

**UPAYA GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM MENINGTEGRASIKAN IMTAQ DAN IPTEK
MELALUI MEDIA MINECRAF DAN PODCAST
DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 5.0 DI SMPN 2 GEMPOL**

Sifaul Khusnah

Universitas Pesantren KH. Abdul Chalim Mojokerto

Email: Khusnahsifaul7@gmail.com

Abstact

The integration of IMTAQ (Faith and Piety) values with IPTEK (Science and Technology) in education is crucial in fostering a generation that is not only academically proficient but also has a strong moral and spiritual foundation. In this context, the use of Minecraft Education and podcasts as learning media at SMPN 2 Gempol presents an innovative approach. Minecraft Education helps students understand religious concepts through interactive visualization and simulation, while podcasts allow students to deepen their understanding by listening to explanations that can be accessed anytime. This study employs a qualitative method with a case study approach to explore how the integration of IMTAQ and IPTEK is implemented in Islamic education at SMPN 2 Gempol. Data were collected through interviews, documentation, and observation to gain an in-depth understanding of the experiences of teachers and students in using these media. The results of the study indicate that the use of Minecraft and podcasts significantly enhances student engagement and comprehension of Islamic education materials. Students become more enthusiastic and active in the learning process, with a deeper understanding of the content. Additionally, the use of this technology also improves students' technical skills, making learning more relevant to the needs of the modern world. The conclusion of this study is that the integration of IMTAQ and IPTEK through media such as Minecraft Education and podcasts is not only effective in improving students' learning outcomes but also strengthens their character and spiritual values. This approach can serve as a model for developing education that balances academic and moral aspects in the digital age.

Keywords: Islamic Religious Education, IMTAQ, IPTEK, Minecraft, Podcast, Industrial Revolution 5.0

Abstrak

Integrasi antara nilai-nilai IMTAQ (Iman dan Taqwa) dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pendidikan merupakan aspek penting dalam menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki landasan moral dan spiritual yang kuat. Dalam konteks ini, penggunaan Minecraft Education dan podcast sebagai media pembelajaran di SMPN 2 Gempol menjadi inovasi yang menarik. Minecraft Education digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep agama melalui visualisasi dan simulasi yang interaktif, sementara podcast memungkinkan siswa mendalami materi dengan mendengarkan penjelasan yang dapat diakses kapan saja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi bagaimana integrasi IMTAQ dan IPTEK diimplementasikan dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Gempol. Data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi, untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman guru dan siswa dalam penggunaan media ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Minecraft dan podcast secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses belajar, dengan peningkatan pemahaman materi yang lebih mendalam. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga meningkatkan keterampilan teknis siswa, membuat pembelajaran lebih relevan dengan kebutuhan dunia modern. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa integrasi IMTAQ dan IPTEK melalui media seperti Minecraft Education dan podcast tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga memperkuat karakter dan nilai-nilai spiritual mereka. Pendekatan ini dapat menjadi model bagi pengembangan pendidikan yang seimbang antara aspek akademis dan moral di era digital.

Kata Kunci: Pendidikan Agama Islam, IMTAQ, IPTEK, Minecraft dan Podcast, Revolusi Industri 5.0.

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam telah mengalami transformasi yang signifikan dalam era Revolusi Industri 5.0, di mana teknologi informasi dan komunikasi memainkan peran kunci dalam pembelajaran. Era ini ditandai oleh akses yang lebih luas terhadap informasi, perkembangan teknologi digital, serta perubahan dalam cara siswa belajar dan berinteraksi. Di tengah dinamika ini, pendidikan agama Islam perlu mengikuti perkembangan zaman agar tetap relevan dan efektif dalam membekali siswa dengan pengetahuan dan pemahaman agama yang mendalam. Revolusi Industri 5.0 merupakan era baru di mana teknologi berkembang pesat dan menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Era ini ditandai dengan semakin terintegrasinya dunia fisik dan digital, serta semakin meningkatnya peran artificial intelligence (AI). Era Revolusi Industri 5.0 juga membawa tantangan bagi pendidikan, termasuk pendidikan agama Islam. Tantangan tersebut antara lain Meningkatnya kompleksitas permasalahan dunia, perubahan iklim, ketimpangan sosial, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama. Pendidikan agama Islam perlu membekali peserta didik dengan kemampuan untuk menghadapi permasalahan tersebut. Teknologi memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia, termasuk dalam pendidikan. Pendidikan agama Islam perlu memanfaatkan teknologi secara bijak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk menghadapi tantangan tersebut, pendidikan agama Islam perlu melakukan transformasi. Transformasi tersebut meliputi : Meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidikan agama Islam perlu meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dan mengamalkan ajaran Islam dengan baik, Mengembangkan kurikulum yang relevan. Kurikulum pendidikan agama Islam perlu dikembangkan agar relevan dengan kebutuhan peserta didik di era Revolusi Industri 5.0, Meningkatkan kompetensi guru. Guru pendidikan agama Islam perlu meningkatkan kompetensinya agar dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Studi kasus dalam bidang pendidikan dapat didefinisikan sebagai pendekatan penelitian deskriptif yang melibatkan subjek penelitian yang terbatas untuk menyelesaikan masalah yang mendalam dan menyeluruh

