

Pemanfaatan Media Layar Digital Interaktif dalam Pembelajaran Fikih di SMP Al-Hikmah 1 Benda

Suci Meliyana a,1,*, Edi Susanto b,2,* Irna Setyawati c,3

*a Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Brebes, Indonesia;

b Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Brebes, Indonesia.

c Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Brebes, Indonesia.

1 sucimeliyana224@gmail.com 2 edisusanto@staibrebes.ac.id 3 irnasetya29@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received :

27-12-2025

Revised :

19-01-2026

Accepted :

20-02-2026

Keywords

media digital; layar interaktif; pembelajaran Fikih; Pendidikan Agama Islam; pembelajaran kualitatif.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media layar digital interaktif dalam pembelajaran Fikih di SMP Al-Hikmah 1 Benda, khususnya ditinjau dari proses pelaksanaan, respons peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi penggunaannya. Fenomena yang dikaji dalam penelitian ini berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran Fikih yang lebih konkret, visual, dan interaktif karena materi Fikih tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga membutuhkan pemahaman terhadap praktik ibadah seperti wudu, salat, dan haji. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan penelitian dipilih secara purposif dan meliputi kepala sekolah, guru Fikih, serta peserta didik yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media layar digital interaktif dimanfaatkan melalui persiapan perangkat dan materi, pelaksanaan pembelajaran berbasis visual dan video, serta penguatan interaksi guru dan peserta didik. Respons peserta didik cenderung positif karena pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih mudah dipahami, dan lebih mendukung partisipasi aktif. Faktor pendukung meliputi ketersediaan fasilitas, kesiapan guru, dukungan sekolah, dan antusiasme peserta didik, sedangkan faktor penghambat meliputi kendala teknis, ketidakstabilan jaringan, gangguan listrik, dan perlunya peningkatan keterampilan digital guru. Temuan ini menegaskan bahwa layar digital interaktif berkontribusi dalam memperkuat pembelajaran Fikih yang visual, komunikatif, dan bermakna.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman keagamaan, karakter, dan moralitas peserta didik. Salah satu bidang penting dalam Pendidikan Agama Islam adalah pembelajaran Fikih, yang membimbing peserta didik untuk memahami ketentuan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang berkaitan dengan ibadah, muamalah, dan perilaku sosial. Pembelajaran Fikih tidak seharusnya hanya diarahkan pada penguasaan teori, tetapi juga harus mendorong peserta didik untuk menerapkan ajaran Islam dalam praktik kehidupan sehari-hari (Salisah et al., 2024). Karakteristik materi Fikih, seperti wudu, salat, tayamum, dan haji, membutuhkan strategi serta media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret, menarik, dan mudah dipahami (Ali et al., 2025).

Secara normatif, penyampaian ajaran Islam seharusnya dilakukan dengan hikmah dan pengajaran yang baik, sebagaimana ditegaskan dalam QS. An-Nahl ayat 125. Prinsip ini relevan dengan pembelajaran Fikih karena guru tidak hanya dituntut untuk menyampaikan materi, tetapi juga memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik (Mubarak & Halid, 2020). Dalam praktiknya, penggunaan metode ceramah secara berlebihan masih dapat menimbulkan kendala, terutama pada materi yang membutuhkan contoh praktik. Peserta didik dapat merasa bosan, kehilangan fokus, dan kesulitan memahami tahapan ibadah apabila materi hanya disampaikan secara verbal. Materi tentang tata cara wudu, salat, dan haji lebih mudah dipahami ketika peserta didik memperoleh representasi visual mengenai gerakan, urutan, dan prosedur yang terlibat (Ariani & Ahadiyah, 2025).

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih visual, interaktif, dan bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media layar digital interaktif. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi melalui teks, gambar, video, audio, dan animasi, sekaligus memungkinkan keterlibatan peserta didik melalui kegiatan tanya jawab, pengamatan video, dan interaksi langsung dengan materi yang ditampilkan (Aulia & Toriqularif, 2025). Media digital juga memungkinkan penyampaian materi yang lebih bervariasi dan fleksibel, sehingga membantu peserta didik memahami informasi yang mungkin sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan (Yuniarti et al., 2023; Zurna et al., 2023).

Secara teoretis, penelitian ini berlandaskan pada konstruktivisme. Dalam perspektif konstruktivisme, peserta didik dipandang sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan melalui pengalaman, pengamatan, interaksi, dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran (Vygotsky & Cole, 1978). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan, merangsang perhatian, meningkatkan motivasi, dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas (Daniyati et al., 2023; Fadilah et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran multimedia, kombinasi unsur visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, terutama ketika materi disajikan secara terarah dan memberikan peluang untuk berinteraksi (Mayer, 2022; Smaldino et al., 2008).

