Al Fatah Journal of Education & Character

Vol. 01, No. 3, September 2026,
doi: https://doi.org/
E-ISSN: xxxx-xxxx

Implementasi Modul Digital Interaktif sebagai Inovasi Pembelajaran SKI

Syaikhurridlo Firmansyah[1].
[1]Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia.

E-mail: Syaikhurridlo673@gmail.com

Informasi Artikel
Riwayat artikel:
Diterima: 2026-06-06
Direvisi: 2026-08-27
Diterima: 2026-09-29

Kata kunci:
Transformasi Pembelajaran
Media Pembelajaran
Modul Digital
SKI

Jenis artikel:
Artikel ulasan/Artikel penelitian

Abstrak

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menghadapi tantangan metodologis yang berakar pada sifat materi yang naratif-tekstual dan cakupan temporal yang luas, sehingga kerap menimbulkan kesan abstrak dan membosankan bagi peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi implementasi modul digital interaktif berbasis web pada pembelajaran SKI materi Daulah Umayyah di Andalusia berdasarkan persepsi siswa dan penilaian guru. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif sederhana yang diperkuat observasi partisipatif. Sebanyak 23 siswa dipilih menggunakan teknik purposive sampling sebagai subjek penelitian. Instrumen penelitian mencakup angket persepsi siswa dengan tiga indikator dan lembar observasi guru dengan empat indikator. Hasil penelitian menunjukkan 82,6% siswa menyatakan modul membantu pemahaman materi, 86,9% merasakan kemudahan dalam proses belajar, dan 60,9% menilai tampilan modul menarik. Guru memberikan skor 4 dari 5 pada seluruh indikator penilaian. Observasi lapangan mengungkap tingkat keterlibatan siswa yang tinggi, namun juga mengidentifikasi dominasi metode ceramah yang membatasi optimalisasi fitur interaktif modul. Temuan ini menegaskan bahwa keberhasilan implementasi modul digital tidak semata ditentukan oleh kualitas artefak teknologi, melainkan oleh strategi pedagogi yang mengiringi penggunaannya.

Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

1. Pendahuluan

1.1. Informasi latar belakang

Pergeseran paradigma pendidikan menuju ekosistem digital bukan sekadar adopsi alat-alat baru, melainkan restrukturisasi mendasar atas cara pengetahuan direpresentasikan, diakses, dan dikonstruksi secara kolektif. Di Indonesia, dorongan kebijakan melalui program Merdeka Belajar telah menempatkan integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai komponen strategis dalam pembaruan pendidikan nasional. Dalam kajian tentang inovasi pembelajaran abad ke-21 menegaskan bahwa integrasi teknologi digital bukan lagi opsi pilihan, melainkan tuntutan kontekstual yang tidak dapat ditunda di era persaingan global. (Rahayu dkk., 2022)

Di tengah arus perubahan tersebut, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah menghadapi problematika yang lebih berlapis dibanding mata pelajaran lain. Secara epistemologis, SKI menghendaki tidak sekadar penguasaan fakta historis, tetapi juga pemahaman kontekstual tentang dinamika peradaban, relasi kausalitas, dan relevansi nilai-nilai Islam lintas zaman. Namun dalam praktik, sebagian besar pembelajaran SKI masih bertumpu pada metode

ceramah dengan media yang terbatas, sehingga materi dipersepsi siswa sebagai deretan nama dan angka tahun yang kering dari makna. dalam penelitian di madrasah menemukan bahwa rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran SKI secara langsung berkorelasi dengan keterbatasan media yang digunakan guru (Resky dkk., 2025).

Salah satu respons inovatif terhadap problematika ini adalah pengembangan modul digital. Arsyad (2019) dalam bukunya yang menjadi rujukan luas di kalangan peneliti pendidikan Indonesia menegaskan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan rangsangan visual dan verbal secara bersamaan terbukti lebih efektif dalam membangun representasi mental yang koheren pada diri siswa (Arsyad, 2019). Argumen ini diperkuat secara empiris oleh penelitian di SMK Muhammadiyah Yogyakarta menemukan bahwa pengembangan e-learning berbasis teori kognitif multimedia berhasil meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan (Kusumaningrum & Marpanaji, 2014).

