

**PERAN E-MEDIA INTERAKSI DALAM MENINGKATKAN MUTU  
PEMBELAJARAN: STUDI KASUS PEMILIHAN DAN IMPLEMENTASI DI  
LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM**

**MAYA DELPITA<sup>1\*</sup>, DEWI ANDRIANI<sup>2</sup>, TITI HERLINA<sup>3</sup>, NOVITA SARI<sup>4</sup>, ISMAIL  
SYAKBAN<sup>5</sup>**

Universita Muhammadiyah Sumatera Barat<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: delpita.maya@gmail.com<sup>1</sup>, dewiandriani406@gmail.com<sup>2</sup>, titiherlinanut@gmail.com<sup>3</sup>,  
nsari9142@gmail.com<sup>4</sup>, ismail.syakban@gmail.com<sup>5</sup>

**Abstract:** *The development of interactive e-media offers significant opportunities for improving the quality of learning in Islamic Educational Institutions (LPIs), but its use must be aligned with Islamic values and the curriculum of Islamic boarding schools (pesantren) or madrasahs. This research is crucial because there is still a gap between advances in educational technology and LPIs' readiness to integrate it optimally. This research employed a qualitative case study approach, involving in-depth interviews with teachers and administrators, classroom observations, and document analysis related to the use of digital media. The results indicate that interactive e-media can increase learning motivation, enrich understanding of the material, and support more adaptive learning. However, challenges such as limited infrastructure, integration of Islamic values, and teacher competency still require attention. Overall, interactive e-media can effectively improve the quality of LPI learning if planned and implemented strategically and sustainably.*

**Keywords:** *Islamic Interactive E-Media; Islamic Digital Learning Transformation; Multimedia Interactivity; Islamic Pedagogical Innovation; Smart Learning for Students.*

**Abstrak:** Perkembangan e-media interaktif memberikan peluang besar bagi peningkatan mutu pembelajaran di Lembaga Pendidikan Islam (LPI), namun pemanfaatannya perlu disesuaikan dengan nilai-nilai Islami serta kurikulum pesantren atau madrasah. Penelitian ini menjadi penting karena masih ditemui kesenjangan antara kemajuan teknologi pendidikan dan kesiapan LPI dalam mengintegrasikannya secara optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus, melalui wawancara mendalam dengan guru dan pengelola, observasi pembelajaran di kelas, serta analisis dokumen terkait penggunaan media digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkaya pemahaman materi, dan mendukung pembelajaran yang lebih adaptif. Namun, tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, integrasi nilai Islami, dan kompetensi guru masih perlu mendapat perhatian. Secara keseluruhan, e-media interaktif efektif meningkatkan mutu pembelajaran LPI jika direncanakan dan diimplementasikan secara strategis dan berkelanjutan.

**Kata Kunci:** E-Media Interaktif Islami; Transformasi Pembelajaran Digital Islami; Interaktivitas Multimedia; Inovasi Pedagogik Islam; Smart Learning Santri.

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi digital dalam satu dekade terakhir telah menjadi katalisator perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk pendidikan islam. Pealihan dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis digital bukan lagi pilihan, tetapi menjadi kebutuhan strategi bagi lembaga pendidikan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Penelitian khansal. Hasna menegaskan bahwa lembaga pendidikan islam perlu menyesuaikan diri dengan transformasi digital agar mampu mempertahankan relevansi dan kualitas pembelajaran di tengah tuntutan global (Hasna, 2025). Dalam konteks ini, e-media interaktif hadir sebagai solusi inovatif yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

e-media interaktif seperti platform e-learning, aplikasi multimedia, simulasi digital, hingga sumber belajar berbasis web memberikan peluang bagi LPI untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Menurut Arsyad penggunaan teknologi multimedia terbukti meningkatkan motivasi, interaksi, dan pemahaman konsep peserta didik,

terutama ketika materi disajikan melalui visualisasi dan interaktivitas yang tinggi (Arsay, 2019) temuan ini diperkuat oleh penelitian Amatul Jadidah yang menunjukkan bahwa implementasi e-learning dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu memperkuat pemahaman konsep keagamaan dan meningkatkan keterlibatan emosional siswa, selama guru mampu mendesain pembelajaran dengan baik (Jadidah, 2022).

