

Komparasi Podcast dan Game Based learning dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Islam: Studi Literatur

Muhammad Ainurrahman Wahid^{1*}, Khaerudin¹
Uwes Anis Chaeruman¹, Imam Fitri Rahmadi¹

¹Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Pulo Gadung, Jakarta Timur, 13220, Indonesia.

*Alamat e-mail penulis koresponden: muhammad.ainurrahman@mhs.unj.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas media podcast dan Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan pemahaman Agama Islam pada generasi digital. Menggunakan pendekatan studi literatur sistematis berbasis kerangka PRISMA, sebanyak 15 artikel terpilih dari database *Google Scholar* dianalisis secara mendalam. Hasil kajian menunjukkan bahwa podcast unggul dalam menyampaikan ajaran Agama Islam secara naratif dan dialogis, dengan pendekatan yang fleksibel, personal, dan relevan bagi generasi Z dan alpha. Sementara itu, GBL terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman kognitif siswa melalui integrasi unsur permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Meskipun keduanya memiliki keunggulan masing-masing, podcast menghadapi tantangan dalam keterbatasan interaksi langsung dan kualitas audio, sedangkan GBL menuntut perencanaan matang dan pengelolaan kelas yang baik. Studi ini merekomendasikan integrasi kedua media sebagai strategi pembelajaran Agama Islam yang lebih adaptif dan partisipatif. Penelitian ini terbatas pada analisis literatur dari satu basis data dan belum mencakup studi empiris. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas integrasi podcast dan GBL secara kuantitatif dalam berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: Podcast, Game-Based Learning, Pendidikan Agama Islam, Generasi Digital, Studi Literatur Sistematis

Abstract

This study aims to compare the effectiveness of podcast media and Game-Based Learning (GBL) in improving the understanding of Islam in the digital generation. Using a systematic literature study approach based on the PRISMA framework, as many as 15 selected articles from the Google Scholar database were analyzed in depth. The results of the study show that podcasts excel in conveying Islamic teachings in a narrative and dialogical manner, with a flexible, personal, and relevant approach for generation Z and alpha. Meanwhile, GBL has proven to be effective in increasing students' motivation, active participation, and cognitive understanding through the integration of game elements in Islamic Religious Education learning. While both have their own advantages, podcasts face challenges in the limitations of live interaction and audio quality, whereas GBL demands careful planning and good classroom management. This study recommends the integration of both media as a more adaptive and participatory Islamic learning strategy. This study is limited to the analysis of the literature from a single database and does not include empirical studies. Follow-up research is suggested to quantitatively test the effectiveness of podcast and GBL integration in a variety of educational contexts.

Keywords: Podcast, Game-Based Learning, Islamic Religious Education, Digital Generation, Systematic Literature Study

