



**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ASWAJA DI
MTs EL-JASMEEN SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

OLEH:
DHANIA ARI MURTI
NPM. 21901011260



UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2025

ABSTRAK

Murti, Dhania A. 2025. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Aswaja di MTs El Jasmeen Singosari Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Drs. H. Abdul Jalil, M.Ag. Pembimbing 2: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Digital, Aswaja, Generasi Z*

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru menyampaikan materi dan bagaimana siswa menerima pembelajaran. Generasi Z yang tumbuh dalam era digital membutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka yang visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Aswaja (Ahlussunnah wal Jama'ah), yang kerap dianggap monoton dan kaku. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan daya tarik serta efektivitas pembelajaran Aswaja.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam mata pelajaran Aswaja di MTs El Jasmeen Singosari Malang. Secara khusus, penelitian ini mengeksplorasi tiga aspek utama: bentuk pemanfaatan media digital, model pembelajaran yang diterapkan, dan hasil dari implementasi media digital terhadap keaktifan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru mata pelajaran Aswaja serta beberapa siswa yang mengikuti proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang digunakan mencakup presentasi interaktif (PPT), video pembelajaran tematik, dan permainan edukatif berbasis teknologi. Model pembelajaran yang digunakan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), yang memberikan ruang lebih besar bagi siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan terlibat langsung dalam proses belajar. Dampaknya, siswa menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, serta pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Aswaja.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran digital tidak hanya relevan dengan karakteristik generasi Z, tetapi juga mampu menghidupkan kembali semangat belajar pada mata pelajaran keagamaan yang sebelumnya dianggap membosankan. Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media digital yang lebih variatif dan berbasis lokal untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai Aswaja secara kontekstual dan menyenangkan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Media pendidikan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, khususnya media yang dapat melibatkan indera penglihatan, pendengaran, hingga perasaan. Artinya, media tersebut mampu merangsang emosi dan menciptakan keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh fakta bahwa pembentukan kepribadian individu sangat dipengaruhi oleh pengalaman visual, auditori, dan emosional yang dialami, sebagaimana firman Allah dalam QS. As-Sajdah(9):

ثُمَّ سَوَّاهُ وَنَفَخَ فِيهِ مِنْ رُوحِهِ وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ

Yang artinya: “Kemudian Dia menyempurnakan dan meniupkan ke dalamnya roh (ciptaan)-Nya dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan dan hati (tetapi) kamu sedikit sekali bersyukur”

Ayat ini menegaskan bahwa sejak awal penciptaannya, manusia telah dianugerahi oleh Allah potensi untuk mendengar, melihat, berpikir, dan merasakan. Seluruh potensi tersebut terus mengalami perkembangan menuju kesempurnaan melalui berbagai proses, termasuk pendidikan, yang berperan dalam mengasah fungsi-fungsi tersebut, meningkatkan kemampuan, serta memperoleh ilmu pengetahuan. Dalam konteks ini, penggunaan media pendidikan menjadi sangat penting. Pada masa Nabi Muhammad SAW, media pendidikan telah dikembangkan untuk menjawab kebutuhan masyarakat dalam pendidikan serta sebagai respon terhadap dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Praktik ini terus berlangsung dan menjadi bagian penting dalam pembelajaran pendidikan agama Islam hingga hari ini (Ya'cub Uin et al., 2018).

Perkembangan zaman yang ditandai dengan hadirnya era digital serta Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi ini memunculkan berbagai inovasi teknologi yang berdampak pada metode, media, dan sistem pembelajaran. Di satu sisi, kemajuan ini membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berbasis teknologi. Namun, di sisi lain, hal ini juga menghadirkan tantangan baru, seperti kesenjangan akses terhadap teknologi, kesiapan sumber daya manusia, serta kebutuhan akan adaptasi kurikulum dan strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dan terus berinovasi agar tetap mampu menjawab kebutuhan generasi masa kini dan masa depan. Dalam ranah pembelajaran, pendidikan agama Islam pun turut mengalami transformasi yang dinamis. Jika dahulu interaksi verbal antara guru dan siswa dianggap kurang lazim, kini komunikasi dua arah menjadi hal yang wajar bahkan esensial. Menurut teori pendidikan *modern*, bentuk interaksi ini justru menjadi indikator keberhasilan proses belajar-mengajar.

Perubahan paradigma lainnya tampak pada pendekatan pembelajaran. Pada masa pendidikan agama Islam yang bersifat tradisional, peran guru sangat dominan guru berfungsi sebagai pusat pengetahuan dan satu-satunya rujukan dalam kelas. Namun, dalam kerangka pendidikan Islam kontemporer, peran tersebut telah bergeser. Guru kini lebih berfungsi sebagai fasilitator atau

pembimbing, sementara fokus pembelajaran beralih dari yang semula *teacher-centered* menjadi *student-centered* (Amirudin, 2019)

Pembahasan ini menjadi krusial mengingat era digitalisasi telah menghadirkan beragam tantangan baru yang justru bisa diubah menjadi peluang besar, bila dimanfaatkan secara optimal. Tantangan tersebut, alih-alih menjadi hambatan, dapat menjadi berkah bagi siapa saja yang mampu meresponsnya dengan bijak. Generasi yang lahir pada awal dekade 2000-an, yang dikenal sebagai Generasi Z, tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang dipenuhi oleh kemajuan teknologi serta intensitas penggunaan media sosial yang tinggi, bahkan lintas generasi. Dari segi psikologis, generasi Z memiliki karakteristik kepribadian, sifat, serta kondisi mental yang khas dan berbeda dari generasi sebelumnya yang belum terpapar secara intensif dengan ekosistem kehidupan postmodern. Perbedaan ini menuntut adanya pembaruan dalam pendekatan pendidikan, di mana metode serta media pembelajaran konvensional tidak lagi sepenuhnya relevan atau efektif dalam menjawab kebutuhan dan gaya belajar generasi ini.