Namun, integrasi e-media ke dalam pendidikan Islam menyimpan sejumlah tantangan mendasar As'ad Nizar mengungkapkan bahwa digitalisasi di pesantren dan madrasah harus mempertimbangkan kultur, nilai, dan tradisi keilmuan Islam yang telah lama menjadi karakter lembaga tersebut (Nizar, 2024). Tanpa kehati-hatian, digitalisasi berpotensi menggeser pola interaksi spiritual dan adab belajar yang menjadi ciri khas pendidikan Islam. Lebih jauh, tantangan kurikulum muncul karena tidak semua media digital menyediakan konten yang sesuai dengan prinsip syariah. Penelitian Dhuhaa Isti'anah menemukan bahwa banyak lembaga mengalami kesulitan dalam menyelaraskan konten digital dengan kurikulum berbasis nilai Islami, sehingga proses pembelajaran tidak mencapai tujuan yang diharapkan (Isti'anah, 2025).

Selain persoalan nilai dan kurikulum, isu mengenai kesiapan guru dan aksesibilitas teknologi juga menjadi hambatan utama. Nasruns menekankan bahwa rendahnya literasi teknologi guru, keterbatasan jaringan internet, serta kurangnya perangkat pendukung menjadi faktor yang sering menghambat optimalisasi penggunaan e-media interaktif di lembaga pendidikan Islam (Nasruns, 2024). Kondisi ini juga tercermin pada lembaga seperti Pesantren Darul Hadits dan MAN 5 Pasaman Barat, di mana proses digitalisasi mulai berkembang namun belum disertai pedoman yang sistematis mengenai pemilihan dan implementasi media digital yang sesuai dengan karakter lembaga.

Melihat kompleksitas tersebut, diperlukan kajian komprehensif mengenai bagaimana LPI memilih, mengevaluasi, dan menerapkan e-media interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kriteria dan proses pemilihan e-media interaktif di LPI; (2) mendeskripsikan pola implementasi e-media dalam pembelajaran Islam; dan (3) mengevaluasi dampaknya terhadap mutu pembelajaran dari aspek efektivitas, keterlibatan siswa, dan peningkatan hasil belajar. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan model pembelajaran digital yang selaras dengan nilai-nilai Islam serta relevan dengan kebutuhan pendidikan di pesantren dan madrasah masa kini.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi jamak untuk menelaah secara mendalam implementasi e-media interaktif pada dua lembaga pendidikan Islam, yaitu Pesantren Darul Hadits dan MAN 5 Pasaman Barat. Pemilihan lokasi dilakukan secara purposive karena kedua lembaga telah menerapkan e-media dan memiliki kebijakan internal mengenai pemanfaatan teknologi pembelajaran. Subjek penelitian meliputi guru mata pelajaran agama dan umum, serta perwakilan siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran berbasis media digital. Pemilihan subjek dilakukan berdasarkan pertimbangan relevansi informasi, sehingga data yang diperoleh mampu menggambarkan praktik perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi penggunaan e-media secara operasional dalam konteks pembelajaran sehari-hari di kedua lembaga tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipan, dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan untuk menggali persepsi, pengalaman dan alasan pemilihan media dari para pemangku kepentingan. Observasi partisipan digunakan untuk mengamati praktik langsung penggunaan e-media di kelas, termasuk interaksi guru dan siswa, efektivitas media dalam menyampaikan materi, serta tingkat keterlibatan peserta didik. Analisis dokumen dilakukan terhadap kurikulum, RPP, kebijakan IT lembaga, serta data hasil belajar siswa untuk menguji konsistensi antara perencanaan dan implementasi media. Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif melalui tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara berulang dan simultan guna menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas e-media interaktif dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kedua lembaga.