Modul digital berbasis web secara khusus memiliki sejumlah keunggulan struktural yang membedakannya dari e-modul berbasis PDF maupun aplikasi offline. Pertama, modul berbasis web bersifat platform-agnostik: dapat diakses melalui browser standar pada perangkat apa pun tanpa perlu instalasi perangkat lunak tambahan. Kedua, kontennya bersifat dinamis dan dapat diperbarui sewaktu-waktu tanpa proses redistribusi. Ketiga, teknologi web modern memungkinkan integrasi komponen interaktif seperti kuis formatif, navigasi non-linear, dan elemen reflektif yang secara pedagogis mendorong keterlibatan aktif siswa. Sholeh et al. dalam kajian literaturnya tentang e-modul interaktif menyimpulkan bahwa penggunaan e-modul mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan motivasi siswa secara konsisten, terlepas dari jenjang pendidikan dan bidang studinya (Sholeh dkk., 2023).

Penelitian ini memfokuskan kajian pada implementasi modul digital berbasis web dalam pembelajaran SKI materi Daulah Umayyah di Andalusia. Materi ini menawarkan kekayaan historis yang luar biasa, namun sekaligus rentan terhadap reduksi menjadi hafalan semata apabila disajikan dengan pendekatan konvensional. Modul digital menawarkan kemungkinan menghadirkan dimensi visual, spasial, dan naratif dari peradaban Andalusia yang selama ini hanya ada dalam teks.

1.2. Kesenjangan penelitian

Penelitian terdahulu telah mendokumentasikan efektivitas media digital dalam berbagai konteks pembelajaran: Syaifulloh dan Saepudin mengkaji pengembangan pembelajaran SKI melalui media berbasis digital secara umum (Syaifulloh & Saepudin, 2025), Nasidah et al. meneliti media kuis interaktif Kahoot dalam konteks SKI (Nasidah dkk., 2024), sementara Anwar dan Jasiah mengeksplorasi game educaplay untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran SKI (Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024). Dan juga penelitian SKI lebih banyak berfokus pada game edukasi dan kuis interaktif, sedangkan kajian implementasi modul digital berbasis web sebagai media pembelajaran komprehensif masih terbatas .

1.3. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan menganalisis secara deskriptif- implementasi modul digital interaktif berbasis web pada pembelajaran SKI materi Daulah Umayyah di Andalusia, dilihat dari persepsi siswa terhadap aspek pemahaman materi, daya tarik modul, dan kemudahan belajar, serta

dari penilaian guru terhadap kualitas dan keterlaksanaan modul dalam praktik pembelajaran di kelas.

1.4. Pertanyaan penelitian

Bagaimana implementasi modul digital interaktif berbasis web pada pembelajaran SKI materi Daulah Umayyah di Andalusia berdasarkan persepsi siswa dan penilaian guru.

1.5. Signifikansi penelitian

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan literatur ilmiah tentang media digital dalam konteks pembelajaran SKI,sebuah ranah yang secara kuantitas masih jauh tertinggal dibanding penelitian serupa pada mata pelajaran umum. Secara praktis, temuan penelitian dapat menjadi rujukan bagi guru SKI yang hendak mengintegrasikan modul digital dalam praktik mereka, sekaligus memberikan masukan berbasis data bagi pengembang modul terkait aspek-aspek yang perlu dioptimalkan.

2. Metodologi

2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif, yaitu pendekatan yang tidak semata mendeskripsikan fenomena, tetapi secara sistematis menilai kualitas implementasi suatu program atau artefak berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian deskriptif bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh tentang suatu kondisi atau pelaksanaan program sebagai dasar pengambilan keputusan Pendekatan kuantitatif digunakan sebagai tulang punggung analitis, sementara observasi partisipatif berfungsi sebagai pengaya kontekstual yang memberikan dimensi naratif pada data numerik (Sugiyono, 2019).

2.2. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Subjek penelitian adalah 23 siswa yang telah mengikuti pembelajaran SKI secara penuh menggunakan modul digital berbasis web yang dimaksud. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yakni pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengalaman langsung dengan objek yang dievaluasi sehingga dapat memberikan informasi yang relevan dan bermakna. Creswell menegaskan bahwa purposive sampling tepat digunakan dalam penelitian kelas) di mana kedalaman konteks lebih diprioritaskan daripada generalisasi (Cresswel, 2014).

