

Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI: A *Scoping Review* Bentuk dan Implementasinya

Tasya Bella Anggraeni^{*1}, Achmad Arjuna², Dhandy Bhima Shakty Hadian³

¹IAIN Metro Lampung, Indonesia

²IAIN Parepare, Indonesia

³UIN Sunan Gunung Djati Bandung, Indonesia

Email: ^{1*} bellatasya2828@gmail.com, ² achmadarjuna16@gmail.com,
dhandybhima03@gmail.com

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memetakan berbagai bentuk media pembelajaran interaktif serta strategi implementasinya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui pendekatan *scoping review*. Metode ini digunakan untuk merangkum temuan dari berbagai studi antara tahun 2013 hingga 2023 yang relevan dengan topik, baik dalam bahasa Indonesia maupun Inggris. Hasil kajian menunjukkan lima bentuk utama media interaktif yang digunakan dalam PAI, yaitu multimedia interaktif, aplikasi mobile edukatif, permainan edukatif, platform pembelajaran berbasis web, serta teknologi berbasis Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR). Media interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman konsep, dan pengalaman belajar yang imersif. Namun, implementasi optimalnya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan infrastruktur dan kompetensi digital guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam PAI harus dilakukan secara kontekstual dan terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman serta pendekatan pedagogis yang sesuai.

Kata kunci: Pendidikan Agama Islam, Media Interaktif, Scoping Review

Abstract

This article aims to explore and map the various forms of interactive learning media and their implementation strategies in Islamic Religious Education (PAI) through a *scoping review* approach. This method was employed to summarize findings from relevant studies published between 2013 and 2023 in both Indonesian and English. The review identifies five major types of interactive media in PAI: interactive multimedia, mobile educational applications, educational games, web-based learning platforms, and technologies based on Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR). Interactive media have been shown to enhance student engagement, conceptual understanding, and immersive learning experiences. However, its optimal implementation still faces challenges such as limited infrastructure and teachers' digital competence. This study concludes that the use of interactive media in PAI must be contextual and integrated with Islamic values and appropriate pedagogical approaches.

Keywords: Islamic Religious Education, Interactive Media, Scoping Review

Artikel Info:

Submit : April 2025

Revisi : April 2025

Terima : April 2025

Cite :

Anggraeni, Arjuna, & Hadian. (2025). Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI: A Scoping Review Bentuk dan Implementasinya. *Journal of Educational Research and Community Service (JERCS)*, 1(2), 109-117.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dan wajib di pelajari di semua jenjang pendidikan dalam sistem pendidikan nasional. Mata pelajaran ini memiliki fungsi utama dalam membentuk kepribadian, moralitas, dan integritas spiritual peserta didik (Judrah et al, 2024). Dalam konteks globalisasi dan revolusi industri 4.0 yang ditandai oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara pesat, proses pembelajaran PAI dituntut untuk mampu beradaptasi dan melakukan transformasi sesuai dengan dinamika zaman. Pendekatan konvensional yang bersifat satu arah dan dominan berbasis ceramah secara perlahan mulai dianggap kurang efektif dalam menjawab kebutuhan belajar generasi milenial dan generasi Z. Para peserta didik pada saat ini memiliki karakteristik unik, seperti ketergantungan tinggi pada teknologi digital, gaya belajar visual dan interaktif, serta preferensi terhadap media yang dinamis dan menarik secara visual maupun audio (Hernandez-de-Menendez et al, 2020).

Dalam menghadapi perubahan ini, media pembelajaran interaktif muncul sebagai salah satu alternatif strategis yang mampu mendukung transformasi pembelajaran PAI ke arah yang lebih inovatif dan partisipatif (Akhyar et al, 2024). Media pembelajaran interaktif merujuk pada berbagai bentuk teknologi atau perangkat digital yang memungkinkan terjadinya interaksi timbal balik antara peserta didik dengan materi pembelajaran. Interaksi tersebut dapat berupa pilihan respon, pengambilan keputusan, percabangan konten, maupun simulasi berbasis perangkat lunak. Bentuk media interaktif yang saat ini berkembang di antaranya adalah multimedia berbasis animasi, aplikasi mobile edukatif, permainan edukatif (educational games), platform pembelajaran daring interaktif, hingga teknologi berbasis Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR). Dalam konteks PAI, pemanfaatan media interaktif tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan konten secara lebih menarik, tetapi juga untuk menumbuhkan pengalaman belajar religius yang lebih mendalam, personal, dan kontekstual sesuai dengan kehidupan nyata peserta didik (Nugraha et al, 2024).

