AT-TARBIYAH
Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam
e-ISSN 3026-4162

ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS XI SMK NEGERI I KECAMATAN SEI RAMPAH KABUPATEN SERDANG BEDAGAI

Masrina Rambe[1], Kasran[2], Ajeng Nawantinur[3]
Dosen[1], Dosen[2], Mahasiswa[3]
Email masrinarambe18@gmail.com[1] , abuahmad2038@gmail.com[2], nawantinurajeng@gmail.com[3]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti Analisis Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Di Kelas XI SMK Negeri 1 Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai. Penelitian ini didasari oleh tantang dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menarik pada materi agama yang sering kali bersifat teoritis. Pendidikan agama Islam sejatihnya bukan sekedar teransfer ilmu pengetahuan melainkan sebuah upaya menanamkan nilai-nilai Spiritual yang membutuhkan pendekatan yang penuh kasi dan inovatif. Penelitian ini didasari oleh pemikiran mengenai pentingnya menghadirkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan antusiasme siswa kelas XI dalam memahami materi agama secara lebih kontekstual. Fokus awal penelitian ini diarahkan pada eksplorasi dinamika pembelajaran dikelas guna mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap media yang lebih interaktif. Pada bagian ini, penelitian ini menganalisis penerapan media pembelajaran berbasis platform *Canva* dan *Quizizz* sebagai instrumen untuk memvisualisasikan materi dan melakuan evaluasi secara dinamis. Melalui metode kualitatif deskriftif, penelitian ini berupayah memotret realitas interaksi intruksional yang terjadi secara mendalam. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk mendapatkan gambaran yang utuh.Hasil penelitian menunjukan bahwa integrasi media visual dan elemen gamifikasi tersebut mampu menciptakan suasan belajar yang lebih kolaboratif dan meningkatkan pemahaman konsep siswa. Meskipun terdapat tantangan teknis dalam pelaksanaannya, penelitian ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi yang tepat guna dapat menjadi solusi efektif dalam memperkuat kualitas pembelajaran PAI disekolah SMK Negeri 1 Sei Rampah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Kualitatif Deskriptif.

ABSTRACT

This study aims to analyze the application of interactive learning media in Islamic religious education for eleventh-grade students at State Vocational High School 1, Sei Rampah District, Serdang Bedagai Regency. This research is motivated by the challenge of creating a dynamic and engaging learning environment for religious material, which is often theoretical in nature. Islamic religious education is not merely a transfer of knowledge but rather an effort to instill spiritual values, requiring a compassionate and innovative approach.This research is based on the importance of presenting learning innovations that can increase the enthusiasm of eleventh-grade students in understanding religious material in a more contextual way. The initial focus of

this research is directed at exploring the dynamics of classroom learning to identify students' needs for more interactive media. In this section, this study analyzes the application of learning media based on the Cava and Quizizz platforms as instruments for visualizing material and conducting dynamic evaluations. Using descriptive qualitative methods, this study seeks to capture the reality of instructional interactions that occur in depth. Data were collected through observation, interviews, and documentation studies to obtain a complete picture.The results of the study indicate that the integration of visual media and gamification elements can create a more collaborative learning environment and improve students' conceptual understanding. Despite technical challenges in its implementation, this study concludes that the use of appropriate technology can be an effective solution in strengthening the quality of Islamic Religious Education learning at SMK Negeri 1 Sei Rampah.
Keywords: *Interactive Learning Media, Islamic Religious Education, Descriptive Qualitativ*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan Teknologi telah membawa banyak perubahan pada berbagai macam aspek kehidupan manusia. Pada dasarnya teknologi memberikan kemudahan bagi manusia untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan dapat meningkatkan efektivitas kegiatan manusia. Salah satu aspek perubahan atas munculnya teknologi adalah sector pendidikan. Perubahan dalam sector pendidikan ini terjadi guna meningkatkan pula kualitas dalam segi perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi dalam penyelenggaraan proses pendidikan.

Pemakaian media dapat menolong siswa dalam kegiatan pembelajaran sebab lewat media, siswa bias memakai indra yang dimilikinya, dengan begitu peserta didik akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan jika semakin banyak siswa memakai indra yang dimilikinya, maka suatu yang dipelajari hendak menjadi mudah diterima serta diingat. Selain itu pendidikan juga menjadi salah satu gerbang utama untuk mendapatkan ilmu pengetahuan hal inipun telah dijelaskan Allah *Subhanahu wata'ala* dalam Alquran Surah An- Nahl ayat: 125, allah juga memerintahkan agar penyampaian ilmu dilakukan dengan cara yang bijak dan penuh hikmah.

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ

عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ ١٢٥

> Artinya: " Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, dan bantahlah mereka dengan cara yang lebih baik." (QS. An-Nahl:125).