Penelitian kualitatif, berdasarkan filsafat postpositivisme, berguna untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan dengan cara menentukan sendiri sampel yang di ambil tidak secara acak (purposive) dan snowboal, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Sedangkan pendekatan studi kasus adalah suatu penelitian yang diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna, memperoleh pemahaman dari kasus tersebut. Kasus tersebut sama sekali tidak mewakili populasi dan tidak dimaksudkan untuk memperoleh kesimpulan dari populasi. Kesimpulan studi kasus hanya berlaku untuk kasus tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL TEMUAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa MAN Insan Cendekia Pasuruan merupakan lembaga pendidikan berbasis *boarding school* yang berorientasi pada pengembangan keseimbangan antara iman dan takwa (IMTAK) serta ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sejak berdiri pada tahun 2017, madrasah ini mengalami perkembangan yang cukup pesat, baik dari segi jumlah peserta didik maupun prestasi yang diperoleh di tingkat nasional dan internasional.

Dalam sudut pandang kepemimpinan, kepala madrasah menunjukkan peran yang cukup baik dan signifikan dalam mengelola lembaga. Kepemimpinan yang diterapkan dinilai berjalan dengan baik, ditandai dengan adanya komitmen dalam meningkatkan kompetensi pendidik, membenahan sarana dan prasarana, serta pengawasan yang cukup baik terhadap proses pembelajaran. Kepala madrasah juga menunjukkan sikap terbuka terhadap masukan dari pendidik dan tenaga kependidikan.

Dalam pengelolaan sumber daya manusia, kepala madrasah secara aktif melakukan pemantauan dan pembinaan terhadap seluruh pendidik dan tenaga kependidikan. Sistem rekrutmen peserta didik dilakukan secara nasional, sehingga menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualitas akademik yang baik. Selain itu, pembinaan pendidik dan tenaga kependidikan dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti pelatihan, forum MGMP, serta program pengembangan profesional lainnya.

Temuan penelitian juga menunjukkan adanya karakteristik kepemimpinan kepala madrasah yang meliputi sikap peduli, tanggung jawab, transformasional, ambisius, dan delegatif. Dalam pelaksanaannya, kepala madrasah tidak hanya berperan sebagai pemimpin

saja, tetapi juga sebagai motivator dan fasilitator dalam pengembangan potensi guru dan peserta didik.

Di sisi lain, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam pengelolaan sumber daya manusia. Kendala tersebut meliputi adanya tenaga pendidik yang masih berstatus lulusan baru (*fresh graduate*) sehingga membutuhkan proses adaptasi yang sedikit akan menghambat perkembangan madrasah, keterbatasan sarana dan prasarana. Selain itu, aspek keamanan lingkungan juga menjadi tantangan tersendiri bagi pihak madrasah.

PEMBAHASAN

Minecraft dan podcast merupakan salah satu inovasi dalam pendidikan yang menggabungkan teknologi dengan pembelajaran tradisional. Di SMPN 2 Gempol, implementasi pembelajaran PAI menggunakan Minecraft dan podcast telah menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan wawancara dengan berbagai pihak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Minecraft Education sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan. Antara lain, simulasi interaktif yang dihadirkan oleh Minecraft memungkinkan guru PAI untuk membuat simulasi berbagai konsep dalam Pendidikan Agama Islam. Misalnya, guru dapat membuat proyek tentang Yaumul Ba'ats dan Yaumul Mahsyar, di mana siswa membuat dan menjelajahi lingkungan yang menggambarkan hari kebangkitan dan pengumpulan di akhirat sesuai dengan ayat-ayat Al-Qur'an dan Hadis. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa, karena penggunaan Minecraft membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa lebih terlibat dan antusias dalam belajar, serta dapat memahami konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih konkret dan visual, menjadikan materi lebih mudah dipahami. Penggunaan podcast juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Podcast memungkinkan siswa untuk mendengarkan ulang materi yang kurang dipahami, memberikan platform bagi guru untuk menyampaikan materi dengan lebih mendalam dan terstruktur, serta mendukung pembelajaran berkelanjutan di luar jam pelajaran. Teori yang mendukung implementasi ini meliputi antara lain teori pembelajaran konstruktivisme yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman mereka. Dalam konteks penggunaan Minecraft, siswa secara aktif terlibat dalam pembuatan dan eksplorasi simulasi, yang membantu mereka membangun pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep agama Islam melalui pengalaman langsung dan refleksi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI di SMPN 2 Gempol telah melakukan berbagai upaya untuk mengintegrasikan IMTAQ dan IPTEK melalui media Minecraft dan Podcast dalam pembelajaran. Upaya-upaya guru PAI tersebut meliputi:

1. Perencanaan pembelajaran

Guru PAI menganalisis kurikulum PAI, melibatkan siswa dalam pemilihan materi pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran Minecraft dan Podcast, dan menyusun instrumen penilaian pembelajaran yang beragam. Perencanaan pembelajaran ini dapat dijelaskan dengan teori Pembelajaran Konstruktivis yang dipelopori oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Menurut teori ini, pembelajaran adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman mereka. Dengan melibatkan siswa dalam pemilihan materi pembelajaran, guru PAI di SMPN 2 Gempol memastikan bahwa siswa secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka untuk membangun pemahaman mereka sendiri. Pengembangan media pembelajaran seperti Minecraft dan Podcast menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, yang sesuai dengan pendekatan konstruktivis yang menekankan pengalaman langsung dan refleksi, dengan demikian teori ini sesuai dengan temuan di lapangan.

2. Pelaksanaan pembelajaran

Guru PAI menggunakan media Minecraft dan Podcast untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif, membimbing siswa dalam menggunakan media tersebut, dan mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif.

3. Penilaian pembelajaran

Guru PAI melakukan penilaian formatif dan sumatif terhadap siswa, menganalisis hasil penilaian untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan siswa, dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa.

Sebagaimana teori Pembelajaran Konstruktivis dan teori Pembelajaran Berbasis Proyek yang dikemukakan oleh John Dewey. Penilaian formatif yang dilakukan selama proses pembelajaran memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang segera dan relevan, yang membantu siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka secara terus-menerus. Pendekatan ini mendukung pembelajaran yang aktif dan reflektif, yang merupakan inti dari konstruktivisme. Penilaian sumatif, di sisi lain, memberikan gambaran menyeluruh tentang pencapaian siswa, yang penting dalam pembelajaran berbasis proyek untuk menilai hasil dari proyek yang kompleks dan kolaboratif, dengan demikian teori ini sesuai dengan temuan di lapangan.

4. Pengembangan Materi Pembelajaran

Guru mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tema IMTAQ dan IPTEK. Materi ini mencakup modul pembelajaran, panduan penggunaan Minecraft dan podcast, serta sumber daya tambahan yang mendukung pemahaman siswa. Dalam konteks Minecraft, guru membuat dunia virtual yang menggambarkan konsep-konsep agama, sedangkan podcast berisi penjelasan mendalam dan diskusi tentang topik PAI.

Sebagaimana teori Pembelajaran Multimedia yang di kemukakan oleh Richard Mayer. Mayer mengemukakan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa dengan menyediakan representasi visual dan verbal dari informasi. Minecraft sebagai alat multimedia memungkinkan penyajian materi PAI secara visual dan interaktif, sedangkan podcast memberikan representasi verbal yang dapat diakses kapan saja, mendukung proses belajar berkelanjutan, dengan demikian teori ini sesuai dengan temuan di lapangan.

5. Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek:

Guru menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan siswa dalam proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Proyek ini dirancang untuk mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dan teknologi. Siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek, yang meningkatkan keterampilan sosial, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis mereka. Sebagaimana teori Belajar Berbasis Proyek yang di kemukakan oleh John Dewey. Dewey menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek mendorong siswa untuk belajar melalui keterlibatan aktif dalam proyek yang relevan dan bermakna. Proyek yang melibatkan nilai-nilai spiritual dan teknologi memberikan konteks yang nyata dan relevan bagi siswa, yang membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta keterampilan sosial melalui kerja tim, dengan demikian teori ini sesuai dengan temuan di lapangan.