1. PENDAHULUAN

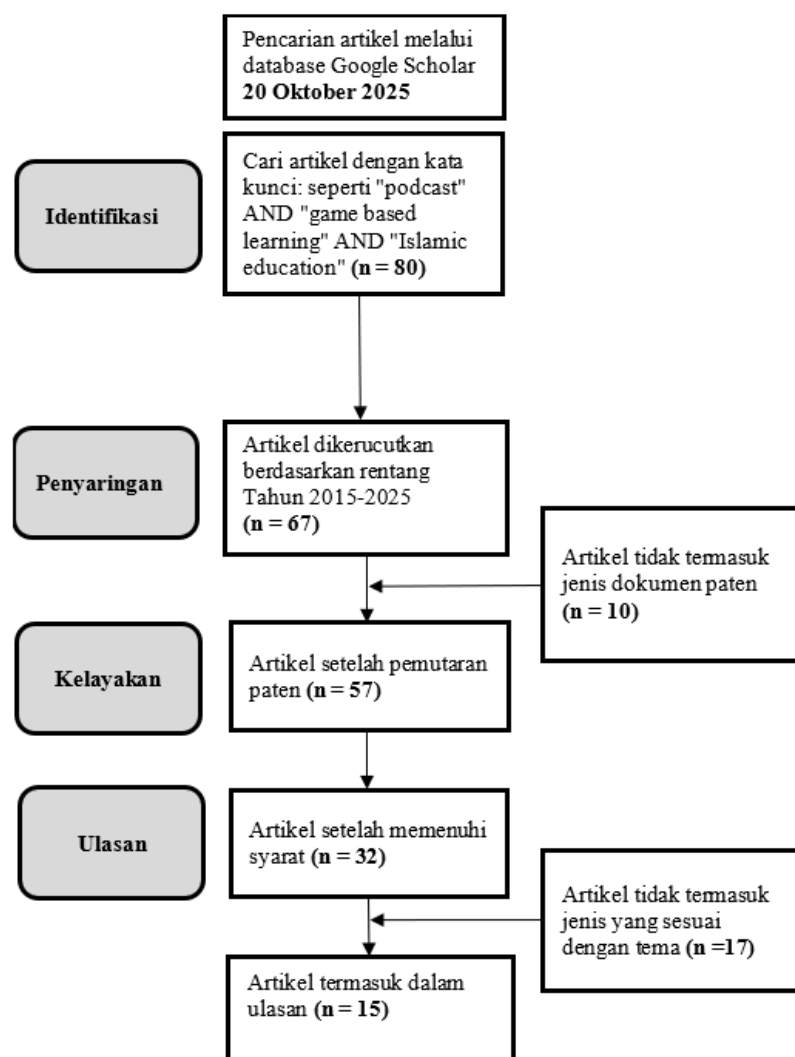
Generasi Z dan Alpha yang tumbuh dalam lanskap digital menghadapi tantangan unik dalam memahami dan pengetahuan Agama Islam. Metode pembelajaran konvensional seringkali kurang berhasil menarik perhatian mereka, sehingga penanaman nilai ajaran Islam meliputi akidah (keyakinan dasar), akhlak mulia (seperti kejujuran, toleransi, empati, tanggung jawab), dan praktik ibadah yang benar membutuhkan pendekatan yang inovatif dan relevan dengan gaya hidup mereka (Mubarokah et al., 2022). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, media digital seperti podcast dan Game-Based Learning (GBL) muncul sebagai alat pendidikan dan dakwah yang menjanjikan. Podcast menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas tinggi untuk menyampaikan pesan dakwah dan materi edukasi (Muslem, 2021; Ummah et al., 2020), sementara GBL terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta pemahaman kognitif dalam berbagai konteks pembelajaran (Aas Nurhasanah & Reren Hamidah, 2024; Kustati et al., 2024; Rahmatullah & Sukmawati, 2024). Namun, eksplorasi komprehensif mengenai perbandingan efektivitas kedua media ini dalam konteks spesifik peningkatan pengetahuan Agama Islam tersebut masih belum optimal.

Meskipun efektivitas podcast sebagai media dakwah digital telah banyak didokumentasikan (Efendi et al., 2024; Muslem, 2021), dan potensi GBL dalam pendidikan Agama telah diakui secara luas (Lisa & Muthohar, 2024), literatur yang secara langsung membandingkan karakteristik, keunggulan, keterbatasan, serta dampak pedagogis keduanya masih terbatas. Studi yang secara spesifik menganalisis perbandingan antara podcast dan GBL untuk peningkatan pengetahuan Agama Islam yang konkret dan terukur belum banyak ditemukan dalam kajian akademis. Kesenjangan ini menimbulkan pertanyaan kritis mengenai media mana yang lebih optimal, atau bagaimana keduanya dapat saling melengkapi untuk membentuk strategi pembelajaran Agama yang lebih adaptif dan efektif bagi karakteristik peserta didik di era digital. Memahami keunggulan distingtif dan keterbatasan masing-masing media menjadi esensial untuk merancang strategi pembelajaran Agama yang relevan dan optimal.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, studi literatur komparatif ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan secara komprehensif efektivitas podcast dan Game-Based Learning dalam peningkatan pemahaman ajaran Agama Islam pada generasi digital. Penelitian ini akan mengidentifikasi karakteristik khas, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing media, serta mengeksplorasi potensi sinergi di antara keduanya. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi strategis yang aplikatif dan berbasis bukti bagi para pendidik, da'i, serta pengembang kurikulum dalam merancang pendekatan dakwah dan pembelajaran Islam yang lebih inovatif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan serta preferensi belajar peserta didik di era digital.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur sistematis dengan tujuan utama komparasi. Metode ini melibatkan identifikasi, evaluasi, dan sintesis artikel-artikel ilmiah yang relevan untuk membandingkan secara komprehensif efektivitas podcast dan Game-Based Learning (GBL) dalam konteks peningkatan pengetahuan Agama Islam. Dengan menggunakan kerangka kerja seperti PRISMA, pendekatan ini memastikan bahwa proses tinjauan literatur komprehensif dan dapat direplikasi (Tugwell & Tovey, 2021). Penggunaan kerangka kerja PRISMA memastikan bahwa seluruh proses, mulai dari pencarian hingga seleksi literatur, dilakukan secara sistematis, transparan, dan dapat direplikasi, sehingga meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan penelitian.



