

PENGGUNAAN APLIKASI MARBEL SHOLAT ANAK DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

¹Sri Muliati Tarban, ²Lamsike Pateda, ³Razak Umar

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo

E-mail : sritarban@gmail.com, lamsike@iaingorontalo.ac.id, razaku@iaingorontalo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Marbel Sholat Anak* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi “Senangnya Belajar Praktik Sholat” di kelas III SD Negeri Solog. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Pada pra-siklus, ketuntasan hanya mencapai 22%, meningkat menjadi 76% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 81% pada siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti yaitu 80%. Peningkatan ini terlihat dari antusiasme, keterlibatan aktif, serta ketertarikan siswa dalam menggunakan aplikasi *Marbel Sholat* yang menyajikan materi dengan tampilan interaktif, animasi, dan audio yang menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Marbel Sholat Anak* efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam praktik sholat.

Kata kunci: Aplikasi *Marbel Sholat*, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Praktik Sholat, Penelitian Tindakan Kelas.

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of using the Marbel Sholat Anak application in improving students' learning interest in Islamic Religious Education, specifically on the topic "Enjoy Learning Prayer Practice" in Grade III at SD Negeri Solog. The research employed Classroom Action Research (CAR), carried out in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects were 21 third-grade students. Data were collected through observation, questionnaires, and learning achievement tests, and analyzed using a quantitative descriptive approach. The findings revealed a significant improvement in students' learning interest. In the pre-cycle, mastery level was only 22%, increased to 76% in the first cycle, and reached 81% in the second cycle, exceeding the success indicator set at 80%. This improvement was evident from students' enthusiasm, active participation, and interest when using the Marbel Sholat application, which presents learning materials in an interactive format with animations and audio support. Thus, it can be concluded that the Marbel Sholat Anak application is effective in enhancing students' learning interest in Islamic Religious Education, particularly in prayer practice.

Keywords: *Marbel Sholat Application, Learning Interest, Islamic Religious Education, Prayer Practice, Classroom Action Research.*

A. Pendahuluan

Memasuki zaman sekarang dengan adanya kemajuan teknologi yang mengglobal telah mempengaruhi di berbagai aspek kehidupan baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan, seni dan bahkan di bidang pendidikan. Dalam bidang Pendidikan teknologi mempunyai pengaruh penting dalam ilmu pengetahuan dimana dalam ilmu pengetahuan para peserta didik di ajarkan tentang gejala dan fakta alam dan dengan adanya teknologi ini manusia menggunakan teknologi untuk menerapkan ilmu pengetahuan tersebut.¹

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan yang menunjang keberhasilan suatu bangsa. Menjadikan para penerus bangsa yang berkualitas yang memiliki kedewasaan, baik

¹ Ana Maritsa et al., “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan,” *Al-Mutharahab: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahab.v18i2.303>.

kedewasaan intelektual, sosial maupun kedewasaan moral.² Pendidikan membantu mengembangkan potensi yang ada pada anak, sehingga perlu dibimbing, dibantu dan diberikan kepedulian dalam setiap reaksi perubahannya.

Menurut Ki Hajar Dewantara bahwa “Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya”.³

Pendidikan agama memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter dan nilai-nilai moral peserta didik. Di tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas III SD Negeri Solog, materi praktik sholat merupakan salah satu aspek yang diajarkan untuk membentuk pemahaman dan keterampilan spiritual anak. Namun seringkali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat langkah-langkah sholat yang benar. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi dalam harmonisasi materi. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap praktik sholat menjadi rendah, yang dapat mempengaruhi sikap dan pemahaman mereka terhadap ajaran agama.⁴

Marbel (mari belajar) Adalah aplikasi pendidikan atau *mobile learning* yang dapat digunakan anak untuk mempermudah proses pembelajaran. Marbel merupakan permainan yang dibuat oleh Educa Studio. Marble ini dikhususkan untuk anak usia 2 tahun sampai 8 tahun dalam marbel terdapat berbagai materi dan permainan.⁵

Aplikasi marbel game merupakan media game edukasi yang dapat digunakan anak dalam menunjang pembelajaran.⁶ Salah satunya yaitu untuk mengenal tentang kekayaan budaya Nusantara. Aplikasi ini berbasis android dan berisi edukasi untuk anak tentang keberagaman budaya di Indonesia yang dikemas dalam pemaparan bergambar serta game sederhana.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), minat Adalah kecenderungan hati yang tinggi, gairah dankeinginan terhadap sesuatu, sedangkan menurut Muchammad minat merupakan suatu Tindakan seseorang yang tidak lepas dari perasaan senang, karena apabila seseorang akan membawa dampak positif yaitu rasa senang dan keyakinan untuk terus melakukan suatu hal.⁷

Untuk mengatasi permasalahan ini, penggunaan aplikasi marbel sholat menawarkan pendekatan yang inovatif dan menarik.⁸ Aplikasi ini dapat menyajikan informasi dengan cara yang interaktif dan menghibur, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Dengan visualisasi yang menarik dan narasi yang jelas, peserta didik dapat lebih mudah memahami langkah-langkah praktik sholat serta makna di baliknya.⁹

² Ratna Sari Dewi Desi Pristiawati, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7914, <https://eprints.untirta.ac.id/24218/>.