6. Pemanfaatan Teknologi Secara Optimal

Guru memastikan bahwa teknologi seperti Minecraft dan podcast digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. Mereka memandu siswa dalam penggunaan teknologi ini, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan memfasilitasi diskusi yang mendalam. Teknologi digunakan tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media utama dalam pembelajaran. Sebagaimana teori integrasi yang di kemukakan oleh James A. Beane. Teori ini menekankan pentingnya menggabungkan berbagai disiplin ilmu dan keterampilan dalam proses pembelajaran. Penggunaan Minecraft dan podcast dalam pembelajaran PAI mengintegrasikan teknologi (IPTEK) dengan nilai-nilai spiritual

(IMTAQ), membantu siswa memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman agama dan moral. Integrasi ini juga mencerminkan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah dalam konteks dunia nyata, dengan demikian teori ini sesuai dengan temuan di lapangan.

Berdasarkan teori di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa upaya guru PAI di SMPN 2 Gempol dalam mengintegrasikan IMTAQ dan IPTEK melalui media Minecraft dan podcast dalam pembelajaran PAI merupakan langkah yang inovatif dan efektif. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, tetapi juga mendukung perkembangan keterampilan sosial, kognitif, dan teknologi yang penting di era revolusi industri 5.0. Melalui perencanaan yang matang, pelaksanaan yang interaktif, penilaian yang komprehensif, pengembangan materi yang relevan, penerapan metode pembelajaran berbasis proyek, serta pemanfaatan teknologi secara optimal, guru PAI berhasil menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan integratif. Pendekatan ini mencerminkan prinsip-prinsip konstruktivisme, pembelajaran sosial, pembelajaran multimedia, keterlibatan siswa, pembelajaran berbasis proyek, dan integrasi yang semuanya berkontribusi pada pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan bagi siswa.

Upaya-upaya tersebut menunjukkan bahwa guru PAI di SMPN 2 Gempol memiliki komitmen yang tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sejalan dengan teori tentang integrasi IMTAQ dan IPTEK dalam pendidikan, yang menyatakan bahwa pendidikan harus mampu mengantarkan peserta didik untuk memahami dan mengamalkan nilai-nilai agama dengan menggunakan teknologi yang ada.

PENUTUP

Simpulan

Setelah peneliti melakukan analisis terhadap data yang telah peneliti kumpulkan, maka peneliti mendapatkan kesimpulan temuan berdasarkan fokus penelitian, yaitu Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam tentang IMTAQ dan IPTEK melalui media Minecraft dan podcast di SMPN 2 Gempol telah berjalan dengan baik, mencerminkan integrasi holistik antara nilai-nilai spiritual dan teknologi dalam kurikulum sekolah. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, tetapi juga sejalan dengan teori integrasi Prof. Ahmad Tafsir yang menekankan pentingnya pendidikan yang menggabungkan aspek

spiritual dan intelektual. Penggunaan teknologi modern seperti Minecraft dan podcast memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan relevan bagi siswa di era Revolusi Industri 5.0. Meskipun terdapat tantangan infrastruktur, sekolah telah menunjukkan komitmen kuat untuk mengatasi masalah ini melalui perencanaan anggaran dan kolaborasi yang baik antara staf pengajar dan manajemen.

Upaya guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Gempol dalam mengintegrasikan IMTAQ dan IPTEK melalui media Minecraft dan podcast adalah langkah inovatif dan efektif dalam pembelajaran. Guru PAI merencanakan pembelajaran dengan menganalisis kurikulum, melibatkan siswa dalam pemilihan materi, dan mengembangkan media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan Minecraft dan podcast membuat proses belajar lebih interaktif dan kreatif sesuai dengan teori Pembelajaran Konstruktivis dan Pembelajaran Berbasis Proyek. Penilaian pembelajaran mencakup formatif dan sumatif, memberikan umpan balik konstruktif. Pengembangan materi yang relevan dengan tema IMTAQ dan IPTEK memanfaatkan teori Pembelajaran Multimedia, meningkatkan pemahaman dan retensi siswa. Metode pembelajaran berbasis proyek membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, dan berpikir kritis. Pemanfaatan teknologi secara optimal menunjukkan integrasi teknologi dan nilai-nilai spiritual, menciptakan lingkungan belajar yang holistik dan integratif, mendukung perkembangan keterampilan sosial, kognitif, dan teknologi siswa di era revolusi industri 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Majid, 2004. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdul Mujib, 2018. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Adiyana Adam. 2023. "Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Amanah Ilmu*, vol. 3, no. 1, Juni.
- Ahmad Nur Ghofir Mahbuddin. 2020. "Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*. Vol. 3, No. 2, November, hal. 183-196.
- Aji, M. A., & Aini, N. (2022). *Implementasi Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 1-16.