Pembelajaran Fikih memiliki karakteristik praktis atau amaliah karena tidak hanya berkaitan dengan penguasaan pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk melaksanakan ibadah sesuai dengan ketentuan hukum Islam (Sikumbang, 2021). Pembelajaran Fikih bertujuan mengembangkan pemahaman, internalisasi, dan pengamalan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari (Untari, 2022). Oleh karena itu, materi Fikih membutuhkan media yang mampu menyajikan tata cara ibadah secara konkret. Layar interaktif berpotensi mendukung kebutuhan tersebut karena menggabungkan fungsi visual, audiovisual, dan interaktif dalam satu proses pembelajaran (Arsyad, 2011; Sadiman, 2006).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital dan media pembelajaran interaktif berkontribusi terhadap kualitas Pendidikan Agama Islam. Sartika et al. (2020) menemukan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam Pendidikan Agama Islam. Halimah et al. (2021) menunjukkan bahwa

pelatihan media interaktif dapat meningkatkan pengetahuan dan kompetensi guru Pendidikan Agama Islam. Hasanah & Sapri (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran Fikih dapat meningkatkan interaksi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Ilyas et al. (2025) juga menemukan bahwa FINTER, sebuah media pembelajaran Fikih interaktif, layak digunakan berdasarkan respons peserta didik dan validasi ahli. Temuan serupa dilaporkan oleh Aulia & Toriqularif (2025) serta Ariani & Ahadiyah (2025), yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif dan Interactive Flat Panel Display dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik dan partisipatif.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya sebagian besar masih membahas media digital secara umum, pelatihan guru, efektivitas media terhadap hasil belajar, atau pengembangan produk media pembelajaran tertentu. Kajian yang secara khusus menelaah pemanfaatan media layar digital interaktif dalam pembelajaran Fikih pada jenjang sekolah menengah pertama, terutama dari aspek proses pelaksanaan, respons peserta didik, serta faktor pendukung dan penghambat, masih terbatas. Kesenjangan ini penting karena penggunaan media digital tidak semestinya dipahami hanya sebagai ketersediaan perangkat, tetapi juga sebagai praktik pedagogis yang dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan sekolah, karakteristik materi, dan kondisi teknis pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media layar digital interaktif dalam pembelajaran Fikih di SMP Al-Hikmah 1 Benda.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam pemanfaatan media layar digital interaktif dalam pembelajaran Fikih dalam konteks alamiah sekolah. Penelitian dilaksanakan di SMP Al-Hikmah 1 Benda, Kecamatan Sirampog, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, mulai tanggal 8 Mei 2026, melalui tahapan persiapan, pengumpulan data lapangan, dan penyusunan laporan. Informan dipilih secara purposif berdasarkan keterlibatan langsung dan kemampuan mereka memberikan informasi yang relevan, yaitu kepala sekolah, waka sarpras guru Fikih, dan lima peserta didik yang mengikuti pembelajaran Fikih menggunakan layar interaktif. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi, sedangkan data sekunder diperoleh melalui dokumentasi sekolah, rencana pelaksanaan pembelajaran, foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan arsip pendukung. Instrumen utama penelitian adalah peneliti, yang didukung oleh pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman informan mengenai penggunaan layar interaktif, observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung, dan dokumentasi digunakan untuk memperkuat data lapangan. Keabsahan data ditetapkan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Data dianalisis secara induktif melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi, sebagaimana lazim digunakan dalam penelitian kualitatif (Miles et al., 2014; Sugiyono, 2013). Prosedur wawancara dan observasi dikembangkan sesuai dengan prinsip penelitian kualitatif yang menekankan kedalaman data, konteks alamiah, dan peran peneliti sebagai instrumen kunci (Arikunto, 2021; Moleong, 2021).

Hasil dan Pembahasan

1. Pemanfaatan Media Layar Digital Interaktif dalam Pembelajaran Fikih

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media layar digital interaktif dalam pembelajaran Fikih di SMP Al-Hikmah 1 Benda dilakukan melalui tiga pola utama, yaitu persiapan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik media. Pada tahap persiapan, guru menyiapkan perangkat layar interaktif, memeriksa jaringan Wi-Fi, memastikan kesiapan perangkat, menyusun rencana pembelajaran, memilih video pembelajaran, serta menyediakan materi cadangan di papan tulis untuk mengantisipasi kendala teknis. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan layar interaktif tidak dilakukan secara spontan, tetapi memerlukan kesiapan pedagogis, teknis, dan bahan ajar agar pembelajaran dapat berlangsung efektif.