Ayat ini memberikan pedoman penting bagi pendidik untuk menggunakan pendekatan yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Dalam era digital, hikmah dapat diartikan sebagai kemampuan menggunakan teknologi dengan bijak sebagai sarana dakwah dan pendidikan, agar ajaran islam dapat diterima dengan cara yang menyenangkan dan tidak memaksakan.

Namun, dalam praktiknya proses pembelajaran PAI sering kali masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal metode dan media pembelajaran yang digunakan. Pada kenyataannya, metode pembelajaran PAI di berbagai sekolah cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered) sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi PAI.

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong pemanfaatan media interaktif dalam dunia pendidikan. Penggunaan media seperti aplikasi pembelajaran digital, simulasi,

video interaktif, serta media berbasis teknologi lainnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Diera modern saat ini, teknologi dan internet tidak hanya mempermudah beraktivitas sehari-hari, tetapi juga menjadi sarana penting dalam mendukung proses pembelajaran. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara cepat, tepat dan akurat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian kualitatif mendeskripsikan kejadian secara mendalam dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi sebagai bahan utama untuk memperjelas keadaan yang sedang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono bahwa metode kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah. Pendekatan yang digunakan peneliti mengambil dari penelitian langsung pada objek penelitian dengan mengambil data dari hasil penelitian baik berupa data primer atau sekunder yang diperlukan serta berdasarkan kondisi nyata yang terjadi dilokasi penelitian.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup observasi, wawancara, penilaian diri, serta dokumentasi. Observasi dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang menjadi fokus penelitian. Penelitian kualitatif dapat didesain untuk memberikan sumbangannya terhadap teori praktis, kebijakan, masalah-masalah sosial, dan tindakan. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiri yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Denzin dan Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada dalam penelitian kualitatif. Metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

Lokasi dan waktu

Lokasi penelitian merupakan salah satu metode penelitian yang sangat penting dalam melakukakan penelitian kualitaitif dalam berinteraksi sosial langsung atau terjadinya peristiwa yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMK NEGERI 1 yang beralamat Desa Pematang Ganjang Kecamatan Sei Rampah Kabupaten Serdang Bedagai Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan bahwa sekolah tersebut telah menerapkan media pembelajaran Interaktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada Hari senin, Tanggal: 3 Agustus 2026, mulai pukul 10:05 WIB sampai dengan pukul 14: 41 selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK Negeri I Desa pematang ganjang Kecamatan Sei rampah, Kabupaten serdang bedagai merupakan salah satu lembaga pendidikan yang ada di Desa pematang ganjang Kecamatan Sei rampah, Kabupaten Serdang bedagai yang didirikan pada tanggal 2 juli tahun 2007 yang berada dijalan Desa pematang ganjang Kecamatan Sei rampah Dusun V Kabupaten Serdang bedagai. sekolah ini didirikan sebagai salah satu lembaga pendidikan kepada masyarakat, khususnya dalam mempersiapkan peserta didik agar memiliki

pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan maupun dunia kerja.

SMK Negeri I Desa pematang ganjang Kecamatan Sei rampah Kabupaten Serdang bedagai. Secara geografis, sekolah ini memiliki lokasi yang cukup strategis dan mudah dijangkau oleh peserta didik maupun masyarakat disekitar sekolah. Keberadaan sekolah tersebut memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta membantu masyarakat memperoleh pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Dalam melaksanakan proses pendidikan tidak hanya memberikan pembelajaran yang berkaitan dengan bidang kejuruan, tetapi juga memberikan pembelajaran umum dan keagamaan.SMK Negeri I Desa pematang ganjang Kecamatan Sei rampah Kabupaten Serdang bedagai memilikilahanseluas13.400m2danbangunanseluas19.998m2dengankodepos20695danwebsite http://smkn1seirampah.sch.iddanemail smkn1.seirampah@gmail.com.

Adapun visi misi dari sekolah ini sebagai berikut:

VISI

"mewujudkan murid unggul yang berkompeten, beriman dan siap kerja melalui pendidikan yang berkualitas, maju sejahtera dan harmonis"

MISI

1. Meningkatkan kualitas peserta didik melalui pmbelajaran berbasiskompetensi dibidang teknik komputer jaringan, teknis sepeda motor, dan teknik kendaraan ringan agar menjadi SDM yang profesional, berkarakter dan siap bersaing didunia kerja.
2. Menyelenggarakan pendidikan kejuruan yang merata dan terjangkau, dengan menjamin akses pendidikan yang inklusif dan berkeadilan bagi seluruh lapisan masyarakat.
3. Meningkatkan profesionalisme pendidik dan tenaga kependidikan melalui pelatihan berkelanjutan, sertifikasi kompetensi, dan pemanfaatan tekhnologi terkini.
4. Menciptakan lingkungan belakang yang aman, kondusif, inovatif dan berbudaya guna mendorong kreatifitas, kedisplinan serta semangat kewirausahaan peserta didik.
5. Membangun tata kelola sekolah yang efektif, efisien dan akuntable dengan penerapan managemen berbasis mutu dan sistem informasi transfaran.
6. Meningkatkan kemitraan dengan dunia usaha dan dunia industri (DUDI) serta mendorong peran aktif masyarakat dalam pembangunan pendidikan kejuruan yang relevan dengan kebutuhan pasar.

