

Transformasi Media Pembelajaran Pendidikan Islam melalui Multimedia Interaktif: Strategi Desain, Pengalaman Belajar, dan Penguatan Pemahaman Konsep Keislaman

¹Hilalludin, ²Abdurrozak

Universitas Alma Ata Yogyakarta, Indonesia
Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia
Email: rozakbantek@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi media pembelajaran Pendidikan Islam melalui penggunaan multimedia interaktif. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji strategi desain multimedia interaktif, pengalaman belajar peserta didik, serta perannya dalam memperkuat pemahaman konsep keislaman. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Data diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi secara deskriptif. Hasil kajian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berpotensi menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta membantu memahami materi akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam melalui visualisasi, simulasi, latihan interaktif, dan evaluasi. Meskipun demikian, efektivitas penggunaannya bergantung pada kualitas desain media, ketepatan materi, dan bimbingan guru. Dengan demikian, multimedia interaktif dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran Pendidikan Islam apabila dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

Kata kunci: multimedia interaktif, Pendidikan Islam, pengalaman belajar, pemahaman konsep keislaman.

Abstract

The development of digital technology has encouraged the transformation of Islamic Education learning media through the use of interactive multimedia. This article aims to examine interactive multimedia design strategies, students' learning experiences, and the role of multimedia in strengthening their understanding of Islamic concepts. This study employs a qualitative approach using the library research method. Data were collected from relevant literature and analyzed descriptively through content analysis. The findings indicate that interactive multimedia has the potential to create more engaging learning experiences, increase student participation, and support the understanding of Islamic creed, worship, morals, and Islamic history through visualization, simulation, interactive exercises, and assessment. However, its effectiveness depends on media design quality, content accuracy, and teacher guidance. Therefore, interactive multimedia can serve as a supporting tool in Islamic Education when it is designed in accordance with learning objectives and students' needs.

Keywords: interactive multimedia, Islamic Education, learning experience, understanding of Islamic concepts.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan terhadap berbagai aspek pendidikan, termasuk dalam penyelenggaraan pembelajaran Pendidikan Islam. Transformasi digital mendorong pendidik untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memperhatikan keterlibatan peserta didik, kualitas pengalaman belajar, dan kedalaman pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana untuk menjembatani penyampaian informasi, pembentukan pengetahuan, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Pendidikan Islam, yang mencakup dimensi pengetahuan, sikap, nilai, dan praktik keagamaan, membutuhkan media yang mampu menyajikan materi secara sistematis, kontekstual, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital perlu diarahkan bukan sekadar untuk mengikuti perkembangan zaman, melainkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik materi keislaman (Hasmiza, 2025).

Salah satu bentuk inovasi yang relevan dengan kebutuhan tersebut adalah multimedia interaktif. Media ini mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan fitur interaksi, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat dalam aktivitas belajar melalui pilihan materi, simulasi, latihan, dan umpan balik. Penggunaan unsur multimedia yang dirancang secara tepat dapat membantu peserta didik membangun representasi pengetahuan yang lebih terorganisasi. Namun, keberadaan berbagai unsur media tidak secara otomatis menjamin keberhasilan pembelajaran. Efektivitasnya tetap bergantung pada kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran, pengorganisasian informasi, karakteristik peserta didik, serta kemampuan media dalam mengarahkan perhatian pada konsep-konsep penting. Dengan

demikian, transformasi media pembelajaran perlu dipahami sebagai perubahan strategi pedagogis, bukan sekadar peralihan dari media cetak menuju perangkat digital (Setiawan et al., 2023).

Dalam pembelajaran Pendidikan Islam, multimedia interaktif memiliki peluang untuk membantu menjelaskan materi yang bersifat konseptual maupun prosedural. Materi akidah, misalnya, memerlukan penyajian yang sistematis agar peserta didik dapat membedakan konsep-konsep keimanan secara tepat. Materi ibadah dapat didukung melalui visualisasi tahapan pelaksanaan, sedangkan materi akhlak dapat dikembangkan melalui ilustrasi situasi, studi kasus, dan simulasi pengambilan keputusan yang berkaitan dengan perilaku sehari-hari. Sementara itu, materi sejarah Islam dapat disajikan melalui garis waktu, peta, narasi audio, dan video edukatif untuk membantu peserta didik memahami hubungan antara peristiwa, tokoh, dan konteks sejarahnya. Meskipun demikian, penggunaan multimedia tetap perlu mempertimbangkan ketepatan isi, sensitivitas nilai keagamaan, kejelasan sumber informasi, serta kesesuaian penyajian dengan tingkat perkembangan peserta didik (Khoiruddin, 2025). Artinya, inovasi teknologi dalam Pendidikan Islam harus tetap berlandaskan pada tujuan pendidikan dan tanggung jawab dalam menyampaikan pengetahuan keislaman secara akurat.