2.3. Instrumen

Instrumen penelitian terdiri atas dua perangkat utama. Pertama, angket persepsi siswa berbentuk skala (Sangat Setuju/SS, Setuju/S, Cukup Setuju/CS, Tidak Setuju/TS) yang mencakup tiga indikator: pemahaman materi, daya tarik tampilan, dan kemudahan belajar. Kedua, lembar observasi guru yang terstruktur untuk menilai keterlaksanaan pembelajaran, kualitas modul, dan kualitas interaksi yang terjadi selama implementasi. Pengembangan instrumen mengacu pada prinsip-prinsip penyusunan angket media pembelajaran sebagaimana diuraikan dalam literatur evaluasi media pendidikan di Indonesia.

2.4. Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui tiga jalur yang saling melengkapi, observasi partisipatif selama proses pembelajaran berlangsung untuk menangkap hasil data yang tidal dapat ditangkap oleh angkat, pengisian angket siswa setelah sesi pembelajaran selesai, untuk memperoleh data persepsi yang bersifat reflektif, dan penilaian guru melalui lembar observasi terstruktur yang diisi bersamaan dengan berlangsungnya proses pembelajaran.

2.5. Analisis data

Data angket siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa distribusi persentase per kategori respons untuk setiap indikator. Data penilaian guru disajikan dalam bentuk skor ordinal per indikator. Data observasi lapangan direduksi dan diinterpretasikan secara tematik untuk mengidentifikasi pola kelebihan dan tantangan implementasi. Ketiga sumber data ditriangulasikan untuk menghasilkan gambaran yang komprehensif dan tidak tereduksi.

3. Hasil

3.1 Deskripsi Modul Digital

Modul digital yang menjadi objek evaluasi dalam penelitian ini adalah modul berbasis web yang dapat diakses melalui browser standar tanpa memerlukan instalasi perangkat lunak tambahan. Modul bersifat responsif, sehingga tidak terikat pada satu jenis perangkat. Dari sisi arsitektur konten, modul memuat: (a) halaman utama sebagai pintu masuk navigasi, (b) tab materi yang tersusun secara kronologis-tematik, (c) galeri gambar pendukung yang menampilkan artefak visual peradaban Andalusia, (d) kuis digital berbasis pilihan ganda untuk asesmen formatif, dan (e) rubrik refleksi pembelajaran yang mengajak siswa mengaitkan materi dengan konteks aktual.

Konten modul mencakup narasi Daulah Umayyah di Andalusia secara berlapis: dari latar historis penaklukan Spanyol oleh Thariq ibn Ziyad pada 711 M, perkembangan kekhalifahan Córdoba, puncak kemajuan ilmu pengetahuan dan kebudayaan Islam di Semenanjung Iberia, hingga keruntuhan Granada pada 1492. Penyajian materi yang terlayer dan ternavigasi ini merupakan implementasi praktis dari prinsip pengelolaan beban kognitif: informasi yang kompleks dibagi menjadi unit-unit yang dapat diproses secara bertahap tanpa membebani kapasitas memori kerja siswa. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa media digital yang dirancang dengan memperhatikan prinsip beban kognitif secara signifikan meningkatkan kemandirian belajar dan efisiensi pemrosesan informasi (Sholeh dkk., 2023).

3.2 Persepsi Siswa terhadap Modul Digital

Tabel 1. Distribusi Persepsi Siswa terhadap Modul Digital Berbasis Web

Indikator	SS	S	CS	TS
Modul membantu memahami materi	**52,2**	**30,4**	**14,4**	**0**
Tampilan modul menarik dan menyenangkan	**26,1**	**34,8**	**34,8**	**0**
Belajar menjadi lebih mudah dengan modul	**39,1**	**47,8**	**13,0**	**0**

Keterangan: SS = Sangat Setuju, S = Setuju, CS = Cukup Setuju, TS = Tidak Setuju

pertama yang paling substantif adalah bahwa 82,6% siswa menyatakan modul membantu mereka memahami materi Daulah Umayyah di Andalusia. Angka ini melampaui ambang batas yang dalam literatur evaluasi media Indonesia umumnya ditetapkan sebagai indikator keberhasilan (≥70%), dan menunjukkan bahwa lebih dari empat dari lima siswa merasakan manfaat kognitif langsung dari penggunaan modul.