Tabel 1.1
Struktur Organisasi Sekolah SMK Negeri I Sei Rampah



SIMPULAN DAN SARAN

Setelah penulis melakukan penelitian tentang Analisis penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran pendidikan agama islam siswa di kelas XI SMK Negeri I Desa pematang ganjang Kecamatan sei rampah Kabupaten serdang bedagai maka dapat disimpulkan bahwa: Penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama islam, dengan cara menekankan pentingnya kerjasama dengan guru guru SMK dalam merencanakan dan melaksanakan berbagai program sekolah. Dan kepala sekolah juga berusaha untuk supaya membuat guru guru SMK mengikuti kegiatan kegaiatan seperti bimtek,pelatihan, dan lainnya.

1. Penerapan media pembelajaran interaktif adalah serangkaian aktivitas guru PAI dalam merencakan, menggunakan, dan mengevaluasi media berbasis teknologi digital (seperti *powerpoint* interaktif, *Quizizz,* dan *Canva*) pada proses pembelajran dikelas. Secara kualitatif, focus penelitian ini bkan pada frekuensi atau durasi, melainkan pada cara, strategi, dan pengalaman subjektif guru dalam mengadaptasi media tersebut agara sesuai dengan materi PAI yang bersifat normative.
2. Adapun kendala yang dihadapi guru disekolah yang dialami dan dirasakan secara langsung oleh guru PAI selama mengimplementasikan media interaktif, kendala dibatasi pada tiga aspek yaitu: kendala teknis, kendala pedagogis, dan serta kendala institusional.
3. Respons siswa adalah reaksi, tanggapan,dan sikap yang diungkapakn secara subjektif oleh siswa kelas XI atas pengalaman mereka mengikuti pembelajaran PAI berbasis media interaktif. Respons dibatasi pada tiga dimensi kualitatif yaitu: respons kognitif, respons afektif, dan serta respons perilaku.

SARAN

Adapun saran yang ingin penulis sampaikan berdasarkan judul skripsi penulis teliti yakni "Analisis penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama islam siswa di kelas XI SMK Negeri I Desa pematang ganjang Kecamatan sei rampah Kabupaten serdang bedagai" sebagai berikut:

1. Untuk kepala sekolah diharapkan agar lebih semangat terus memberikan dukungan terhadap penerapan media pembelajaran interaktif dengan menyediakan dan meningkatkan fasilitas pembelajaran yang mendukung penggunaan teknologi, seperti perangkat computer, LCD/proyektor, jaringan internet, serta sarana digital lainnya. Selain itu, kepala sekolah diharapkan dapat mendorong guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan,

workshop, maupun bimbingan teknis yang berkaitan dengan pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

2. Untuk guru diharapkan agar sering mengikuti kegiatan seminar,pelatihan bimtek,dan *MGMP* yang dibuat oleh kepala sekolah guna untuk menambah ilmu dan yang paling penting agara tidak tertinggal oleh jaman. Dan sering seringlah berkomunikasi dengan kepala sekolah agar tidak kesulitan saat berproses menjadi yang lebih baik.
3. Untuk siswa yang dimaksud meliputi ketertarikan, keaktifan, perhatian, antuasiasme, kemudian dalam memahami materi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diketahui bagaimana tanggapan dan pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

REFERENSI

AJRINA, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Man 01 Kota Pekalongan. *Siti Huzaimah, Fiqra Muhammad Nazib, Asep Tutun Usman, Nenden Munawaroh*, *32*(3), 56–71.

Amalia Eka Khusnul, H. O. (2024). Jurnal Peurawi : Media Kajian Komunikasi Islam PROPAGANDA BUZZER POLITIK. *Jurnal Peurawi:Media Kajian Komunikasi Islam*, *7*(2), 37–60.

Aqmarina[l], D. N., & Susilo, M. J. (2025). Ta ' lif : Jurnal Pendidikan dan Agama Islam. *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Devi*, *1*.