Sejumlah penelitian telah membahas pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Aulia dan Toriqular (tahun publikasi perlu diverifikasi) mengkaji multimedia interaktif sebagai media pembelajaran PAI melalui pendekatan studi pustaka, sedangkan Anggraeni, Arjuna, dan Hadian (tahun publikasi perlu diverifikasi) memetakan bentuk dan implementasi media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran PAI melalui kajian cakupan (*scoping review*). Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang relevan dalam pengembangan media pembelajaran keislaman (Anggraeni, Arjuna, & Hadian, 2025). Akan tetapi, pembahasan mengenai media interaktif masih perlu diarahkan pada hubungan antardimensi

pembelajaran secara lebih terpadu, khususnya keterkaitan antara strategi desain multimedia, pengalaman belajar peserta didik, dan penguatan pemahaman konsep keislaman. Ketiga dimensi tersebut penting dikaji secara bersamaan karena kualitas desain media dapat memengaruhi cara peserta didik berinteraksi dengan materi, sedangkan pengalaman belajar yang terbentuk dapat berkontribusi terhadap proses memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Kesenjangan ini menjadi dasar perlunya pembahasan yang tidak hanya menekankan keberadaan atau penggunaan teknologi, tetapi juga menelaah fungsi pedagogisnya dalam pembelajaran Pendidikan Islam.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk menganalisis transformasi media pembelajaran Pendidikan Islam melalui pemanfaatan multimedia interaktif dengan menitikberatkan pada tiga aspek utama, yaitu strategi desain multimedia, pengalaman belajar peserta didik, dan penguatan pemahaman konsep keislaman. Pembahasan diarahkan untuk menjelaskan prinsip-prinsip desain yang relevan dengan pembelajaran, mengidentifikasi peran interaktivitas dalam membentuk pengalaman belajar yang aktif dan bermakna, serta mengkaji potensi multimedia dalam membantu peserta didik memahami materi akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam. Artikel ini diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Islam yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga terarah secara pedagogis, tepat secara substansi, dan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dengan demikian, multimedia interaktif ditempatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, pengalaman belajar, dan pencapaian tujuan pendidikan keislaman.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (*library research*). Metode ini dipilih untuk mengkaji transformasi media pembelajaran Pendidikan Islam melalui multimedia interaktif, khususnya dalam aspek desain pembelajaran, pengalaman belajar peserta didik, dan penguatan pemahaman konsep keislaman. Data penelitian bersumber dari literatur yang relevan, meliputi artikel jurnal ilmiah, buku akademik, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas multimedia interaktif dan penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Islam (Aulia & Toriqularif, 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur pada basis data dan sumber publikasi ilmiah, seperti Google Scholar, serta laman jurnal yang relevan. Literatur dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan fokus penelitian, relevansi topik, kejelasan sumber, dan kontribusinya terhadap pembahasan. Sumber yang digunakan mencakup kajian mengenai prinsip desain multimedia, keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, serta pemanfaatan multimedia dalam memahami materi akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam.

Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*) melalui beberapa tahapan, yaitu mengidentifikasi literatur yang relevan, membaca dan mencatat informasi penting, mengelompokkan temuan berdasarkan tema penelitian, serta membandingkan dan menafsirkan hasil kajian dari berbagai sumber (Fatimah, Zen, & Fitrisia, 2025). Temuan tersebut kemudian disintesis untuk memperoleh pemahaman mengenai strategi desain multimedia interaktif, kontribusinya terhadap pengalaman belajar peserta didik, dan potensinya dalam memperkuat pemahaman konsep keislaman. Untuk menjaga ketepatan analisis, pembahasan dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian antara sumber rujukan, temuan penelitian terdahulu, dan fokus kajian. Hasil analisis selanjutnya disajikan secara deskriptif dan sistematis sesuai dengan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan diawali dengan uraian mengenai transformasi media pembelajaran Pendidikan Islam sebagai respons terhadap perkembangan teknologi digital dan kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif. Pembahasan ini menitikberatkan pada bagaimana multimedia interaktif dirancang dan dimanfaatkan untuk mendukung penyampaian materi keislaman secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami. Selain aspek desain, kajian juga mencakup pengalaman belajar peserta didik serta potensi multimedia dalam memperkuat pemahaman konsep keislaman. Ketiga aspek tersebut dianalisis secara terpadu untuk menjelaskan bahwa keberhasilan pemanfaatan multimedia tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh kesesuaian desain, kualitas interaksi pembelajaran, dan ketercapaian tujuan pendidikan Islam.