Temuan kedua menyangkut persepsi estetis dan visual: 60,9% siswa menilai tampilan modul menarik dan menyenangkan. Perlu dicermati bahwa distribusi respons pada indikator ini memiliki sebaran yang lebih merata 26,1% SS, 34,8% S, dan 34,8% CS yang mengindikasikan bahwa daya tarik visual modul masih memiliki ruang perbaikan. Dalam konteks ini, Firmansyah menemukan bahwa persepsi positif terhadap tampilan media digital berkorelasi langsung dengan tingkat minat belajar sejarah pada siswa sekolah menengah, sehingga peningkatan aspek antarmuka visual merupakan investasi pedagogis yang terukur (Firmansyah, 2024).

Temuan ketiga, yang secara persentase paling tinggi, adalah bahwa 86,9% siswa merasa proses belajar menjadi lebih mudah dengan menggunakan modul. Distribusinya: 39,1% SS dan 47,8% S, dengan hanya 13,0% merespons CS dan tidak ada yang menyatakan TS. Ini mengindikasikan bahwa modul telah dirancang dengan memadai dan direspons positif oleh sebagian besar pengguna.

3.3 Peniliai Guru terhadap Modul Digital

Tabel 2. Penilaian Guru terhadap Implementasi Modul Digital Berbasis Web

Indikator	Nilai
Keterbacaan dan kemudahan pemahaman isi modul	**4**
Kemampuan modul menarik dan mempertahankan perhatian siswa	**4**
Dukungan modul terhadap kelancaran penyampaian materi	**4**
Kesesuaian konten modul dengan tujuan pembelajaran	**4**

Keterangan: Skala 1–5 (1 = Sangat Kurang, 3 = Cukup, 5 = Sangat Baik)

Guru memberikan skor konsisten 4 (Baik) pada seluruh indikator penilaian, yang meliputi keterbacaan modul, kemampuan menarik perhatian siswa, dukungan terhadap penyampaian materi, dan kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran. Penilaian ini memiliki nilai epistemis tersendiri: guru sebagai praktisi yang mengoperasikan dan mengamati modul langsung di kelas memiliki vantage point yang tidak dapat direplikasi oleh evaluator eksternal. Skor yang konsisten pada angka 4 menunjukkan modul telah melampaui ambang minimal kelayakan, sekaligus membuka ruang optimalisasi menuju kategori sangat baik

3.4 Temuan Observasi Lapangan

selama proses pembelajaran menghasilkan dua kelompok temuan yang saling berhadapan. Di sisi positif, siswa menunjukkan tingkat fokus yang lebih tinggi dibanding pembelajaran konvensional. mereka aktif dalam memperhatikan, pertanyaan yang muncul lebih substantif dari sisi konten, dan alur pembelajaran terasa lebih terstruktur mengikuti navigasi modul. Penyajian materi yang visual dan berlapis tampak membantu siswa membangun representasi mental yang lebih koheren tentang dinamika peradaban Andalusia.

Di sisi yang, observasi mengidentifikasi bahwa tidak semua siswa mengeksplorasi modul secara mandiri. Yang lebih signifikan: pembelajaran tetap didominasi metode ceramah dengan modul berfungsi sebagai media visual, bukan platform eksplorasi. Akibatnya, fitur interaktif modul seperti kuis, kolom refleksi, dan navigasi belum dimanfaatkan secara optimal. Ini adalah temuan kritis yang tidak dapat diabaikan dalam evaluasi implementasi.

4. Pembahasan

4.1 Modul digital dalam Membantu Pemahaman

Persentase 82,6% siswa yang menyatakan modul membantu pemahaman materi mendapat penjelasan teoretis yang kuat dari perspektif teori pembelajaran multimedia. Kusumaningrum dan Marpanaji (2014) dalam penelitiannya tentang e-learning berbasis teori kognitif multimedia di SMK Yogyakarta menegaskan bahwa representasi ganda secara empiris meningkatkan pemahaman dan retensi informasi dibanding penyajian berbasis teks semata (Kusumaningrum & Marpanaji, 2014). Modul digital, dengan kapasitasnya mengintegrasikan narasi, gambar artefak, dan elemen navigasi tematik, merupakan implementasi praktis dari prinsip ini.