Gambar 1. Studi literatur dari alur PRISMA

Prosedur peninjauan ini mematuhi kerangka kerja Preferred Reporting Items for Systematic Review and Meta-analysis (PRISMA) (Page et al., 2021). Ini adalah seperangkat pedoman yang dikembangkan untuk meningkatkan pelaporan tinjauan sistematis dan meta-analisis dalam publikasi penelitian. Kerangka kerja ini diperkenalkan pada tahun 2009 sebagai pembaruan pedoman Pelaporan Kualitas Meta-analisis (QUOROM). Mematuhi kerangka kerja memastikan transparansi kecepatan evaluasi secara keseluruhan. Proses peninjauan langkah demi langkah diilustrasikan pada gambar 1.

Gambar 1 menjelaskan prosedur untuk tinjauan literatur sistematis. Mengikuti model PRISMA, prosedur peninjauan mencakup identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan ulasan pencantuman akhir artikel penelitian. Prospektif artikel diidentifikasi dari database *Google Scholar* dengan kata kunci tertentu pada minggu ketiga Oktober 2025.

Tabel 2. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Inklusi (Kriteria Penerimaan)	Kriteria Eksklusi (Kriteria Pengecualian)
Artikel mengandung kata kunci seperti "podcast" AND "game based learning" AND "Islamic education".	Jenis dokumen adalah paten.
Rentang tahun publikasi artikel antara 2015-2025.	Jenis (artikel) tidak sesuai dengan tema.
Artikel dicari melalui database <i>Google Scholar</i> (20 Oktober 2025)	

Berdasarkan hasil pencarian yang diambil pada 20 Oktober 2025 dari database *Google Scholar* dengan kata kunci "podcast" AND "game based learning" AND "Islamic education" ditemukan sejumlah artikel sebanyak 80 artikel. Setelah itu, dilakukan penyaringan dokumen berdasarkan rentang Tahun 2015-2025 sehingga tersisa 67 artikel (lihat gambar 1). Selanjutnya, penyaringan lain dilakukan untuk menentukan kelayakan berdasarkan jenis paten, dan menjadi 57 artikel. Kemudian ditentukan lagi kedalam kelayakan untuk diulas berjumlah 32 artikel. Terakhir dilakukan analisis secara mendalam dan didapati hanya ada 15 artikel yang dikategorikan sebagai layak untuk diulas yang sesuai dengan tema peneliti. Artinya terdapat 17 artikel dikecualikan dan tidak termasuk jenis yang sesuai dengan tema.

Tabel 2 menjelaskan berbagai indikator untuk menyaring dan menentukan kelayakan artikel penelitian yang teridentifikasi. Artikel dilakukan berdasarkan kriteria inklusi: (1) artikel fokus membahas pengaruh podcast dan game based learning dalam Pendidikan agama islam; (2) artikel memiliki rentang waktu antara 2015-2025; (3) artikel yang di ambil dari database *Google Scholar*. Artikel yang bersifat tidak paten dan tidak sesuai tema dieksklusi. Hasil seleksi akhir menghasilkan 15 artikel dengan rincian 8 artikel fokus pada Podcast, dan 7 artikel fokus pada GBL.