- Aji, M. A., & Aini, N. (2021). *Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(1), 1-16.
- Al-Aziz, M. (2021). *The Effectiveness of Using Minecraft in Teaching Islamic Religious Education to Elementary School Students*. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 13, 1-10.
- Al-Hamid, A. (2019). *Penggunaan Minecraft untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Sejarah Islam*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 1-12.
- Al-Hamid, A. (2019). *Peningkatan Pemahaman Siswa tentang Sejarah Islam Melalui Penerapan Permainan Minecraft*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(1), 1-12.
- Amin, A. (2023). *Pengembangan Permainan Edukasi Tokoh-tokoh Islam Berbasis Minecraft*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 1-12.
- Arifin, M. (2021). *Pengembangan Permainan Edukasi Sejarah Nabi Muhammad SAW Berbasis Minecraft*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2),
- Arifin, M., & Kusuma, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Penerapan Permainan Minecraft di Kelas VII SMP Negeri 13 Malang*. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), 1-10.
- Asyhari, M., & Istiqomah, D. (2020). *Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 1-16.
- Asyhari, M., & Istiqomah, D. (2023). *Efektivitas Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1), 1-16.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Fitrah, D. A., & Istiqomah, D. (2021). *Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(2), 1-16.
- Fitrah, D. A., & Istiqomah, D. (2023). *Dampak Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(2), 1-16.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Huda, N. (2022). *Pengembangan Permainan Edukasi Nilai-nilai Islam Berbasis Minecraft*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(2), 1-12.

- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Smith, K. A. (2007). *Peran Pembelajaran Kooperatif dalam Instruksi Kelas. Dalam R. E. Slavin (Ed.), Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik (Edisi ke-8, hlm. 353-376)*. Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Kementerian Agama Republik Indonesia, (2023). *Pedoman Pengintegrasian Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Kemenag. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Modul Pelatihan Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Kemenag.
- Kementerian Agama RI. (2013). *Kurikulum Madrasah Aliyah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Kurikulum 2013 Revisi 2016*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Kemendikbud.
- M. Arifin, 2016. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Markus Persson. (2011). *Minecraft: The First Book*. San Francisco: No Starch Press. hal 1
- Mayer, R. E. (2003). *Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), Multimedia learning (pp. 31-43)*. New York: Cambridge University Press
- Mayer, R. E. (2003). *Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), Multimedia learning (pp. 31-43)*. New York: Cambridge University Press.
- Mojang Studios. (2023). *Minecraft*. Mojang Studios.
- Muhaimin, 2013. *Paradigma Pendidikan Islam*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Muhammad Iqbal. (1985). *The Reconstruction of Religious Thought in Islam*. Lahore: Ashraf.
- Muhammad Noor, 2018. *Pendidikan Agama Islam di Era Digital*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa, 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrul, N., Hasnah, S., & Dzakiah, D. (2022). "Kompetensi Guru Di Era Society 5.0." *Dalam Prosiding Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0)*, Volume 1, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu.
- Nurhayati, E. (2023). *Pengembangan Permainan Edukasi Keberagaman Muslim di Dunia Berbasis Minecraft*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(2), 1-12
- Nurul Huda, 2012. *Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Piaget, J. (1970). *Science of education and development of the intellect*. New York: Grossman.
- Priyanto, D. (2014). *Pemetaan Problematika Integrasi Pendidikan Agama Islam 222 Dengan Sains Dan Teknologi*. *Insania : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. <https://doi.org/10.24090/insani.a.v19i2.713>.
- Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia. (2023). *Hasil Penelitian Integrasi Pendidikan Agama Islam dan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*. Jakarta: Kemenag.
- Rif'atul Himmah, Deony Dewanggi Mulyono. *Podcast sebagai media suplemen pembelajaran jarak jauh di era pandemi " IKE: Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, vol. 5, no. 1, Juli-Desember 2021.
- Risna Lavani. 2023. *"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Microsoft Minecraft pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Islam Assuraniyah Kota Bekasi."* *Ejournal UIKA Bogor*. Vol. 12, No. 2, Juli. Tersedia di: <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK/>
- Sari, A. (2020). *Pengembangan Permainan Edukasi Haji dan Umrah Berbasis Minecraft*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(1), 1-12.
- Silvia Riskha Fabriar, Alifa Nur Fitri, Ahmad Fathoni. 2022. *"Podcast: Alternatif Media Dakwah Era Digital."* UIN Walisongo Semarang. *Jurnal An-Nida*, Vol. 14, No. 1, Januari-Juni.
- Sumardianta & Wahyu Kris AW, (2020) *Mendidik Generasi Z Dan A*, Jakarta: PT Gasindo, 2018, ISBN 978-020-514-314 Choli, I. *Pendidikan Agama Islam dan Industri 4.0. Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 20-40.
- Tim Penyusun. (2022). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.