Dalam konteks SKI secara khusus, visualisasi bukan sekadar ornamen estetis. Peradaban Andalusia meninggalkan warisan material yang sangat kaya, di mana informasi baru dikaitkan secara aktif dengan skema pengetahuan yang sudah ada pada diri siswa. Syukrina dan Aprison dalam penelitiannya menemukan bahwa penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dibanding metode konvensional (Syukrina & Aprison, 2024).

4.2 Fleksibilitas Akses dan Kemandirian Belajar

Sifat berbasis web dari modul ini menghadirkan fleksibilitas akses yang secara kualitatif berbeda dari e-modul berbasis PDF. Modul dapat dibuka kapan saja menggunakan perangkat apa pun yang terhubung internet. Kelebihan ini secara langsung mendukung pengembangan belajar mandiri terregulasi pada siswa. Dalam penelitian menemukan bahwa e-learning berbasis web secara signifikan meningkatkan kemandirian belajar siswa karena memberikan kontrol yang lebih besar atas waktu, tempat, dan kecepatan belajar (Zainudin, 2021). Temuan ini relevan dengan respons 86,9% siswa yang menyatakan belajar menjadi lebih mudah dengan modul.

Namun temuan observasi mengingatkan pada nuansa epistemologis yang pentin, fleksibilitas akses adalah kondisi perlu, bukan kondisi cukup untuk terjadinya pembelajaran mandiri yang berkualitas. Sholeh et al. dalam kajiannya tentang e-modul interaktif menegaskan bahwa transisi menuju pembelajaran berbasis teknologi yang otonom membutuhkan scaffolding pedagogis yang eksplisit siswa perlu dibekali strategi belajar mandiri, tidak sekadar diberi akses pada alat yang memungkinkan kemandirian itu(Sholeh dkk., 2023). Temuan ini memperkuat sisi kritis dari evaluasi ini.

4.3 Tantangan Implementasi: Kesenjangan Teknologi dan Praktek Pedagogi

Temuan observasi yang paling kritis yaitu dominasi ceramah dalam implementasi modul digital merupakan manifestasi dari apa yang dalam literatur disebut sebagai kesenjangan pedagogi-teknologi: artefak yang dirancang untuk pendekatan konstruktivistik diimplementasikan dalam kerangka pedagogi yang masih instruktivistik. Ghufron et al. dalam kajiannya tentang transformasi pembelajaran PAI di era digital menegaskan bahwa hambatan terbesar adopsi teknologi pendidikan bukan pada ketersediaan perangkat, melainkan pada keterbatasan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam desain pembelajaran secara bermakna (Ghufron dkk., 2023).

dalam sebuah penelitian tentang implikasi TPACK dalam pembelajaran PAI menemukan bahwa guru yang memiliki pengetahuan konten yang baik dan mampu mengoperasikan teknologi

secara teknis, namun tidak mampu merancang aktivitas yang mengeksplorasi kapabilitas pedagogis teknologi tersebut, cenderung menggunakan media digital sebagai pengganti papan tulis bukan sebagai platform konstruksi pengetahuan (Abas dkk., 2023). Ini adalah deskripsi yang tepat untuk apa yang teramati dalam penelitian ini.

Implikasi dari temuan ini bersifat konstruktif: ia tidak menafikan nilai modul yang dikembangkan, tetapi menegaskan bahwa investasi dalam pengembangan teknologi harus disertai investasi setara dalam pengembangan profesional guru. Pelatihan yang bersifat teknis semata tidak mencukupi, yang dibutuhkan adalah pendampingan dalam merancang skenario pembelajaran yang benar-benar memanfaatkan arsitektur interaktif modul. Peningkatan kompetensi guru madrasah melalui pendekatan TPACK, sebagaimana dikaji oleh berbagai peneliti di Indonesia, merupakan jalur strategis yang perlu ditempuh secara sistematis (Susrawati, 2024).