Armaijn, L., Darmayanti, D., Sonia, B., & Rochmat, H. (2024). *No Title 済無No Title No Title No Title*. *2*, 306–312.

Aulia, L., Fakhri, J., & Sunarto. (2025). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan Agama Islam: Perspektif Teori Miller-Seller. *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies*, *4*(2), 802–811. https://doi.org/10.58738/qanun.v4i2.1097

Bilqolam, J., & Islam, P. (2026). *ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK 2 MEI*. *7*(1), 48–58.

Dewi, S. (2023). Kemampuan Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasiss Informasi Dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *1*(1), 61–70. https://journal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/AHDAF

Dimas Purnomo, Muhammad Afif Marta, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, *3*(2), 64–77. https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v3i2.2183

Irma Siti Maliyah, Imam S, N. M. (2025)... *PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF QUIZIZ UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, *01*, 386–390.

Jannah, R., & Jannah, N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(4), 4131–4140. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428

Luthfillah, D., Huda, A., Dewi, I. P., & Daineko, Y. (2025). Innovating Videography Instruction in Vocational Schools: A DBR-Based Multimedia Approach. *Journal of*

Hypermedia & Technology-Enhanced Learning, *3*(3), 244–261. https://doi.org/10.58536/j-hytel.191

Mahfudzah, F., K, A. H., & Tanjung, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Siswa Sd. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, *5*(2). https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12593

Miftachul Choiri, MA Dr, U. S. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Number 9). http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf

Miladiyah, F., Muhid, M., & Nurita, A. (2023). IBN MAS'ŪD'S CONTRIBUTION IN HADITH CRITICISM: Efforts to Preserve the Prophet's Hadith in the Era of Ṣaḥābah. *Nabawi: Journal of Hadith Studies*, *4*(1), 104–125. https://doi.org/10.55987/njhs.v4i1.96

Musslifah, A. (2026). *3 1,2,3*. *11*(Dampak Insomnia terhadap kondisi emosional dan kognitif individu), 2289–2295.

Nasrullah, M. F. A., & Octaviani, I. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality untuk Materi Substansi Genetika pada Siswa SMA Berbasis Model ADDIE. *Multinetics*, *11*(1), 43–51. https://doi.org/10.32722/multinetics.v11i1.7512

Parinduri, M. A. (2025). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan*. *9*(4), 460–478.

Perth, S. (2010). *Pranala luar*. *47899632*(1996), 5–6.

Purnama, D., Trisna, T., Rini, A. T., Aslamiah, A., & Amelia, R. (2026). Pemanfaatan Media Digital Interaktif untuk Menumbuhkan Pembelajaran Mendalam pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Kuala Kapuas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *6*(1), 59–71. https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3239

Putri, R. M., & Nurjanah, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, *5*(2), 267–280. https://doi.org/10.24036/annuha.v5i2.626

Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(3), 1357–1363. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579

Ridwan, V. P. C. M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif. *UPT Publikasi Dan Pengelolaan Jurnal*, *4*(2), 55–62.

Runisyah. (2023). PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn 1 Kaleo Tahun Pelajaran 2023/2024*, *5*(1), 70–80.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Utilization of the Quizizz Application as a Learning Media in the Midst of a Pandemic for High School Students. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, *4*(2), 163–173.

Salsyabilla Nafsani Az - Zahra, Rasyid, A. M., & Arif Hakim. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK BPP Bandung. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, *4*(1), 20–26. https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i1.10380

Sangkot Abdullah Effendi Harahap, Ahmad Wildan, Bobby Irawan, Muhammad Rizky Ihsan, Muhammad Saputra, & Rio Agus Susanto. (2026). Studi Literatur Seputar Tujuan Pendidikan Islam Menurut Al Qur'an Dan Hadis. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *12*(01). https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11267

Sobirin, A., & Anwar, C. (2026). *AL-AFKAR : Journal for Islamic Studies Konsep Literasi Dalam Al- Qur ' an Surat Al - ' Alaq Ayat 1 -5 ِم ا ر ج أ م ه ل ن أ ت ا م ؤ م لا ر ش ب ي و م و ق أ .ي ه ي ت ل ل ي د ه ر ق لا ا ذ ه ن إِ ِ صلا نو ل م ع ي ني ذ ِ ك .9*(1), 952–963. https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v9i1.1993.The

Sugiyono. (2019). *No Title 済無No Title No Title No Title*. *2*, 306–312.

V. Wiratna, S. (2014). Metodologi Penelitian. *PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet.XII)*, 107.

Yustinaningrum, B., & Ahmad, N. Q. (2025). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis Community-Based Research untuk Guru SD IT Cendekia di Takengon, Aceh Tengah, Aceh. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, *3*(5), 399–406. https://doi.org/10.54082/jpmii.943