Dengan demikian, pendekatan studi literatur sistematis berbasis PRISMA ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif dan terukur terhadap efektivitas dua media pembelajaran, yaitu podcast dan game-based learning, dalam meningkatkan pemahaman Agama Islam. Proses seleksi yang ketat melalui tahapan identifikasi, penyaringan, kelayakan, hingga inklusi akhir menjamin bahwa artikel yang dianalisis memiliki relevansi tinggi dengan tujuan penelitian. Hasil akhir berupa 15 artikel terpilih menjadi dasar analisis komparatif untuk mengungkap kelebihan, keterbatasan, serta potensi penerapan kedua media pembelajaran tersebut dalam konteks pendidikan Agama Islam yang lebih luas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Menurut Ummah (2020), Podcast merupakan media baru berbasis audio digital yang memungkinkan penyampaian pesan secara fleksibel, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta cocok digunakan dalam strategi dakwah digital karena mampu menjangkau audiens yang luas, khususnya generasi muda yang akrab dengan teknologi (Ummah et al., 2020). Tujuan penggunaan podcast dalam dakwah adalah untuk mentransformasi pengetahuan keagamaan secara efektif kepada masyarakat melalui pendekatan yang santai, dialogis, dan relevan dengan kebutuhan audiens yang menjadi target dari pesan dakwah atau pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh Habib Ja'far dalam program "Login" bersama Onad yang menyampaikan pesan toleransi, akhlak, dan syariah secara ringan namun mendalam (Husna, 2023; Sya'bani et al.,

2024). Kelebihan podcast antara lain adalah sifatnya yang fleksibel, mudah diakses, hemat biaya, serta mampu membangun kedekatan emosional dengan pendengar melalui gaya penyampaian yang personal dan interaktif. Namun, podcast juga memiliki kekurangan seperti tantangan dalam menjaga kualitas audio, persaingan dengan konten hiburan lain, serta keterbatasan interaksi langsung dengan audiens yang dapat memengaruhi efektivitas penyampaian pesan dakwah (Ummah et al., 2020). Podcast merupakan media dakwah yang potensial dan efektif di era digital, namun keberhasilannya sangat bergantung pada strategi penyampaian, kualitas konten, dan kemampuan da'i dalam memahami karakteristik audiens.

Kemudian menurut Hidayah (2023), game-Based Learning (GBL) adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar untuk menciptakan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan menantang, di mana siswa tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga aktif dalam memecahkan masalah dan bekerja sama dalam kelompok. Tujuan utama GBL adalah meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, agar siswa tidak hanya memahami aspek kognitif, tetapi juga mampu mengimplementasikan ajaran Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari (Rahmatullah & Sukmawati, 2024). Kelebihan GBL meliputi peningkatan antusiasme belajar, pemahaman materi yang lebih cepat, serta peningkatan interaksi sosial antar siswa, sementara kekurangannya mencakup potensi kegaduhan di kelas, kurangnya keterlibatan sebagian siswa, dan perlunya perencanaan matang dari guru (Hanifah & Setiawan, 2025; Rahmatullah & Sukmawati, 2024). GBL merupakan pendekatan inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, namun keberhasilannya sangat bergantung pada kesiapan guru dan pengelolaan kelas yang baik.

Berdasarkan proses telaah literatur yang telah dilakukan, ditemukan 15 artikel relevan secara spesifik 8 artikel membahas pemanfaatan Podcast dalam konteks dakwah dan penyebaran pengetahuan Agama Islam, sementara 7 artikel lainnya fokus pada penerapan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran PAI atau materi keislaman. Analisis terhadap ke-15 artikel ini menunjukkan perbedaan karakteristik dan fokus dampak antara kedua media tersebut. Dari 15 artikel yang dianalisis, yang disajikan dalam Tabel 1 sebagai representasi temuan kajian komparatif yang paling relevan ada 6 artikel saja. Dengan perincian tiga mewakili Podcast, tiga mewakili GBL.

Tabel 2. Sintesis Komparatif Penelitian Podcast dan GBL

No	Strategi	Penulis & Tahun	Fokus Penelitian	Temuan Utama	Relevansi Nilai Islam
1.	Podcast	Ummah et al. (2020)	Peluang, tantangan, dan strategi podcast sebagai media dakwah digital.	Podcast efektif karena fleksibel, bisa dikolaborasi, alternatif diseminasi audio, nyaman diakses; perlu strategi konten & target audiens.	Efektivitas penyebaran pesan dakwah secara luas.
2.	Podcast	Husna (2023)	Analisis dakwah digital Habib Ja'far di podcast "Login" untuk Generasi Z.	Metode dialog santai, relevan untuk Gen Z, membahas toleransi dan Islam <i>rahmatan lil alamin</i> .	Penanaman nilai toleransi, cinta kasih, dan pemahaman Islam moderat.