³ Syifa Haliza et al., “Konsep Pendidikan Ideal Perspektif Ki Hajar” 8, no. 5 (2024): 834.

⁴ Adinda Putri Rahmawati and Amanda Putri Rahmawati, “Tinjauan Literatur : Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar” 1, no. 1 (2024): 1–11.

⁵ Imtitsalul Kamilah Az-zahroh, Fahmi Fahmi, and Luluk Asmawati, “Pengaruh Aplikasi Marbel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun,” *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 65–76, <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i2.2683>.

⁶ Siti Mukaromah, Khusna Widhyahrini, and Norwanto Norwanto, “Aplikasi Si Marbel Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik Di Pendidikan Dasar,” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 8, no. 2 (2020): 138–47, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.13005>.

⁷ Adam Malik, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Brawijaya Smart School Malang),” 2023, 1–182.

⁸ Arosyid Wahyu Nugroho and Samsul Ma’arif, “Pengembangan Media Game Edukasi ”Marbel Fauna” Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6686–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>.

⁹ A. M kholisoh Nur Ani, “EFEKTIFITAS APLIKASI GAME MARBEL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM YANG MENYENANGKAN” 1, no. 1 (2023): 15–29.

Berdasarkan hasil observasi awal, selama beberapa bulan terakhir, tertuju pada minat belajar rendah dari peserta didik terhadap pembelajaran sholat. Adapun masalah yang terjadi yakni, kurangnya minat, menunjukkan sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya semangat terhadap pembelajaran sholat, mereka tampak tidak termotivasi untuk memahami proses sholat dengan benar. Partisipasi yang terbatas seperti peserta didik hanya berpartisipasi secara pasif dalam pembelajaran sholat. Mereka lebih banyak mengikuti instruksi guru tanpa memahami dasar-dasar sholat. Kemungkinan ketidakpahaman yakni banyak peserta didik tampak bingung atau tidak yakin tentang langkah-langkah sholat yang benar. Mereka cenderung menghindari berbicara atau bertanya tentang sholat.

Dengan mengintegrasikan aplikasi marbel sholat ke dalam proses pembelajaran, diharapkan minat belajar siswa di kelas III SD Solog dapat meningkat sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁰

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas atau PTK. Dalam bidang pendidikan, khususnya dalam praktik pembelajaran, penelitian tindakan berkembang menjadi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. PTK adalah penelitian Tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.¹¹

Perencanaan adalah tindakan-tindakan yang nantinya akan diterapkan dalam proses penelitian yang telah disusun secara sistematis. Perencanaan ini juga dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan, mengubah perilaku dan sikap sebagai Solusi. Observasi siklus I dilakukan untuk mengevaluasi apakah rencana pelaksanaan pembelajaran telah memenuhi syarat standar ketuntasan belajar peserta didik untuk meningkatkan kualitas minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi senangnya Belajar Praktik Sholat.

Refleksi merupakan kegiatan evaluasi yang melihat rencana dari awal sampai akhir, melihat keterbatasan dan apa saja yang perlu diubah atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan menganalisis data yang diperoleh melalui observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran. Adapun tahapan refleksi pada siklus I ini, untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar siswa dan akan di maksimalkan pada siklus selanjutnya. Langkah-langkah yang akan diambil dalam penelitian untuk memperbaiki, meningkatkan, atau mengubah perilaku dan sikap untuk menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan dikenal sebagai perencanaan.

Sumber data pada penelitian ini ada dua macam, yaitu sumber data primer adalah sumber data yang dikumpulkan langsung dan diolah sendiri oleh peneliti, yaitu data dari guru dan peserta didik di SD Negeri Solog, mengenai Aplikasi Marbel Sholat dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sedangkan sumber data sekunder adalah data yang mendukung berupa bahan-bahan yang sudah jadi, kepustakaan, buku, jumlah guru, jumlah siswa dan sarana prasarana di SD Negeri Solog.

Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran langsung tentang aktivitas peserta didik dan guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Observasi berbentuk daftar cek (chek list) yang berisikan diskripsi dalam indikator aktivitas siswa yang sudah dimodifikasi dan akan diamati selama proses pembelajaran berlangsung.¹²

Analisis data merupakan fase yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Pada tahap in, hasil penelitian dapat dirumuskan setelah semua data terkumpul. Proses ini melibatkan pengolahan data yang lengkap untuk menggambarkan informasi dari data penelitian.

¹⁰ Rahman, A. (2020). *Pendidikan keagamaan di era Digital*

¹¹ Asrul & Amiruddin, (2011), *Panduan Penulisan SKRIPSI*, Medan: Fakultas Tarbiyah, hal.6

¹² Harjanto, *Pengajaran Perencanaan* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010, hal. 2

Refleksi adalah kegiatan mengulang secara kritis (Reflektive) tentang perubahan yang dilakukan baik pada siswa, suasana kelas, maupun guru. dalam penelitian ini, refleksi yang dilakukan oleh peneliti yaitu bagaimana keaktifan belajar siswa dengan melihat nilai tes (analisis data) dan kekurangan apa yang terdapat pada proses pembelajaran.

Dalam penelitian yang dilakukan, indikator keberhasilan adalah peningkatan kemampuan nalarisasi, menghitung serta kolaborasi kelompok peserta didik selama setiap siklus pembelajaran. Dengan kata lain, penelitian dianggap berhasil apabila 75% peserta didik mencapai ketuntasan KKM 75 pada siklus pertama, dan di harapkan mampu meningkat sebesar 80 % pada siklus II dengan menggunakan aplikasi marbel dalam pembelajaran.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diawali dengan pra-siklus, di mana peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri Solog sebelum diterapkannya aplikasi *Marbel Sholat*. Pada tahap ini diperoleh bahwa hanya 5 siswa (24%) yang tuntas, sedangkan 16 siswa (76%) belum mencapai standar ketuntasan. Hal tersebut menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik masih rendah, karena sebelumnya pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media interaktif yang mendukung.

Pada siklus I, pembelajaran mulai menggunakan aplikasi *Marbel Sholat* dengan dua kali pertemuan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik. Dari 21 siswa, sebanyak 10 siswa (76%) sudah tuntas, sedangkan 11 siswa (24%) belum tuntas. Nilai rata-rata minat belajar mencapai 76,4% dan sudah memenuhi batas ketuntasan minimal (KKM) 75%. Meski demikian, peneliti melanjutkan ke siklus II karena hasil yang diperoleh masih belum sesuai dengan target keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 80%.

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran lebih difokuskan pada penggunaan tahapan simbolik dalam aplikasi untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai praktik sholat. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Sebanyak 17 siswa (81%) tuntas, sementara 4 siswa (19%) masih belum tuntas. Nilai rata-rata hasil minat belajar mencapai 81%, sehingga telah melampaui target keberhasilan penelitian sebesar 80%.

Dengan demikian, penerapan aplikasi *Marbel Sholat* terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara bertahap dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Peserta didik menjadi lebih antusias, aktif, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media interaktif yang menyajikan animasi, bacaan, dan penjelasan praktis membantu mereka memahami tata cara sholat dengan baik serta menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Marbel Sholat* mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III SD Negeri Solog secara signifikan. Peningkatan dari pra-siklus ke siklus I, dan kemudian ke siklus II, membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi interaktif dapat menarik perhatian siswa. Pada pra-siklus, siswa masih tampak pasif dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran sholat karena metode yang digunakan cenderung konvensional. Namun, ketika aplikasi *Marbel Sholat* mulai digunakan, terlihat adanya perubahan perilaku belajar yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme, partisipasi, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *Marbel Sholat* yang dilengkapi dengan animasi, audio, dan tampilan visual yang menarik sejalan dengan teori belajar kognitif, di mana peserta didik lebih mudah memahami materi melalui stimulus visual dan auditori. Hal ini diperkuat oleh pendapat Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang bersifat nyata, visual, dan mudah dipahami. Aplikasi ini juga mampu mengatasi kejenuhan yang sering muncul ketika siswa belajar menggunakan metode ceramah, karena penyajian materi dibuat interaktif dan menyerupai permainan edukatif.

Selain itu, hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa media digital seperti *Marbel* efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dengan adanya aplikasi ini, siswa tidak hanya belajar tentang gerakan sholat, tetapi juga memahami bacaan dan urutannya secara lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa *Marbel Sholat* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran agama di sekolah dasar.