Pada tahap pelaksanaan, guru menggunakan media layar digital interaktif untuk menampilkan materi, gambar, video pembelajaran, dan contoh praktik ibadah. Kegiatan pembelajaran tidak hanya bergantung pada penjelasan guru, tetapi juga disertai interaksi dengan peserta didik melalui sesi tanya jawab dan penguatan pada akhir pembelajaran. Materi yang paling sering disampaikan menggunakan layar digital interaktif adalah materi Fikih yang bersifat praktis, seperti tata cara wudu, salat, dan haji. Materi-materi tersebut dipilih karena membutuhkan visualisasi yang jelas agar peserta didik dapat memahami urutan, gerakan, dan prosedur secara lebih konkret.

Temuan ini menunjukkan bahwa media layar digital interaktif memiliki fungsi pedagogis yang relevan dengan karakteristik pembelajaran Fikih. Sebagai pembelajaran yang berorientasi amaliah, Fikih membutuhkan keseimbangan antara pemahaman konseptual dan keterampilan praktik (Sikumbang, 2021). Apabila materi hanya disampaikan melalui ceramah, peserta didik mungkin memahami teori, tetapi belum memperoleh gambaran konkret mengenai tata cara ibadah. Oleh karena itu, penggunaan gambar, video, dan tampilan visual melalui layar interaktif dapat mengurangi verbalisme dan memperjelas materi yang membutuhkan contoh konkret (Fadilah et al., 2023; Juhaeni et al., 2020).

Tabel 1. Ringkasan temuan utama penelitian

Aspek	Temuan utama	Interpretasi	Implikasi
Persiapan	Guru menyiapkan perangkat, jaringan, rencana pembelajaran, video, dan materi cadangan.	Penggunaan media membutuhkan kesiapan pedagogis dan teknis.	Sekolah perlu mendukung perencanaan dan pemeliharaan perangkat.
Pelaksanaan	Layar interaktif digunakan untuk menampilkan materi, gambar,	Media membantu menyajikan materi Fikih secara visual dan konkret.	Guru dapat mengembangkan pembelajaran yang lebih komunikatif dan tidak monoton.

	video, dan contoh praktik.		
Respons peserta didik	Peserta didik lebih antusias, fokus, aktif, dan lebih mudah memahami materi.	Media mendukung keterlibatan dan pemahaman peserta didik.	Pembelajaran Fikih dapat diarahkan pada pengalaman belajar aktif.
Faktor pendukung dan penghambat	Didukung oleh fasilitas, kesiapan guru, manajemen sekolah, dan antusiasme peserta didik; terkendala oleh masalah teknis, listrik, jaringan, dan keterampilan guru.	Keberhasilan media bergantung pada ekosistem pembelajaran, bukan sekadar pada perangkat.	Pelatihan guru, evaluasi penggunaan, dan strategi cadangan diperlukan.

2. Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Layar Digital Interaktif

Respons peserta didik terhadap penggunaan media layar digital interaktif secara umum positif. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran Fikih menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menyenangkan karena materi tidak hanya dijelaskan secara lisan, tetapi juga disajikan melalui gambar dan video. Peserta didik juga merasa terbantu dalam memahami bagian-bagian materi Fikih yang mereka anggap sulit. Guru mengamati adanya peningkatan perhatian, antusiasme, kemauan untuk bertanya, keberanian menjawab pertanyaan, dan keterlibatan peserta didik secara keseluruhan selama proses pembelajaran.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui fungsi media pembelajaran. Media visual dan audiovisual dapat menarik perhatian, menumbuhkan minat belajar, mendukung pemahaman, dan membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan secara verbal (Arsyad, 2011; Daniyati et al., 2023). Ketika peserta didik menjadi lebih fokus, lebih aktif bertanya, dan lebih mudah memahami materi Fikih, hal ini menunjukkan bahwa layar interaktif tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung proses kognitif dan afektif dalam pembelajaran.