3.	Podcast	Sya'bani et al. (2024)	Analisis pesan dakwah (akhlak, syariah, akidah) & strategi komunikasi di "Login".	Mengandung pesan moral (toleransi), syariah (puasa), akidah (perbedaan agama); strategi: humor, media visual, relevansi, bahasa lugas.	Pemahaman spesifik nilai akhlak (toleransi), syariah (sabar/puasa), dan akidah (mengakui perbedaan).
4.	GBL	Hidayah & Pramesti (2023)	Efektivitas GBL vs. ceramah untuk meningkatkan minat belajar Al-Qur'an Hadist.	GBL secara signifikan lebih efektif meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode ceramah.	Peningkatan minat (aspek afektif) terhadap materi sumber ajaran Islam.
5.	GBL	Hanifah & Setiawan (2025)	PTK penerapan GBL untuk meningkatkan pemahaman Tajwid (nun sukun/tanwin) di SMK.	GBL (kartu, kuis, ludo) signifikan meningkatkan pemahaman (nilai rata-rata naik), partisipasi aktif, dan respon positif siswa.	Peningkatan pemahaman kognitif spesifik terkait cara membaca Al-Qur'an (nilai praktis ibadah).
6.	GBL	Rahmatullah & Sukmawati (2024)	PTK penerapan GBL (petak umpet jawaban) untuk meningkatkan prestasi PAI.	GBL meningkatkan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa secara signifikan; pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.	Peningkatan hasil belajar (prestasi kognitif) PAI secara umum.

3.2. PEMBAHASAN

Hasil sintesis literatur menunjukkan bahwa baik podcast maupun Game-Based Learning (GBL) memiliki keunggulan dan tantangan masing-masing dalam meningkatkan pemahaman Agama Islam, khususnya bagi generasi digital seperti Gen Z dan Alpha. Podcast, sebagai media berbasis audio digital, menawarkan fleksibilitas tinggi dalam hal waktu dan tempat, serta mampu menjangkau audiens yang luas. Strategi penyampaian yang digunakan, seperti dialog santai, penggunaan humor, dan bahasa yang lugas, menjadikan podcast sangat relevan bagi generasi muda yang cenderung menyukai pendekatan informal dan personal. Studi oleh Husna (2023) dan Sya'bani (2024) menegaskan bahwa podcast efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Islam seperti toleransi, cinta kasih, dan pemahaman Islam yang moderat melalui pendekatan yang tidak menggurui.

Di sisi lain, GBL menunjukkan efektivitas tinggi dalam konteks pembelajaran formal di kelas. GBL mampu meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, dan pemahaman kognitif siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Studi oleh Hidayah & Pramesti (2023) dan Hanifah & Setiawan (2025) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif seperti kuis, kartu tajwid, dan permainan kelompok mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. GBL juga terbukti meningkatkan hasil belajar secara signifikan, baik dari segi nilai rata-rata maupun ketuntasan belajar siswa (Rahmatullah & Sukmawati, 2024). Namun, masing-masing media memiliki keterbatasan. Podcast menghadapi tantangan dalam menjaga kualitas audio dan keterbatasan interaksi langsung dengan audiens, yang dapat mengurangi efektivitas dalam membangun pemahaman mendalam. Sementara GBL

memerlukan perencanaan yang matang, keterampilan guru dalam mengelola kelas, serta potensi munculnya kegaduhan jika tidak dikendalikan dengan baik.

Dari segi relevansi ajaran Agama Islam, podcast lebih menonjol dalam menyampaikan nilai-nilai akhlak dan toleransi melalui narasi dan diskusi, sedangkan GBL lebih kuat dalam menyampaikan aspek kognitif dan praktis dari ajaran Islam, seperti tajwid dan fiqih. Dengan demikian, kedua media ini memiliki potensi yang saling melengkapi: podcast unggul dalam membentuk kesadaran dan pemahaman nilai, sedangkan GBL efektif dalam membangun keterampilan dan pengetahuan praktis.

4. KESIMPULAN

Studi literatur sistematis ini mengungkap bahwa baik podcast maupun Game-Based Learning (GBL) memiliki efektivitas masing-masing dalam meningkatkan pemahaman Agama Islam, khususnya di kalangan generasi digital. Podcast terbukti unggul dalam menyampaikan ajaran Agama Islam secara naratif dan dialogis, dengan pendekatan yang fleksibel, personal, dan relevan dengan gaya komunikasi generasi Z. Sementara itu, GBL menunjukkan keunggulan dalam meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran, memperkuat pemahaman kognitif, serta mendorong kolaborasi dan interaksi sosial yang positif di kelas.