Transformasi Desain Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Islam

Transformasi desain multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Islam merupakan upaya menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi digital dan kebutuhan peserta didik. Transformasi ini tidak hanya berupa peralihan dari media konvensional menuju media digital, tetapi juga mencakup perubahan cara materi dirancang dan disampaikan. Melalui integrasi teks, gambar, audio, video, animasi, dan fitur interaktif, materi Pendidikan Islam dapat disajikan secara lebih variatif dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan multimedia perlu didasarkan pada tujuan pembelajaran dan prinsip pedagogis, bukan sekadar mengikuti perkembangan teknologi (Ghazy, Ghozali, & Wibowo, 2025).

Dalam perancangannya, multimedia interaktif perlu memperhatikan prinsip desain instruksional agar setiap unsur yang digunakan dapat mendukung pemahaman peserta didik. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia dapat berlangsung secara efektif ketika informasi verbal dan visual disajikan secara terorganisasi dengan mempertimbangkan

keterbatasan pemrosesan informasi manusia. Artinya, penggunaan berbagai unsur multimedia tidak selalu menjamin keberhasilan pembelajaran. Teks, gambar, suara, dan animasi harus dipilih sesuai kebutuhan materi serta disusun secara jelas agar tidak mengalihkan perhatian peserta didik dari konsep utama (Mana, 2025).

Penerapan multimedia interaktif juga perlu disesuaikan dengan karakteristik materi Pendidikan Islam. Materi ibadah dapat disajikan melalui video demonstrasi untuk memperjelas urutan praktik keagamaan, sedangkan materi akidah dapat didukung dengan infografik yang menyajikan konsep keimanan secara sistematis. Pada materi akhlak, video situasional dan cerita interaktif dapat membantu peserta didik menghubungkan nilai-nilai keislaman dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, materi sejarah Islam dapat dikembangkan melalui peta digital, garis waktu, dan dokumentasi visual. Pemilihan media tersebut perlu mempertimbangkan kesesuaian dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Selain itu, desain multimedia interaktif perlu memperhatikan kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan ketepatan informasi keislaman. Fitur seperti kuis, latihan, dan umpan balik dapat membantu peserta didik mengevaluasi pemahamannya selama pembelajaran. Namun, materi yang disajikan harus bersumber dari referensi yang dapat dipertanggungjawabkan. Guru tetap memiliki peran penting dalam membimbing peserta didik, memberikan penjelasan tambahan, dan memastikan bahwa penggunaan multimedia tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap konsep keislaman (Jannah et al., 2025).

Dengan demikian, transformasi desain multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Islam perlu memadukan teknologi, prinsip desain instruksional, dan ketepatan materi. Mayer dan Fiorella (2014) menekankan pentingnya mengurangi informasi yang tidak relevan, menonjolkan informasi utama, serta menyelaraskan teks dan gambar yang saling berkaitan. Prinsip tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang baik bukan hanya menarik

secara visual, tetapi juga mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih terarah. Kualitas desain multimedia selanjutnya menjadi landasan untuk menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Islam.

Pengalaman Belajar Peserta Didik dalam Ekosistem Multimedia Interaktif

Pengalaman belajar peserta didik dalam ekosistem multimedia interaktif merupakan aspek penting dalam pembelajaran Pendidikan Islam. Penggunaan multimedia memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif melalui kegiatan mengamati, menjawab pertanyaan, mengikuti simulasi, dan memperoleh umpan balik. Keterlibatan tersebut mencakup partisipasi dalam pembelajaran, usaha memahami materi, serta minat peserta didik terhadap kegiatan belajar. Harahap dan Suralaga dalam kajian sistematisnya menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif berpotensi mendukung partisipasi, perhatian, dan motivasi belajar. Namun, keberhasilannya tetap bergantung pada desain media dan konteks penerapannya. Oleh karena itu, kualitas pengalaman belajar tidak hanya ditentukan oleh penggunaan teknologi, tetapi juga oleh sejauh mana media membantu peserta didik memahami materi (Purnomo, Marta, & Gusmaneli, 2025).