### C. Hasil dan Pembahasan

Temuan penelitian disajikan berdasarkan tiga fokus yaitu: (1) proses dan kriteria pemilihan e-media interaktif; (2) pola implementasi dalam pembelajaran; dan (3) dampak penggunaan e-media terhadap mutu pembelajaran di Pesantren Darul Hadits dan MAN 5 Pasaman Barat. Temuan dibahas dengan mengacu teori serta hasil penelitian terdahulu untuk memastikan validitas dan kedalaman analisis (Khoiriah dan Zulmuqim, 2021).

#### Proses dan Kriteria Pemilihan E-Media Interaktif di Lembaga Pendidikan Islam

Hasil wawancara dan analisis dokumen menunjukkan bahwa kedua lembaga menerapkan proses pemilihan media secara bertahap, meskipun belum memiliki standar baku. Guru cenderung memilih media berdasarkan tiga kriteria utama:

- a. Kesesuaian dengan nilai-nilai Islami, yaitu guru memastikan fitur maupun konten tidak mengandung unsur yang bertentangan dengan prinsip syariah. Guru di Pesantren Darul Hadits menolak pengguna platform yang memuat iklan tidak sesuai, ilustrasi ibadah tidak menyalahi adab dan syariah, sumber materi berasal dari kanal yang memiliki otoritas keislaman.
- b. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum, terutama pada materi fikih, akidah akhlak, dan Quran hadits. Media yang digunakan video interaktif seperti simulasi ibadah, serta aplikasi tafsir digital menjadi pilihan yang paling sering dipakai. guru lebih memilih media yang memudahkan visualisasi konsep, mendukung pembelajaran aktif, dan mampu menampung variasi gaya belajar. E-media interaktif memungkinkan santri membangun pemahaman sendiri dari kombinasi teks, audio dan animasi.
- c. Ketersediaan infrastruktur dan kemudahan penggunaan dalam penyampaian pembelajaran menjadi kriteria bagi guru karena kemampuan guru dan kondisi jaringan masih terbatas. Guru akan mempertimbangkan aspek teknis dengan memilih kanal-kanal Islami yang dipengaruhi tingkat literasi digital guru seperti aplikasi interactive learning; sebaliknya guru yang tahap belum mahir cenderung memilih media sederhana seperti video YouTube atau PowerPoint.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Isti'anah (2025) yang menekankan bahwa lembaga pendidikan Islam membutuhkan kesesuaian konten digital dengan nilai Islami agar pembelajaran tidak kehilangan orientasi spiritual. Selain itu, fakta kesiapan guru dan sarana prasarana menjadi variabel penting dalam proses pemilihan media (Nasrun, 2024).

Analisis menunjukkan bahwa proses pemilihan media di kedua lembaga bersifat adaptif tetapi belum sistematis, sehingga sering bergantung pada kemampuan personal guru, bukan kebijakan lembaga.

#### Implementasi E-Media Interaktif dalam Pembelajaran

Observasi di kelas menunjukkan bahwa guru menggunakan e-media interaktif pada tiga tahap kegiatan pembelajaran: apersepsi, penyampaian materi, dan evaluasi.

##### a. Tahap Apersepsi

Guru menggunakan video pendek atau gambar interaktif untuk menarik perhatian dan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Di MAN 5 Pasaman Barat, materi akhlak disampaikan melalui animasi yang memuat contoh komik digital akhlak, perilaku jujur dan amanah.

Guru menggunakan e-media untuk menciptakan belajar yang menarik pada materi akhlak melihat animasi akhlak mulia untuk memantik diskusi awal sebelum memasuki konsep inti. Ini menunjukkan teknologi mampu memperkuat fungsi apersepsi yang menjembatani pengalaman siswa dan materi baru, dan media pengkondisian agar siswa lebih fokus.

##### b. Tahap Penyampaian Materi

Penggunaan media paling intensif terjadi pada tahap guru menggunakan: platform e-learning untuk penyampaian materi dan diskusi seperti belajar.id yaitu platform resmi dari kemendikbud yang menyediakan materi pelajaran dari tingkat PAUD sampai SMA/K, quizlet. Dan aplikasi multimedia interaktif yang mengilustrasikan

pembelajaran dengan menggabungkan teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dapat di kontrol oleh pengguna secara dinamis berupa powerpoint, canva dan situs web interaktif.