Urgensi penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI semakin mengemuka seiring dengan perubahan paradigma pendidikan yang menekankan pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning). Selain itu, proses pembelajaran PAI sering kali dihadapkan pada tantangan tersendiri, seperti keterbatasan waktu, rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran agama, serta persepsi bahwa PAI merupakan mata pelajaran normatif yang tidak memerlukan keterampilan praktis atau pemikiran kritis (Alka et al, 2024). Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang dapat menjembatani kebutuhan konten keagamaan dengan pendekatan pedagogis yang relevan dan efektif. Media interaktif berpotensi menjadi instrumen pedagogis yang mampu

meningkatkan minat belajar (Sari & Harjono, 2021), keterlibatan aktif, serta internalisasi nilai-nilai keislaman melalui pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan (Faqihuddin, 2024; Milidar, 2024).

Namun demikian, meskipun potensi media interaktif dalam pembelajaran PAI cukup besar, implementasinya di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan dan keterbatasan. Berdasarkan hasil tinjauan literatur awal, terdapat kesenjangan yang cukup signifikan antara potensi dan praktik penggunaan media interaktif dalam PAI. Banyak guru PAI yang masih bergantung pada metode ceramah dan media statis seperti buku teks atau slide presentasi tanpa interaktivitas. Di samping itu, sebagian besar penelitian yang ada masih bersifat deskriptif dengan fokus pada pengembangan media secara individual, tanpa adanya pemetaan yang komprehensif mengenai bentuk-bentuk media interaktif yang telah digunakan maupun strategi implementasinya di berbagai jenjang pendidikan. Kurangnya sintesis ilmiah mengenai praktik-praktik terbaik dalam penggunaan media interaktif untuk pembelajaran PAI juga menyebabkan lemahnya landasan teoretis dan praktis dalam pengembangan media serupa di masa mendatang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan scoping review untuk mengeksplorasi dan memetakan secara sistematis bentuk-bentuk media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dan diimplementasikan dalam mata pelajaran PAI. Scoping review dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi ruang lingkup, tren penelitian, serta kekosongan (research gaps) dalam suatu bidang kajian tertentu secara luas dan terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap literatur dengan menyediakan landasan konseptual dan praktis mengenai pengembangan serta implementasi media interaktif dalam pembelajaran PAI. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi guru, pengembang media, pengambil kebijakan pendidikan, serta peneliti di bidang pendidikan Islam dalam merancang pendekatan pembelajaran yang lebih relevan, inklusif, dan transformatif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan scoping review, yaitu suatu metode kajian literatur yang bertujuan untuk memetakan secara sistematis cakupan, karakteristik, dan temuan-temuan utama dari penelitian yang telah dilakukan dalam suatu bidang kajian tertentu (Christou et al, 2024). Scoping review berbeda dengan systematic review karena tidak berfokus pada sintesis bukti efektivitas, tetapi lebih diarahkan untuk mengidentifikasi jenis-jenis bukti yang tersedia, merangkum pendekatan yang digunakan, serta mengeksplorasi kesenjangan (gaps) penelitian yang masih ada. Proses pelaksanaan scoping review dalam penelitian ini merujuk pada kerangka kerja dari Christou et al, (2024) yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu (1) identifikasi pertanyaan penelitian, (2) identifikasi studi-studi yang relevan, (3) seleksi studi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi, (4) charting data atau ekstraksi data, dan (5) pelaporan dan penyusunan sintesis temuan.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai database ilmiah nasional dan internasional seperti Google Scholar dengan menggunakan kata kunci seperti "*media pembelajaran interaktif*", "*PAI*", "*Islamic education*", "*interactive learning media*", dan "*implementation of learning media*". Artikel yang disertakan dalam kajian ini dibatasi pada publikasi dalam kurun waktu 2013–2023, berbahasa Indonesia atau Inggris, serta secara eksplisit membahas pengembangan atau implementasi media interaktif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kriteria eksklusi meliputi artikel non-peer reviewed,

laporan tidak ilmiah, atau studi yang hanya membahas media pembelajaran secara umum tanpa dikaitkan secara langsung dengan PAI. Setelah proses seleksi, data dari artikel yang relevan dianalisis secara deskriptif dengan memetakan bentuk media interaktif yang digunakan, pendekatan implementasi, konteks pendidikan (jenjang dan lingkungan), serta temuan utama dari masing-masing studi. Hasil dari proses ini disajikan dalam bentuk narasi tematik untuk menggambarkan tren dan pola umum dalam penggunaan media interaktif pada mata pelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Media Pembelajaran Interaktif pada PAI

Hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat beragam, baik dari segi format, teknologi yang digunakan, maupun pendekatan pedagogis yang diintegrasikan. Secara umum, bentuk media interaktif dalam PAI dapat dikelompokkan ke dalam lima kategori utama: media berbasis multimedia interaktif (Marwah et al, 2024; Rahmatullah, 2025), aplikasi mobile edukatif (Ariyanto, 2023; Budiana, 2019), permainan edukatif (educational games) (Noviana et al, 2024; Kospita & Mulyadi, 2024), platform pembelajaran berbasis web (Safitri & Rasyid, 2022; Khoriyah & Muhid, 2022), serta media berbasis teknologi realitas virtual dan augmented reality (Lutfiah, 2024; Hartati, 2025). Keragaman ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi luas untuk dikembangkan dalam berbagai konteks pembelajaran PAI.

Media berbasis multimedia interaktif merupakan bentuk yang paling umum ditemukan dalam berbagai studi. Media ini umumnya memadukan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten melalui tombol navigasi, kuis interaktif, atau simulasi sederhana. Banyak pengembang media menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Flash, Articulate Storyline, atau Canva for Education untuk menyusun konten multimedia yang menarik dan komunikatif. Konten yang disampaikan meliputi berbagai aspek ajaran Islam seperti akidah, akhlak, ibadah, dan sejarah Islam (Marwah et al, 2024; Rahmatullah, 2025).

Selain multimedia interaktif, terdapat pula pengembangan aplikasi mobile edukatif yang dirancang khusus untuk perangkat Android atau iOS. Aplikasi ini biasanya berbentuk modul pembelajaran digital yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pelajaran secara fleksibel dan mandiri. Aplikasi tersebut dilengkapi dengan fitur evaluasi otomatis, peta kompetensi, dan umpan balik langsung. Contoh aplikasi yang banyak dikembangkan dalam konteks PAI adalah aplikasi pengenalan tajwid interaktif, panduan shalat digital, serta aplikasi kuis berbasis hadis dan ayat Al-Qur'an (Ariyanto, 2023; Budiana, 2019).

Permainan edukatif juga menjadi salah satu bentuk media interaktif yang banyak dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran PAI, khususnya untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah (Noviana et al, 2024; Kospita & Mulyadi, 2024). Game edukatif dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam konteks permainan. Contohnya termasuk permainan puzzle ayat-ayat Al-Qur'an, simulasi praktik ibadah, serta permainan petualangan yang mengangkat kisah-kisah nabi. Desain game ini didasarkan pada prinsip gamifikasi, di mana unsur kompetisi, tantangan, dan imbalan diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Platform pembelajaran berbasis web juga menjadi bentuk media interaktif yang signifikan dalam konteks pembelajaran daring atau blended learning (Safitri & Rasyid, 2022; Khoriyah & Muhid, 2022). Platform ini memungkinkan guru dan siswa untuk terhubung dalam ruang virtual yang menyediakan materi, forum diskusi, tugas interaktif, dan penilaian daring. Beberapa platform populer seperti Moodle, Google Classroom, dan Edmodo telah diadaptasi untuk pembelajaran PAI dengan menambahkan fitur-fitur keagamaan seperti kalender hijriyah, forum kajian keislaman, dan bank soal PAI.

Bentuk media yang lebih mutakhir adalah media berbasis teknologi realitas virtual (VR) dan augmented reality (AR) (Lutfiah, 2024; Hartati, 2025). Meskipun penggunaannya masih terbatas, namun potensinya cukup menjanjikan dalam meningkatkan pengalaman belajar yang lebih imersif. Contoh penerapan teknologi ini antara lain simulasi pelaksanaan ibadah haji menggunakan VR, atau aplikasi AR yang memungkinkan siswa melihat struktur masjid bersejarah secara tiga dimensi. Teknologi ini mendukung pendekatan experiential learning yang sesuai dengan nilai-nilai pembelajaran kontekstual dalam PAI.

Secara keseluruhan, hasil kajian menunjukkan bahwa bentuk media pembelajaran interaktif dalam PAI tidak hanya bervariasi dalam aspek teknologinya, tetapi juga dalam pendekatan instruksional yang diterapkan. Pengembangan media-media tersebut cenderung mengikuti perkembangan teknologi pendidikan secara umum, namun perlu ditekankan bahwa pemilihan bentuk media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi ajar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, guru PAI perlu memiliki literasi digital yang memadai agar dapat memilih dan memanfaatkan bentuk media interaktif yang paling relevan dan efektif.