Interaktivitas menjadi salah satu karakteristik utama multimedia yang memungkinkan peserta didik memberikan respons terhadap materi yang dipelajari. Fitur seperti kuis digital, video interaktif, simulasi, dan latihan berbasis umpan balik dapat membantu peserta didik mengenali tingkat pemahamannya. Dalam pembelajaran Pendidikan Islam, misalnya, video interaktif dapat digunakan untuk mempelajari tahapan pelaksanaan ibadah, sedangkan ilustrasi situasi sehari-hari dapat membantu peserta didik memahami penerapan nilai-nilai akhlak. Aktivitas tersebut dapat mendorong peserta didik menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Meski demikian, interaktivitas perlu dirancang sesuai tujuan pembelajaran agar

tidak sekadar menjadi aktivitas yang menarik, tetapi juga mendukung proses berpikir dan pemahaman konsep (Syafei, 2025).

Selain interaktivitas, multimedia juga berpotensi meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik. Penyajian materi melalui gambar, audio, video, dan aktivitas digital dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi. Sholihah, Khasanah, dan Makruf dalam kajian literatur mengenai video interaktif untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam membahas potensi media tersebut dalam mendukung perhatian dan keterlibatan peserta didik. Di sisi lain, multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengulang materi, mengerjakan latihan secara mandiri, dan mengevaluasi pemahamannya (MUHAMMAD, 2026). Namun, motivasi dan kemandirian belajar tidak terbentuk secara otomatis melalui penggunaan teknologi. Guru tetap diperlukan untuk memberikan arahan, menjelaskan materi yang sulit, serta memastikan informasi keislaman yang dipelajari dapat dipahami secara tepat.

Dengan demikian, pengalaman belajar yang bermakna terbentuk ketika interaktivitas, motivasi, dan kemandirian belajar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam Pendidikan Islam, multimedia sebaiknya tidak hanya digunakan untuk menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membantu peserta didik memahami nilai-nilai keislaman dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, penggunaan multimedia perlu dipadukan dengan diskusi, refleksi, bimbingan guru, dan evaluasi pembelajaran. Keberhasilannya dapat dilihat dari kemampuan peserta didik menjelaskan kembali materi, menjawab pertanyaan dengan tepat, serta menerapkan konsep yang dipelajari dalam situasi yang relevan. Pengalaman belajar yang dirancang dengan baik selanjutnya dapat mendukung penguatan pemahaman konsep keislaman.

Peran Multimedia Interaktif dalam Penguatan Pemahaman Konsep Keislaman

Multimedia interaktif memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami konsep keislaman secara lebih jelas dan sistematis. Materi Pendidikan Islam tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga mencakup pemahaman nilai, praktik ibadah, dan penerapan akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Melalui perpaduan teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif, konsep yang sulit dipahami melalui penjelasan lisan dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret. Penggunaan multimedia memungkinkan peserta didik mengamati informasi, menghubungkan berbagai konsep, serta mempelajari materi sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun, efektivitasnya tetap bergantung pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi yang disampaikan (Saleh, Amaliah, & Yaumi, 2025).

Dalam pembelajaran akidah dan ibadah, multimedia dapat membantu memperjelas konsep melalui ilustrasi, video pembelajaran, dan simulasi. Materi akidah, misalnya, dapat disajikan melalui infografik dan peta konsep untuk menunjukkan hubungan antarkonsep keimanan secara terstruktur. Sementara itu, materi ibadah dapat didukung dengan video demonstrasi yang menjelaskan urutan pelaksanaan suatu ibadah beserta ketentuan yang perlu diperhatikan. Peserta didik juga dapat mengerjakan latihan interaktif untuk menguji pemahamannya terhadap materi tersebut. Dengan cara ini, multimedia tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memeriksa dan memperkuat pemahaman mereka (Azrul, 2026).