Pembelajaran yang bersifat ceramah berubah menjadi lebih dialogis karena siswa dapat memberikan respons secara langsung melalui fitur kementar atau kuis cepat. Temuan ini mendukung hasil penelitian Arsyad (2019) dan Jadidah (2022) bahwa visualisasi dan interaktivitas multimedia mampu meningkatkan keterlibatan kognitif maupun efektif peserta didik.

c. Tahap Evaluasi Pembelajaran

Guru menggunakan kuis digital, aplikasi evaluasi interaktif yang memperlihatkan respon siswa yang lebih cepat serta peningkatan motivasi dalam mengikuti evaluasi. Namun demikian, implementasi e-media masih menghadapi kendala berupa: keterbatasan jaringan internet, terutama di Pesantren Darul Hadits walau ada sebagian titik tertentu yang jaringan wifi menjangkau areanya. Variasi kemampuan digital guru yang berdampak pada kualitas penyajian materi, belum adanya SOP lembaga dalam pemanfaatan media digital. Kondisi ini membuktikan bahwa transformasi digital di LPI membutuhkan dukungan sistemik, bukan hanya inisiatif individual guru.

### **Dampak Penggunaan E-Media Terhadap Mutu Pembelajaran**

Dari temuan ini pemanfaatan e-media terhadap mutu pembelajaran mengalami

a. Peningkatan Motivasi Belajar

Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran, terutama ketika materi keagamaan disajikan melalui animasi atau simulasi. Hal ini konsisten dengan temuan Hasna (2025) bahwa digitalisasi mampu mendorong keterlibatan belajar lebih tinggi pada peserta didik.

b. Peningkatan Pemahaman Materi

Penggunaan media visual membuat konsep abstrak seperti tata cara wudhu, makna dan kandungan ayat, atau kaidah nahwu yang lebih mudah dipahami. Hasil analisis dokumen nilai menunjukkan tren peningkatan hasil belajar, terutama pada materi fikih dan Quran hadits.

c. Pembelajaran lebih adaptif dan personal

Platform digital memungkinkan guru menyusun materi berbeda sesuai kebutuhan siswa, misalnya memberikan video tambahan bagi siswa yang kurang memahami pelajaran. Temuan ini memperkuat gagasan bahwa e-media mampu mendorong pembelajaran yang bersifat Student-centered.

### **Tantangan integrasi nilai Islam**

Meskipun banyak manfaat, integrasi nilai Islami dalam media digital masih menjadi hambatan terbesar. Beberapa aplikasi dibuat untuk konteks umum, sehingga guru harus melakukan penyaringan konten secara manual. Tantangan ini selaras dengan hasil penelitian Nizar (2024) bahwa digitalisasi di pesantren memerlukan standar khusus untuk menjaga adab dan nilai spiritual.

Secara menyeluruh temuan menunjukkan bahwa e-media interaktif signifikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran, terutama dari aspek motivasi, pemahaman, dan interaksi siswa. Namun pemanfaatannya belum memiliki sistem baku bagi seluruh guru, sehingga efektivitas penggunaan masih bergantung pada kreativitas guru yang aktif dengan e-media. Selain itu integrasi nilai Islam menjadi faktor krusial yang membedakan digitalisasi di LPI dari lembaga lain, sehingga pemilihan media harus dilakukan dengan prinsip kehati-hatian dan berbasis nilai.

Hasil ini mendukung teori bahwa kualitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi oleh kesesuaian media dengan konteks budaya, nilai, dan karakteristik lembaga (Khoiriah dan Zulmiqim, 2021).