5. Kesimpulan dan saran

Penelitian ini menghasilkan empat kesimpulan utama yang saling terhubung secara logis. Pertama, modul digital interaktif berbasis web terbukti efektif mendukung pemahaman materi SKI Daulah Umayyah di Andalusia, sebagaimana dikonfirmasi oleh 82,6% siswa. Capaian ini memiliki landasan teoretis yang kokoh dalam prinsip pembelajaran multimedia yang telah banyak dikaji oleh peneliti Indonesia, khususnya dalam konteks integrasi visual dan verbal sebagai strategi peningkatan pemahaman.

Para siswa secara umum memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan dan aksesibilitas modul, dengan 86,9% melaporkan pengalaman belajar yang lebih mudah. Ini mengindikasikan bahwa modul telah memenuhi standar usability yang memadai, meskipun daya tarik visual masih memiliki ruang peningkatan mengingat 39,1% siswa merespons pada kategori cukup setuju untuk indikator tampilan.

Dalam penilaian guru, guru memberikan penilaian yang konsisten baik (skor 4 dari 5) pada seluruh aspek yang dievaluasi, mencakup keterbacaan, daya tarik, dukungan penyampaian materi, dan kesesuaian konten. Penilaian ini memperkuat legitimasi penggunaan modul dalam konteks pembelajaran formal di madrasah.

Point paling kritis secara pedagogis adalah efektivitas modul tidak berdiri sendiri, melainkan sangat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang mengiringi penggunaannya. Dominasi metode ceramah dalam implementasi telah membatasi realisasi potensi konstruktivistik modul fitur interaktif, kuis formatif, dan refleksi belum dioptimalkan. Temuan ini menggarisbawahi perlunya pengembangan profesional guru yang berorientasi pada integrasi pedagogis teknologi, bukan sekadar pelatihan teknis operasional. Penelitian lanjutan dengan desain eksperimental atau quasi-eksperimental akan memberikan bukti kausalitas yang lebih kuat terhadap efektivitas modul ini.

Refrensi

Abas, S., Hidayat, Y. W., & Rohman, R. F. (2023). Implikasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dengan Information Comunication and Technology (ICT) pada Pembelajaran PAI di SMAN 1 Beber. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (INJURIES)*, *1*(1), 25–38. https://doi.org/10.61227/injuries.v1i1.14

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.

Cresswel, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.

Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, *9*(2), 541–548. https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416

Ghufron, D. M., Ikramina, M. B., & Anbiya, B. F. (2023). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA DIGITAL: MODALITAS BELAJAR DAN TANTANGAN PENDIDIKAN. *Jurnal Al Burhan*, *3*(2), 40–50. https://doi.org/10.58988/jab.v3i2.224

Kusumaningrum, D. A., & Marpanaji, E. (2014). PENGEMBANGAN E-LEARNING DENGAN PENDEKATAN TEORI KOGNITIF MULTIMEDIA PEMBELAJARAN DI JURUSAN TKJ SMK MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 28–39. https://doi.org/10.21831/tp.v1i1.2457

Nasidah, E., Riski, M., Restia, N., & Azis, A. (2024). Pengembangan Media Quiz Interaktif Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran SKI Kelas XI di MA Darul Ulum Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *3*(02), 527–537.

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 2099–2104. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082

Resky, M., Saputra, H. N., & Razilu, Z. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, *15*(2), 110–127. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i2.6038

Saiful Anwar & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, *3*(1), 355–373. https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913

Sholeh, B., Hufad, A., & Fathurrohman, M. (2023). Pemanfaatan E-Modul Interaktif dalam Pembelajaran Mandiri Sesuai Kapasitas Siswa. *Risalah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, *9*(2). https://doi.org/https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i2.458

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susrawati, E. (2024). Efektivitas Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa di SMK N 1 Pancung Soal. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, *2*(4), 683–689.

Syaifulloh, M., & Saepudin, A. (2025). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) MELALUI ALAT DAN MEDIA BERBASIS DIGITAL. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, *6*(1). https://ejurnals.com/ojs/index.php/ipn/article/view/854

Syukrina, S., & Aprison, W. (2024). Penerapan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2), 23207–23217.

Zainudin, M. (2021). PENGARUH E-LEARNING DAN KEMANDIRIAN BELAJAR DITINJAU DARI HASIL BELAJAR. *Journal of Technology, Mathematics and Social Science*, *1*(1), 1–13. https://doi.org/10.30734/j'thoms.v1i1.2316