Temuan ini juga selaras dengan teori konstruktivisme. Dalam pembelajaran konstruktivistik, peserta didik membangun pemahaman melalui pengalaman belajar, pengamatan, interaksi, dan keterlibatan aktif (Vygotsky & Cole, 1978). Ketika peserta didik mengamati video praktik ibadah, memperhatikan gambar, bertanya dan menjawab pertanyaan, serta menghubungkan materi dengan pengalaman ibadah sehari-hari, mereka tidak sekadar menerima informasi secara pasif. Mereka membangun pemahaman melalui pengalaman visual dan interaksi kelas. Dengan demikian, media layar digital interaktif dapat dipahami sebagai alat yang mendukung pembelajaran konstruktivistik pada materi Fikih.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Pemanfaatan Media

Faktor pendukung pemanfaatan media layar digital interaktif meliputi manajemen sekolah, penjadwalan penggunaan media, ketersediaan sarana dan prasarana, kesiapan guru, serta antusiasme peserta didik. Pengelolaan media dilakukan melalui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi. Sekolah juga menyediakan fasilitas seperti layar interaktif, laptop, pengeras suara, bahan ajar digital, akses internet, ruang kelas, dan listrik untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran. Dukungan ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan perangkat, tetapi juga oleh manajemen sekolah dan kesiapan sumber daya manusia.

Faktor penghambat yang ditemukan meliputi kebutuhan persiapan materi yang lebih matang, kebutuhan guru untuk membiasakan diri dengan fitur layar interaktif, kemungkinan gangguan perangkat, pemadaman listrik, dan gangguan jaringan internet. Meskipun koneksi internet sekolah relatif stabil, potensi gangguan teknis tetap perlu diantisipasi melalui materi cadangan dan strategi pembelajaran alternatif. Kondisi ini sejalan dengan Ramadayanti et al. (2025), yang menjelaskan bahwa transformasi digital dalam Pendidikan Agama Islam menghadapi tantangan terkait kesiapan guru, infrastruktur, dan kurasi konten. Ichsan (2024) juga menegaskan bahwa keterbatasan fasilitas, kompetensi teknologi guru, akses internet, dan waktu persiapan dapat menghambat penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Prinsip pemanfaatan media pembelajaran menuntut kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, karakteristik materi, efektivitas, kemudahan penggunaan, integrasi dengan strategi pembelajaran, dan keberlanjutan (Madhani, 2024). Berdasarkan prinsip tersebut, layar interaktif tidak dapat dipahami sebagai perangkat yang secara otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran. Media menjadi bermakna hanya ketika guru mampu mengintegrasikannya dengan tujuan pembelajaran, memilih konten yang tepat, mengelola interaksi kelas, dan mengevaluasi kendala yang muncul.

4. Implikasi Teoretis dan Praktis serta Keterbatasan Penelitian

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat literatur tentang media pembelajaran digital dalam Pendidikan Agama Islam dengan menunjukkan bahwa media layar digital interaktif dapat mendukung pembelajaran Fikih yang bersifat praktis, visual, dan interaktif. Temuan ini memperluas penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran Fikih karena peserta didik membangun pemahaman melalui pengamatan visual, interaksi kelas, dan pengalaman belajar berbasis media. Dengan demikian, layar interaktif dapat diposisikan sebagai media pembelajaran yang mendukung integrasi dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran Fikih.

Secara praktis, temuan penelitian ini mengimplikasikan bahwa guru dan sekolah perlu menyertai penggunaan media layar digital interaktif dengan perencanaan materi, kesiapan perangkat, penjadwalan, pelatihan guru, dan evaluasi berkelanjutan. Guru perlu menyiapkan konten visual yang relevan, menghubungkan materi dengan praktik ibadah sehari-hari, dan menyediakan strategi pembelajaran alternatif ketika terjadi kendala teknis. Sekolah perlu memastikan ketersediaan fasilitas, stabilitas jaringan, pemeliharaan perangkat, dan pendampingan guru agar pemanfaatan media tidak berhenti pada fungsi tampilan, tetapi berkembang menjadi strategi pembelajaran aktif.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif deskriptif yang berfokus pada satu sekolah dan tidak mengukur secara kuantitatif pengaruh media layar digital interaktif terhadap hasil belajar. Penelitian ini juga tidak membandingkan penggunaan layar interaktif dengan media pembelajaran digital lainnya. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas media layar digital interaktif terhadap hasil belajar, motivasi, keterampilan praktik ibadah, atau aktivitas peserta didik dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, eksperimen, atau metode campuran.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media layar digital interaktif dalam pembelajaran Fikih di SMP Al-Hikmah 1 Benda dilakukan melalui persiapan, pelaksanaan, dan pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik media. Guru menyiapkan perangkat, jaringan Wi-Fi, rencana pembelajaran, video pembelajaran, dan materi cadangan untuk mengantisipasi kendala teknis. Dalam pelaksanaannya, layar interaktif digunakan untuk menampilkan materi, gambar, video, dan contoh praktik ibadah, khususnya pada topik wudu, salat, dan haji yang membutuhkan visualisasi konkret.