#### D. Penutup

Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-media interaktif memiliki peran strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di Lembaga Pendidikan Islam, khususnya di Pesantren Darul Hadits dan MAN 5 Pasaman Barat. Pemilihan e-media dilakukan melalui tiga pertimbangan utama: kesesuaian konten dengan nilai Islami, relevansi media dengan tujuan pembelajaran, serta keterjangkauan dan kemudahan penggunaan dalam konteks infrastruktur teknologi yang tersedia. Penelitian menemukan bahwa media dipilih bukan hanya berdasarkan fungsipedagogis, tetapi juga melalui proses penyaringan nilai, sehingga konten digital tetap selaras dengan adab, akhlak, dan prinsip syariah yang menjadi ciri khas lembaga pendidikan Islam.

Implementasi e-media terbukti mengubah pola pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih interaktif, aplikasi multimedia, platform e-learning, dan evaluasi digital, santri menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi, pemahaman konsep keagamaan yang lebih mendalam, serta keterlibatan kognitif dan emosional yang lebih kuat, lebih adaptif dan personal. Dengan demikian e-media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi menjadi ekosistem pembelajaran digital yang memperkuat mutu pembelajaran secara holistik.

Namun demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi sejumlah tantangan yang masih menghambat optimalisasi penggunaan e-media, yaitu keterbatasan infrastruktur internet, variasi kemampuan literasi digital guru, belum ada SOP tentang penggunaan media digital Islami, serta kurangnya media digital yang secara khusus mengintegrasikan nilai-nilai Islami. Kondisi ini menunjukkan bahwa keberhasilan digitalisasi pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan teknologi, tetapi juga kesiapan manusia, kebijakan internal, dan kurasi konten.

Penelitian ini menegaskan proses digitalisasi di LPI memerlukan kerangka nilai Islami sebagai fondasi pemilihan dan implementasi e-media. Penelitian ini menambahkan perspektif baru bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan Islam harus mempertimbangkan aspek adab, otoritas keilmuan, dan moderasi konten, sehingga penggunaan teknologi tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga tetap menjaga integritas nilai lembaga Islam.

Penelitian merekomendasikan Lembaga Pendidikan Islam menyusun pedoman resmi pemilihan dan implementasi e-media berbasis nilai Islam agar lebih konsisten dan terstandar. Guru perlu mendapatkan pelatihan literasi digital yang berkelanjutan untuk memastikan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Pengembangan e-media dihaapkan menciptakan konten digital yang terintegrasi dengan kurikulum pendidikan Islam, baik dalam bentuk aplikasi, modul interaktif maupun simulasi-simulasi praktek.

#### Daftar Pustaka

- Abdillah, A., et al. (2025), *Digitalization of Islamic Education Learning through Interactive Educational Games*, Jurnal Faktor Tarbiyah, 9(1) 67-70
- Afifah, A., et al. (2024), *Interactive Video-Based Experiential Learning for Understanding of Salat*, Journal of Islamic Education Studies.
- Anita, A., et al. (2024), *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* | Papanda Journal, 4(4) 2067-2078
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Visual Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 21(1), 12-25.
- Awalia, R. (2025), *Interactive-Based Learning Media Design to Achieve Better Learning Outcomes*, IJGIE, 6(1) 113-123
- Awwaliyah, (2025), *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran PAI di SD Awwaliyah*: Jurnal Pendidikan Islam, 4(4) 2067-2078
- Basyiroh, U., et al, (2024) *Technology Integration Learning: Interactive Learning Media for IRE Students*, Journal of Mathematics Education, 4(1) 155-167
- Cecep, C., et al, (2025), *E-Learning as a Learning Media Innovation Islamic Education* |Qalamuna: Jurnal Pendidikan Islam, 15(1) 723-734