Penggunaan Media Interaktif pada PAI

Implementasi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PAI menunjukkan adanya kecenderungan yang positif, meskipun masih terdapat tantangan dalam penerapannya secara optimal. Studi-studi yang ditelaah dalam scoping review ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif umumnya dilakukan untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas (in-class) maupun sebagai sarana pembelajaran mandiri (self-directed learning). Penggunaan media tersebut bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep-konsep keagamaan, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Saputra, 2023).

Dalam praktik pembelajaran di kelas, guru-guru PAI memanfaatkan media interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih partisipatif (Nofmiyati et al, 2023). Media interaktif digunakan dalam tahap pendahuluan untuk membangkitkan minat belajar, dalam tahap inti untuk menyampaikan materi secara visual dan dinamis, maupun dalam tahap penutup sebagai alat evaluasi melalui kuis atau simulasi interaktif. Banyak guru melaporkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, terutama pada materi-materi yang sebelumnya dianggap abstrak atau sulit dipahami, seperti konsep tauhid, sifat-sifat Allah, maupun hukum-hukum fiqih.

Selain di dalam kelas, media interaktif juga digunakan dalam skenario pembelajaran jarak jauh dan blended learning (Alkhatib, 2018). Dalam konteks ini, media interaktif menjadi jembatan penting untuk menjaga kontinuitas pembelajaran, terutama selama masa pandemi COVID-19. Guru dan siswa menggunakan aplikasi atau platform digital untuk mengakses materi PAI, mengikuti pembelajaran secara sinkron maupun asinkron, serta melakukan evaluasi melalui fitur kuis atau tugas daring. Studi menunjukkan bahwa penggunaan media

interaktif dalam pembelajaran daring membantu mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan otonomi belajar mereka.

Namun demikian, keberhasilan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kompetensi digital guru, ketersediaan infrastruktur teknologi, dukungan kebijakan sekolah, serta kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi secara produktif. Di beberapa wilayah, keterbatasan akses terhadap perangkat digital dan jaringan internet menjadi hambatan utama dalam penerapan media interaktif secara merata. Oleh karena itu, penting untuk adanya pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru PAI agar mereka mampu merancang, memilih, dan menggunakan media interaktif secara efektif.

Dalam hal efektivitas, sejumlah penelitian melaporkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rohmah & Teguh, 2022; Aqmarina & Susilo, 2025). Media yang dirancang dengan baik mampu memperkuat daya ingat, meningkatkan pemahaman konsep, serta membentuk sikap religius yang positif. Selain itu, interaktivitas dalam media memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan reflektif, serta memberikan umpan balik langsung atas pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Meskipun demikian, tidak semua bentuk media interaktif menunjukkan efektivitas yang sama. Beberapa studi menekankan pentingnya kesesuaian antara bentuk media dengan karakteristik materi PAI yang sarat nilai dan norma. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif harus tetap memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis Islam, serta tidak semata-mata didasarkan pada aspek visual atau teknologi semata. Integrasi nilai-nilai Islam dalam desain dan narasi media menjadi kunci penting dalam memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap berada dalam koridor pendidikan yang bermakna (Arjuna et al, 2024).