Refleksi dari temuan ini menunjukkan bahwa kedua media memiliki kekuatan yang saling melengkapi. Podcast lebih efektif dalam membentuk kesadaran nilai dan sikap keagamaan melalui pendekatan afektif, sedangkan GBL lebih kuat dalam membangun pemahaman konseptual dan keterampilan praktis melalui pendekatan kognitif dan psikomotorik. Oleh karena itu, integrasi keduanya dalam strategi pembelajaran Agama Islam dapat menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, data yang digunakan hanya berasal dari 15 artikel yang dipilih melalui satu basis data *Google Scholar*, sehingga kemungkinan masih terdapat literatur relevan lainnya yang belum terjangkau. Kedua, studi ini bersifat kualitatif dan tidak menyertakan analisis kuantitatif atau meta-analisis yang dapat memberikan ukuran efek yang lebih presisi. Ketiga, fokus penelitian terbatas pada konteks pendidikan Agama Islam, sehingga generalisasi ke bidang studi lain perlu dilakukan dengan hati-hati.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan studi empiris dengan pendekatan kuantitatif atau campuran (*mixed methods*) guna mengukur secara langsung dampak penggunaan podcast dan GBL terhadap peningkatan pemahaman Agama Islam. Selain itu, eksplorasi terhadap integrasi kedua media dalam satu model pembelajaran terpadu juga menjadi area potensial untuk dikembangkan, termasuk pengujian efektivitasnya dalam berbagai jenjang pendidikan dan konteks sosial budaya yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aas Nurhasanah, & Reren Hamidah. (2024). Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 23–31.
- Efendi, E., Ansyahri Siregar, M. H., Popyanti, D., & Ridwan, M. (2024). Pemanfaatan Podcast sebagai Media Dakwah di Era Digital. *VISA: Journal of Vision and Ideas*, 4(1). <https://doi.org/10.47467/visa.v4i1.5464>
- Hanifah, S., & Setiawan, R. (2025). Penerapan Metode Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Materi Tajwid Bab Nun Sukun Dan Tanwin. *ALMUSTOFA: Journal of Islamic Studies and Research*, 2(1), 146–161. <https://ejournal.bamala.org/index.php/almustofa/article/view/382>
- Hidayah, N., & Pramesti, S. L. D. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan.
- Husna, N. (2023). Login Di Close The Door: Dakwah Digital Habib Ja'far Pada Generasi Z. *Jurnal Selasar*, 3(1).
- Kustati, M., Amelia, R., Islam, U., Imam, N., Padang, B., & Belajar, M. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. 2(4), 1435–1442.
- Lisa, A. A., & Muthohar, S. (2024). Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 13(001), 125–138.
- Mubarokah, A. I., Rachmawati, K., Tiara, R. B., & Fajrussalam, H. (2022). Modernisasi Dakwah Melalui Media Podcast di Era Digital. *Jurnal Al Burhan Staidaf*, 2(2).
- Muslem. (2021). Podcast Sebagai Media Dakwah Alternatif Di Era Pademi Covid-19. *Tasamuh*, 19(2). <https://doi.org/10.20414/tasamuh.v19i2.4477>
- Page, M. J., McKenzie, J. E., & Bossuyt, P. M. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *Systematic Reviews*. <https://doi.org/10.1186/s13643-021-01626-4>
- Rahmatullah, A. R., & Sukmawati, A. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Game Based Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Prestasi Siswa Kelas VIII SMPN 3 Waru. <https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/AICLeMa/article/view/2929%0Ahttps://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/AICLeMa/article/download/2929/1742>
- Sya'bani, M. H., Razzaq, A., & Hamandia, M. R. (2024). Analisis Pesan Dakwah pada Media Sosial Podcast Login Habib Ja'far dan Onad. *Pubmedia Social Sciences and Humanities*, 1(3), 15. <https://doi.org/10.47134/pssh.v1i3.170>
- Tugwell, P., & Tovey, D. (2021). Prisma 2020. *Journal of Clinical Epidemiology*, 134, A5–A6. <https://doi.org/10.1016/j.jclinepi.2021.04.008>
- Ummah, A. H., Khairul Khatoni, M., & Khairurromadhan, M. (2020). Podcast Sebagai Strategi Dakwah Di Era Digital. *Komunike*, 12(2), 210–234.