- Farikha, F., & Munawir, M. (2025), *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif di MI*, Unma Journal of Education,
- Ghani, G. (2025), *Media Digital Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran PAI*, Jurnal Ilmu Guru Madrasah, 4(1) 1-12
- Harahap, Y. N. (2024), *The Use of Interactive Media to Improve Students' Conceptual Understanding*, Jurnal Pendidikan Sosial,
- Hasna, K. L. (2025). Digital Pendidikan Islam Di Era Society 5.0. Jurnal Pendidikan Islam, 13(1), 1-15.
- Huda, M. (2024), *Islamic Religious Education Learning Media Importance*, At-Tadzkir: Jurnal Pendidikan Islam, 3(2) 83-103
- Isti'anah, D. (2025). Integrasi Konten Islam Dalam Media Pembelajaran Digital. Jurnal Studi Kurikulum Islam, 7(2), 119-134.
- Jadidah, A. (2022). Implementasi E-Learning Pada Pembelajaran PAI Dan Dampakterhadap Pemanfaatan Konsep Keagamaan. Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1491), 55-70.
- Khoiriah, K., & Zilmuqim, Z. (2021) Analisis Konseptual Manajemen Mutu Di Madrasah Dan Pondok Pesantren. Profetika: Jurnal Studi Islam, 22(1), 65-79.
- Mahrini, M., & Jeelani, J. (2025), *Pengembangan Media Pembelajaran E-LKPD dalam PAI* Jurnal Inovasi Pendidikan Guru (UST Yogyakarta), 6(2), 1-12
- Maulana, M., & Limbong, L. (2025), *Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI SMA*, Aripsi Journal, 3(4) 441-449
- Maziyah, M., et al, (2025), *Pembelajaran Interaktif melalui Platform Media Sosial pada SD*, Jurnal Bima Berilmu,
- Mubaidilla, I. A. (2025), *E-Learning and Multimedia in Islamic Schools*, Journal of Islamic Education, 1(1) 1-21
- Muhammad, D. H., et al, (2025), *Effect of Implementing Interactive Video-Based E-Learning on Motivation to Learn Hadith*, JERIT Journal, 2(2) 83-93
- Nasruns, N. (2024). Literasi Digital Guru Dan Implikasinya Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pesantren Modern. Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 9(2), 88-101.
- Nizar, A. (2024). Digitalisasi Pesantren:Adaptasi Teknologi Dan Tantangann Nilai.Jurnal Pendidikan Islam Nusantara, 12(1), 7-90
- Pasha, A. S., & Rahmanto, R. (2025), *Interactive Media in Islamic Education: Enhancing Engagement*, Asatiza: Jurnal Pendidikan Islam, 6(2) 118-131
- Purnomo, P., et al, (2025) *Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI*, Jurnal Pendidikan Islam ITB Semarang, 3(2) 414- 427
- Rahmah, R., & Anam, A. (2025), *Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam di SMA Ta'Miriyah Surabaya*, Jurnal Pendidikan Islam Dzurriyatul Qur'an, 3(2) 841-850
- Rohmiati, E. (2025), *The Use of Digital Media in PAI Learning: Opportunities & Challenges*, Urwatul Wutsqo Journal, 14(1) 1-13
- Sagala, S. (2025) *Peran Media Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI*, EduTech Jaya Journal, 3(1) 285-291
- Septiani, S. S., et al, (2024), *Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning*, Journal of Islamic Education, 21(1) 41-59
- Sudirman, S., et al, (2025), *Inovasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Kreativitas Guru PAI*, Al-Hikmah: Jurnal Pendidikan Islam,
- Sukamto, S. (2022), *The Use of Interactive Multimedia to Increase Motivation and Achievement in Islamic Education*, Journal of Islamic Education Research, 3(2) 1-18
- Sulastri, S., et al. (2024), *Interactive Digital Storybook: ICT-Based Innovation in Learning the History of Islamic Culture*, Journal of Islamic Education.
- Tetambe, A. G., & Marzuki (2025). *Meta-analysis of the Effect of Interactive Learning Media on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education*, Dirāsah: Jurnal Studi Pendidikan Islam, 6(2) 1-10
- Yahya, S., et al. (2025), *Virtual Reality-Based Interactive Learning Media for Fiqh Ibadah*, At-Turats: Jurnal Pendidikan Islam, 19(2) 194-205, 5(2) 320-332
- Yuningsih, H., & Haeruddin, H. (2025), *The Role of Interactive Multimedia in Islamic Religious Education*, CESMID Journal of Educational Research, 2(2) 96-105