Dengan demikian, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI perlu dilakukan secara terencana, kontekstual, dan reflektif. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memiliki pemahaman yang holistik terhadap fungsi media, bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai sarana transformasi pedagogi. Sinergi antara penguasaan teknologi, penguasaan materi keislaman, dan pemahaman pedagogis menjadi prasyarat utama dalam memastikan bahwa media interaktif benar-benar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PAI memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam hal partisipasi siswa, pemahaman materi, dan keterlibatan emosional. Bentuk-bentuk media yang ditemukan mencerminkan keragaman pendekatan teknologi yang dapat dimanfaatkan, mulai dari multimedia hingga realitas virtual. Meskipun demikian, efektivitas media sangat tergantung pada kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan kompetensi guru. Implementasi media interaktif memerlukan perencanaan yang matang serta dukungan infrastruktur dan pelatihan guru. Penggunaan media ini harus tetap berpijak pada nilai-nilai Islam dan prinsip pedagogi yang kontekstual agar dapat berfungsi sebagai instrumen transformatif dalam pendidikan agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, M., Iswantir, M., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Strategi adaptasi dan inovasi kurikulum pendidikan Islam di era digital 4.0. *Instructional Development Journal*, 7(1), 18-30. <http://dx.doi.org/10.24014/idx.v7i1.29452>
- Alka Kianda, A., Azwar, B., & Iswanto, R. (2024). *Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka (Studi Kasus di SMA Negeri 04 Kepahiang)* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP).
- Alkhatib, O. J. (2018). An interactive and blended learning model for engineering education. *Journal of Computers in Education*, 5(1), 19-48. <https://doi.org/10.1007/s40692-018-0097-x>
- Ariyanto, S. P. P. (2023). Pengembangan Aplikasi Pendidikan Agama Islam Untuk Tpq Immamul Muttaqin Berbasis Mobile. *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(3), 219-231. <https://doi.org/10.24246/itexplore.v2i3.2023.pp219-231>
- Arjuna, A., Kurahman, O. T., Rusmana, D., & Maulana, H. (2024). Rekonstruksi konsep dasar ilmu pendidikan Islam dalam Al-Quran di tengah dekadensi moral pada era society 5.0. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 203-223. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v9i2.2276>
- Aqmarina, D. N., & Susilo, M. J. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39-53. Retrieved from <https://purpendijournal.com/index.php/talif/article/view/10>
- Budiana, B. (2019). Pemanfaatan Mobile Edukasi sebagai Strategi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(1), 249-270. Retrieved from <https://ojsdikdas.dikdasmen.go.id/index.php/didaktika/article/view/39>
- Christou, E., Parmaxi, A., & Zaphiris, P. (2024). A systematic exploration of scoping and mapping literature reviews. *Universal Access in the Information Society*, 1-11. <https://doi.org/10.1007/s10209-024-01120-3>
- Faqihuddin, A. (2024). Media Pembelajaran PAI: Definisi, Sejarah, Ragam dan Model Pengembangan. *IDAROTUNA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1-15. <https://doi.org/10.29313/idarotuna.v1i1.3780>
- Hartati, Y. (2025). PENGGUNAAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM: ANALISIS LITERATUR TENTANG POTENSI DAN TANTANGANNYA. *VARIABLE RESEARCH JOURNAL*, 2(01), 324-332. Retrieved from <https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/191>
- Hernandez-de-Menendez, M., Escobar Díaz, C. A., & Morales-Menendez, R. (2020). Educational experiences with Generation Z. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*, 14(3), 847-859. <https://doi.org/10.1007/s12008-020-00674-9>
- Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Peserta Didik Upaya Penguatan

- Moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 25-37. <https://doi.org/10.53621/jider.v4i1.282>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 192-205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Kospita, D., & Mulyadi, M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa Kelas III di SDN 80 Kaur. *Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 2(2), 70-76. Retrieved from <https://ojs.aeducia.org/index.php/jkppi/article/view/282>
- Lutfiah, H. (2024). Potensi dan Tantangan Implementasi Media Pembelajaran PAI berbasis Augmented Reality. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 724-730. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i3.1303>
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143-160. <https://doi.org/10.53491/jiep.v1i2.906>
- Milidar, K. (2024). Inovasi Pembelajaran Pai Dengan Pendekatan Interaktif Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 6275-6284. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.36365>
- Nofmiyati, N., Miftahuddin, M., & Zatrachadi, M. F. (2023). Analisis Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Agama Islam: Analisis Studi Literatur. *Jurnal Administrasi Pendidikan Dan Konseling Pendidikan*, 4(1), 7-18. <http://dx.doi.org/10.24014/japkp.v4i1.24983>
- Noviana, A., Muarif, M., & Febrianti, H. F. H. (2024). Penerapan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi dan Edukasi*, 1(1), 15-19. <https://doi.org/10.30599/binary.v1i1.796>
- Nugraha, M. S., Awwalina, L. S., & Dedih, U. (2024). Dinamika Pembelajaran PAI di Era Digital: Integrasi Teknologi dalam Model Hannafin-Peck untuk pembelajaran yang lebih dinamis. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(1), 836-844. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10472270>
- Rahmatullah, F. (2025). Media Interaktif sebagai Alat Efektif dalam Pembelajaran PAI. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 1(1), 72-81. Retrieved from <https://jurnalinspirasimodern.com/index.php/Zaheen/article/view/66>
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215-224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>
- Safitri, M., & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47-56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.4249>

- Saputra, D. (2023). The Influence of Interactive Learning Media Usage on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education at Elementary Schools. *Jurnal Ar Ro'is Mandalika (Armada)*, 3(1), 29-38. <https://doi.org/10.59613/armada.v3i1.2842>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline tematik terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122-130. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>