Peningkatan yang terjadi dari siklus I ke siklus II juga memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif membutuhkan penyesuaian dan pembiasaan. Pada awalnya, sebagian siswa masih kesulitan mengikuti langkah-langkah dalam aplikasi, namun setelah dilakukan bimbingan intensif pada siklus II, mereka menjadi lebih terbiasa dan terampil. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky tentang *zone of proximal development* (ZPD), di mana peran guru sebagai fasilitator penting dalam mendampingi peserta didik menggunakan media baru hingga mereka dapat belajar mandiri.

Dengan demikian, pembahasan ini menegaskan bahwa aplikasi *Marbel Sholat* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang inovatif dan efektif. Media ini mampu menumbuhkan rasa senang dalam belajar, meningkatkan motivasi, serta memperbaiki kualitas proses pembelajaran. Keberhasilan ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran agama sangat relevan untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

3. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada peserta didik kelas III SD Negeri Solog dengan jumlah subjek terbatas, yaitu 21 siswa. Kondisi ini membuat hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi secara luas ke sekolah lain dengan karakteristik peserta didik yang berbeda.

Kedua, media yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu aplikasi *Marbel Sholat*, hanya dapat diakses melalui perangkat berbasis Android. Hal ini membatasi penggunaan aplikasi ketika sarana prasarana teknologi di sekolah maupun di rumah peserta didik kurang memadai. Tidak semua siswa memiliki gawai pribadi, sehingga proses pembelajaran masih sangat bergantung pada fasilitas yang disediakan guru di kelas.

Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada aspek peningkatan minat belajar peserta didik, belum secara mendalam menilai dampaknya terhadap hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian, masih diperlukan penelitian lanjutan yang meninjau pengaruh aplikasi *Marbel Sholat* terhadap kompetensi belajar secara menyeluruh.

Keempat, waktu penelitian yang terbatas pada dua siklus juga menjadi kendala. Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Marbel Sholat* sebenarnya memerlukan waktu lebih panjang agar peserta didik dapat beradaptasi secara optimal dan memperlihatkan peningkatan hasil yang lebih konsisten.

Terakhir, keterbatasan kemampuan guru dan peserta didik dalam mengoperasikan media digital turut memengaruhi kelancaran penerapan aplikasi. Sebagian siswa masih membutuhkan bimbingan intensif dalam menggunakan aplikasi, sehingga efektivitas pembelajaran belum sepenuhnya maksimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Marbel Sholat Anak* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi praktik sholat di kelas III SD Negeri Solog. Peningkatan minat belajar terlihat dari perubahan yang signifikan mulai dari pra-siklus dengan tingkat ketuntasan 24%, meningkat menjadi 76% pada siklus I, dan mencapai 81% pada siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Aplikasi *Marbel Sholat* dengan fitur interaktif berupa animasi, audio, dan permainan edukatif berhasil menumbuhkan rasa antusias, keterlibatan aktif, serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, aplikasi ini dapat dijadikan alternatif

media pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan agama di sekolah dasar.

E. DAFTAR PUSTAKA

- A. M kholisoh Nur Ani, “EFEKTIFITAS APLIKASI GAME MARBEL SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM YANG MENYENANGKAN” 1, no. 1 (2023): 15–29.
- Adam Malik, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Marbel Pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran (Studi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Brawijaya Smart School Malang),” 2023, 1–182.
- Adinda Putri Rahmawati and Amanda Putri Rahmawati, “Tinjauan Literatur : Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar” 1, no. 1 (2024): 1–11.
- Ana Maritsa et al., “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan,” *Al-Mutharahab: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahab.v18i2.303>.
- Arosyid Wahyu Nugroho and Samsul Ma’arif, “Pengembangan Media Game Edukasi ”Marbel Fauna” Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6686–94, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3326>.
- Asrul & Amiruddin, (2011), *Panduan Penulisan SKRIPSI*, Medan: Fakultas Tarbiyah, hal.6
- Harjanto, *Pengajaran Perencanaan* (Jakarta : Rineka Cipta, 2010, hal. 2
- Imtitsalul Kamilah Az-zahroh, Fahmi Fahmi, and Luluk Asmawati, “Pengaruh Aplikasi Marbel Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun,” *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 6, no. 2 (2022): 65–76, <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i2.2683>.
- Rahman, A. (2020). *Pendidikan keagamaan di era Digital*
- Ratna Sari Dewi Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 7914, <https://eprints.untirta.ac.id/24218/>.
- Siti Mukaromah, Khusna Widhyahrini, and Norwanto Norwanto, “Aplikasi Si Marbel Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik Di Pendidikan Dasar,” *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 8, no. 2 (2020): 138–47, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.13005>.
- Syifa Haliza et al., “Konsep Pendidikan Ideal Perspektif Ki Hajar” 8, no. 5 (2024): 834.