Pada materi akhlak dan sejarah Islam, multimedia interaktif dapat digunakan untuk menghubungkan pengetahuan dengan konteks kehidupan nyata. Video yang menggambarkan situasi sosial, cerita interaktif, dan pertanyaan reflektif dapat membantu peserta didik menganalisis perilaku berdasarkan nilai-nilai keislaman. Adapun materi sejarah Islam dapat disajikan melalui garis waktu, peta digital, gambar, dan dokumentasi visual untuk memperjelas urutan peristiwa, tokoh, serta latar sejarahnya. Penyajian

tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih terstruktur dan mengurangi kesulitan dalam menghubungkan informasi yang saling berkaitan (Yana et al., 2026). Meski demikian, guru perlu memastikan bahwa konten yang digunakan akurat dan sesuai dengan sumber pembelajaran yang dapat dipertanggungjawabkan.

Selain mendukung penyampaian materi, multimedia interaktif dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik. Kuis digital, latihan soal, dan umpan balik langsung memungkinkan peserta didik mengetahui bagian materi yang telah dikuasai maupun yang masih perlu dipelajari kembali. Hasil evaluasi tersebut juga dapat digunakan guru untuk mengidentifikasi kesulitan belajar dan menentukan tindak lanjut yang sesuai. Meskipun demikian, keberhasilan pembelajaran Pendidikan Islam tidak cukup diukur melalui kemampuan menjawab soal, tetapi juga perlu memperhatikan kemampuan peserta didik menjelaskan konsep dengan bahasanya sendiri dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Ali, Maniboey, Megawati, Djarwo, & Listiani, 2024).

Dengan demikian, multimedia interaktif berpotensi memperkuat pemahaman konsep keislaman melalui visualisasi materi, simulasi, latihan, dan evaluasi yang terarah. Pemanfaatannya perlu disesuaikan dengan karakteristik materi serta dipadukan dengan penjelasan, diskusi, dan bimbingan guru. Melalui pendekatan tersebut, multimedia dapat menjadi sarana pendukung pembelajaran yang membantu peserta didik memahami konsep akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam secara lebih mendalam, sekaligus mendorong penerapan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Multimedia interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Islam melalui penyajian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penggunaan teks, gambar, video, simulasi, dan latihan interaktif dapat mendukung keterlibatan peserta didik serta

membantu memperkuat pemahaman konsep akidah, ibadah, akhlak, dan sejarah Islam. Namun, keberhasilannya bergantung pada desain media, ketepatan materi, dan peran guru dalam membimbing proses pembelajaran. Oleh karena itu, multimedia interaktif perlu dimanfaatkan secara tepat agar teknologi tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga mendukung pemahaman dan penerapan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggraeni, T. B., Arjuna, A., & Hadian, D. B. S. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI: A Scoping Review Bentuk Dan Implementasinya. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(2), 109–117.
- 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.
- Azrul, M. P. (2026). *Media Pembelajaran dan Sumber Belajar dalam Pendidikan Agama Islam*. Indonesia Emas Group.
- Fatimah, S., Zen, N. H., & Fitriasia, A. (2025). Literatur review dan metodologi ilmu pengetahuan khusus. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 41–48.
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi pendidikan: Pengembangan metodologi dan media pembelajaran di era digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974–2997.
- Hasmiza, H. (2025). Model kurikulum pendidikan Islam di era digital: Mengoptimalkan teknologi untuk pembelajaran yang inovatif. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 164–177.
- Jannah, M., Jihada, I. I., Hum, S., Arif, M., Hakim, A., Taufiq, M. P. I., & Nihayah, Y. P. H. (2025). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Unissula.
- Khoiruddin, M. A. (2025). *Media Pembelajaran PAI*. CV. Afasa Pustaka.
- Mana, L. H. A. (2025). *Media Pembelajaran*. Dunia Penerbitan buku.
- MUHAMMAD, I. J. K. (2026). *Implementasi Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Di Man 1 Bandar Lampung*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Purnomo, D., Marta, M. A., & Gusmaneli, G. (2025). Pemanfaatan media interaktif dalam strategi pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi

- belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 3(2), 414–427.
- Saleh, M., Amaliah, M., & Yaumi, M. (2025). Multimedia Dalam Pembelajaran PAI: Konsep Dan Teori, Ragam Multimedia, Langkah-Langkah Pengembangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629*, 3(2), 642–650.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., ... others. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Syafei, I. (2025). *Media pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Yana, E., Saiyidah, L. H., Jatmiko, A., Meriyati, M., Amriyah, C., Zulkarnain, M. H., & Maulana, M. R. (2026). Optimalisasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Multimedia dan Video Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Paedagogie*, 21(2), 1847–1858.