankan bahwa digitalisasi media pembelajaran menjadi strategi pragmatis bagi guru di SD/MI untuk mempertahankan keberlanjutan pembelajaran dan meningkatkan akses terhadap sumber belajar yang variatif (Rachmaali et al., 2023).

Lebih lanjut, beberapa studi menjelaskan bahwa adopsi media digital sering bertumpu pada inisiatif individu guru atau tim pengembang sekolah, sehingga pola adopsi bersifat khusus dan terkonsentrasi pada sekolah-sekolah dengan akses infrastruktur lebih baik .(Diah Nur Asrifah et al., 2024) Hal ini menandakan perlunya pemetaan kebijakan institusional agar pemanfaatan teknologi dapat tersebar lebih merata di tingkat SD/MI .

## **2. Dampak Pemanfaatan Media Digital Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Siswa**

Sebagian besar studi kuantitatif dan evaluatif melaporkan hasil positif terkait dampak media digital pada aspek kognitif dan afektif siswa. Misalnya, penelitian kuasi-eksperimental menunjukkan peningkatan skor pemahaman konsep PAI setelah intervensi penggunaan video atau Wordwall dibandingkan kelompok kontrol (Daud Sitorus & Setiawan, 2025). Selain itu, studi R&D yang melakukan uji coba produk melaporkan peningkatan motivasi belajar dan minat terhadap materi PAI pada siswa SD yang menggunakan media interaktif (Rachmaali et al., 2023)



Pada aspek karakter dan nilai religius, beberapa penelitian kualitatif dan studi kasus menyatakan bahwa media digital dapat menjadi pemicu diskusi nilai dan praktik keagamaan di kelas, terutama bila media dirancang untuk mengaitkan konten dengan pengalaman sehari-hari siswa (Diah Nur Asrifah et al., 2024; Zaelani et al., 2024). Namun, bukti empiris mengenai perubahan sikap religius jangka panjang masih terbatas dan memerlukan penelitian secara berkelanjutan.

Perlu dicatat bahwa efektivitas media tidak bersifat universal; efektivitas sangat bergantung pada desain instruksional, kualitas konten, dan kemampuan guru dalam memfasilitasi penggunaan media tersebut. Beberapa studi juga menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan hasil belajar jangka pendek, tanpa integrasi kurikulum yang jelas dan pelatihan guru berkelanjutan, manfaat tersebut tidak selalu bertahan lama (Riono & Fauzi, 2022).

### **3. Tantangan Implementasi Media Digital PAI di Era Society 5.0**

Meskipun potensi media digital besar, literatur menunjukkan beragam kendala teknis dan non-teknis. Kendala infrastruktur seperti keterbatasan akses internet, ketersediaan perangkat, dan dukungan teknis menjadi hambatan utama di banyak sekolah dasar, khususnya di daerah terpencil. Kesiapan guru menjadi tantangan krusial berikutnya. Banyak studi melaporkan bahwa guru memerlukan pelatihan pedagogis dan teknis untuk mengoptimalkan penggunaan media digital, termasuk kemampuan memilih konten yang sesuai nilai agama dan memastikan pendekatan yang sensitif secara kultural. Selain itu, terdapat isu etis dan pedagogis yang perlu mendapat perhatian, seperti potensi konten yang kurang sesuai nilai, distraksi yang ditimbulkan oleh elemen multimedia, serta kebutuhan untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak menggeser peran guru sebagai fasilitator nilai (Mulyani et al., 2025).

## **Kesimpulan**

Berdasarkan sintesis tematik, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI di SD/MI menunjukkan tren positif dan potensi signifikan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman konsep pada peserta didik. Jenis media yang paling sering dikembangkan meliputi video pembelajaran, platform interaktif, bahan ajar berbasis Canva, e-book interaktif, dan website pembelajaran. Namun, efektivitas jangka panjang sangat bergantung pada kualitas desain instruksional, kesiapan guru, dan dukungan infrastruktur. Oleh karena itu, rekomendasi praktis mencakup penguatan pelatihan guru, penyusunan pedoman kurikulum yang mengintegrasikan media digital, serta kebijakan pemerataan infrastruktur di tingkat sekolah dasar.