Respons peserta didik terhadap penggunaan media layar digital interaktif bersifat positif. Peserta didik memandang pembelajaran Fikih menjadi lebih menarik, menyenangkan, mudah dipahami, serta lebih mendorong fokus, bertanya, dan menjawab. Faktor pendukung meliputi kesiapan guru, dukungan manajemen sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana, penjadwalan penggunaan media, serta antusiasme peserta didik, sedangkan faktor penghambat meliputi masalah teknis, gangguan listrik, kendala jaringan, dan perlunya peningkatan keterampilan guru.

Secara teoretis, temuan ini mendukung pandangan konstruktivisme bahwa peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman, pengamatan, interaksi, dan keterlibatan aktif. Secara praktis, temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan media layar digital interaktif bergantung pada integrasi kesiapan pedagogis guru, dukungan fasilitas, dan evaluasi berkelanjutan. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pemberian wawasan empiris mengenai penggunaan layar interaktif dalam pembelajaran Fikih pada jenjang sekolah menengah pertama, sehingga memperkaya literatur tentang media pembelajaran berbasis teknologi dalam Pendidikan Agama Islam. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk menguji efektivitas media ini terhadap hasil belajar, motivasi, aktivitas peserta didik, dan keterampilan praktik ibadah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, eksperimen, atau metode campuran.

Daftar Pustaka

- Ali, M., Kurniawan, D., & Pratama, M. (2025). Transformasi metode pembelajaran fiqh ibadah melalui media digital: Tantangan dan peluang. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 115–125. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v9i1.10344>
- Ariani, W., & Ahadiyah, W. (2025). Transformasi pembelajaran PAI melalui strategi ekspositori dan Interactive Flat Panel Display (IFPD). *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 8(1), 84–93.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157–170. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.10076>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Halimah, H., Salsabila, V. A., & Kurniawati, N. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif bagi guru Pendidikan Agama Islam di era milenial. *Indonesian Journal of Community Services*, 3(2), 161–173. <https://doi.org/10.30659/ijocs.3.2.161-173>
- Hasanah, N., & Sapri, S. (2024). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran agama Islam mata pelajaran Fikih pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Medan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 320–326. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1432>
- Ichsan, A. (2024). Efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Qayyimah*, 7(2), 63–76.
- Ilyas, H., Nisa, K., & Wahyudi, W. (2025). Pengembangan media pembelajaran FINTER (Fikih Interaktif) untuk pembelajaran Fikih di MTs Bahrul Ulum Tambakberas Jombang. *MASALIQ*, 5(1), 350–363. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v5i1.4703>
- Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43.
- Madhani, L. M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran Edufaith pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang SMP: Studi pengembangan di SMP Muhammadiyah 2 Kalasan*. Universitas Islam Indonesia.
- Mayer, R. E. (2022). The future of multimedia learning. *The Journal of Applied Instructional Design*, 11(4), 69–77.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Mubarak, M. S., & Halid, Y. (2020). Dakwah yang menggembirakan perspektif Al-Qur'an: Kajian terhadap QS. An-Nahl ayat 125. *Al-Munzir*, 13(1), 35–56.

- Ramadayanti, G., Karimah, L., & Mukmin, M. (2025). Transformasi digital dalam pembelajaran PAI: Tantangan dan peluang di era Society 5.0. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(6), 794–805. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i6.682>
- Sadiman, A. S. (2006). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Salisah, S. K., Darmiyanti, A., & Arifudin, Y. F. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter peserta didik di era digital: Tinjauan literatur. *Al-Fikr: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 36–42. <https://doi.org/10.47945/alfikr.v10i1.378>
- Sikumbang, J. (2021). Evaluasi pembelajaran fikih pada pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Jurnal Al-Fatih*, 4(1), 69–87.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Russell, J. D., & Mims, C. (2008). *Instructional technology and media for learning*. Pearson.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Alfabeta.
- Untari, P. (2022). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. *SKULA: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1), 77–90.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, R. (2023). Media konvensional dan media digital dalam pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95.
- Zurna, H. P. B., Irfan, D., & Effendi, H. (2023). Studi literatur review pengembangan media pembelajaran menggunakan Articulate Storyline di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Vokasi Informatika*, 3(2), 72–78.