## **Daftar Pustaka**

- Albert, R. (2024). PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PAI MATERI RUKUN-RUKUN SHOLAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 3 SD DI SDIT RUHUL JADID BENGKULU UTARA. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(2).
- Alfian Ikhsan, M. (2025). Media Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Teknologi di MI Al-Irsyad Kota Madiun. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 2025.
- Anizak Umilatifah, & Faridi Faridi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D – Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91–104. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530>
- Daud Sitorus, M., & Setiawan, A. (2025). MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR PAI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI “WORDWALL” UNTUK SEKOLAH DASAR. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1).
- Diah Nur Asrifah, Yayah Huliatunnisa, Desri Arwen, & Ina Magdalena. (2024). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Media Sosial Youtube di Kelas IV SDI Alexandria Kota Tangerang. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(6), 196–202. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v2i6.636>
- Fitria Balqis, A., Enita Putri Firnanda, N., Nofa Sagita, I., & Yusron Maulana El-Yunusi, M. (2024). MENGOPTIMALKAN PEMBELAJARAN PAI MELALUI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN YANG KREATIF DI SD MUHAMMADIYAH 24 SURABAYA. Att'dib *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5.
- Herlina, H., Astuti, M., Triyunita, H., Rahmawati, T. D., & Yana, N. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Menarik Minat Siswa di SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 8265–8277. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2431>
- Holis, K., Silvia, A., & Rahmawati. (2024). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MURID MI. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1).
- Kitchenham, B. (2004). *Procedures for Performing Systematic Reviews*. <https://www.researchgate.net/publication/228756057>



- Kolaski, K., Logan, L. R., & Ioannidis, J. P. A. (2023). Guidance to best tools and practices for systematic reviews. *Systematic Reviews*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s13643-023-02255-9>
- Kusumawardani, H., Galih Riskiawan, M., & Azis, A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PAI MATERI BERIMAN KEPADA HARI AKHIR DI SMPIT-AL GHAZALI. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(1).
- Lestari, A., Dwi Arista, G., Siti, V., Septiani, N., & Aeni, A. N. (2024). PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL “KOMJUR” (KOMIK KEJUJURAN) SEBAGAI MEDIA DAKWAH UNTUK MEMUPUK KEJUJURAN PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 2 SD. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2475>
- Muhammad Syabrina, Ika Prima Susila, Wina Shella Andarista, Milda Anggraini, & Mah Mudah. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbantu Website Digital pada Mata Pelajaran PAI Kelas II di MI/SD. *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 256–264. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v5i1.3844>
- Mulyani, Y., Ananta, S., Ayu, S., Pramesti, D., & Aeni, A. N. (2025). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA “PEKSI” TENTANG ETIKA KEGIATAN JUAL BELI PADA PEMBELAJARAN PAI KELAS 3 SD. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1). <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v8i1.3522>
- Narvaez Rojas, C., Alomia Peñafiel, G. A., Loaiza Buitrago, D. F., & Tavera Romero, C. A. (2021). Society 5.0: A Japanese concept for a superintelligent society. *Sustainability (Switzerland)*, 13(12), 2–16. <https://doi.org/10.3390/su13126567>
- Nur Aeni, A., Djuanda, D., Nursaadah, R., & Baliani Putri Sopian, S. (2015). MUALLIMUNA: JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PENDAMPING GAMES EDUKATIF WORDWALL UNTUK MATERI PAI SEKOLAH DASAR. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 28–41. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i1.9375>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated



guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372.  
<https://doi.org/10.1136/bmj.n71>

Rachmaali, F. F., Apriyani, E. N., Rusliana, T., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif “Walson” Sebagai Media Mengenalkan Kebudayaan Islam Kepada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1, 4305–4313.

Riono, & Fauzi. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI-BP DI SD BERBASIS APLIKASI CANVA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1).  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v6i1.3497>

Setiawan, Y., & Andrianto, D. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1).  
<https://doi.org/10.32832/bustan.vXiX.XXXX>

Suseno, Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran SKI: Systematic Literatur Rivew. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 723–738.

Usamah, A., Lia Yulianengsih, N., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024a). Attadib: Journal of Elementary Education (Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar ). *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1), 2614–1752.

Usamah, A., Lia Yulianengsih, N., Fitriyani, Y., & Fauziyah, A. (2024b). Implementasi Media Board game edukasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 8(1).

Zaelani, A., Syabrina, M., & Norhayati. (2024). Penggunaan Media PPT Interaktif dalam Pembelajaran Fiqih di MIS AL JIHAD Palangka Raya Corresponding Author. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(1), 2512–2516.  
<https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps>

Zeda, F. R., & Muliati, I. (2022). Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok. *AS-SABIQUN*, 4(4), 859–873.  
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2085>