Media sosial kini menjadi magnet utama karena menawarkan pengalaman yang menyenangkan, dinamis, dan interaktif. Melalui berbagai platform digital, individu dapat dengan mudah mengekspresikan ide, membagikan foto, serta menyebarluaskan video ke seluruh penjuru dunia. Bagi Generasi Z, realitas tidak lagi bersifat tunggal. Mereka hidup di antara dua dunia: dunia nyata dan dunia digital. Dunia maya bukan sekadar pelengkap, tetapi telah menjadi ruang yang aktif dan esensial tempat mereka berinteraksi, belajar, bermain, hingga

membangun relasi sosial. Tak jarang, ruang digital bahkan lebih mendominasi dibandingkan kehidupan nyata dalam keseharian mereka.

Generasi ini menunjukkan kecenderungan yang tinggi dalam memanfaatkan media sosial dan internet sebagai bagian integral dari aktivitas sehari-hari. Oleh sebab itu, keberadaan media pembelajaran baik yang digunakan dalam konteks pembelajaran di kelas maupun secara mandiri memegang peranan penting dalam menunjang proses belajar mereka secara efektif dan relevan dengan karakteristik digital yang mereka miliki. Seiring dengan kemajuan teknologi serta perkembangan psikologis anak-anak di era milenial, penggunaan media digital dalam pendidikan semakin relevan dan kontekstual. Kondisi ini memberikan keuntungan tersendiri bagi para pendidik, karena teknologi 4.0 dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menjembatani pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi-Z.

Sayangnya, hanya sebagian kecil guru yang memanfaatkan media sosial sebagai bagian dari strategi pembelajaran atau sebagai sarana untuk menjalin kedekatan emosional dengan peserta didiknya. Padahal, media sosial merupakan ruang hidup utama bagi generasi ini tempat mereka membentuk identitas, berinteraksi, dan berkembang (Zazin & Zaim, 2020).

Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan perhatian serius terhadap pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan. Media memiliki fungsi yang khas dan strategis dalam menunjang pencapaian tujuan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran sejatinya merepresentasikan keberhasilan pendidikan secara keseluruhan. Dalam memilih media yang tepat, guru perlu mempertimbangkan

kesesuaian jenis dan karakteristik media dengan kondisi pembelajaran serta kebutuhan peserta didik.

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori: sebagai alat bantu belajar dan sebagai bagian dari lingkungan belajar. Media berperan sebagai fasilitator pengalaman belajar, yang terbentuk melalui interaksi aktif antara siswa dan media itu sendiri. Pemilihan media yang tepat akan memperkaya pengalaman belajar siswa dan pada akhirnya mampu memberikan hasil belajar yang lebih optimal (Jalmur, 2016).

Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan berkualitas, diperlukan berbagai inovasi baru yang mampu memotivasi peserta didik serta mendorong berkembangnya kreativitas mereka. Proses pembelajaran idealnya juga mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah merasa jenuh selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan studi kasus yang dilakukan oleh peneliti di MTs El-Jasmeen Singosari pada saat Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang berlangsung dari tanggal 3 Agustus hingga 16 September 2022, ditemukan adanya permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu keterbatasan fasilitas berupa buku ajar.

Merespons kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, khususnya media berbasis audio, visual, dan audiovisual, sebagai alternatif bahan ajar yang disampaikan kepada peserta didik.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimanakah pemanfaatan media berbasis digital pada mata pelajaran Aswaja di MTs. El-Jasmeen Singosari?
2. Bagaimanakah model pembelajaran dari pemanfaatan media berbasis digital pada mata pelajaran Aswaja di MTs. El-Jasmeen Singosari?
3. Bagaimanakah hasil dari pemanfaatan media berbasis digital pada mata pelajaran Aswaja di MTs. El-Jasmeen Singosari?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pemanfaatan media berbasis digital pada mata pelajaran Aswaja di MTs. El-Jasmeen Singosari.
2. Mendeskripsikan model pembelajaran dari pemanfaatan media berbasis digital pada mata pelajaran Aswaja di MTs. El-Jasmeen Singosari.
3. Mendeskripsikan hasil dari pemanfaatan media berbasis digital pada mata pelajaran Aswaja di MTs. El-Jasmeen Singosari.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis berharap karya ilmiah (skripsi) ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi berbagai pihak yang terkait maupun masyarakat secara umum. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan terkait manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam mata pelajaran Aswaja. Secara khusus, penelitian ini juga bertujuan untuk mengkaji sejauh mana tingkat kesiapan dan kemampuan psikis peserta didik

dalam memanfaatkan media tersebut secara optimal, serta menilai apakah mereka memiliki kecakapan yang memadai untuk menggunakannya secara efektif dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat secara Praktis

- a. Bagi *universal*, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan, organisasi dakwah, dan institusi global dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran agama yang adaptif terhadap era digital. Dengan pendekatan yang berbasis media digital, nilai-nilai keagamaan dapat dikomunikasikan secara lebih kontekstual dan diterima oleh generasi muda lintas budaya dan negara.
- b. Bagi instansi madrasah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam rangka mengevaluasi dan memperbaiki pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran Aswaja, agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif atau campuran untuk mengukur lebih dalam pengaruh media digital terhadap hasil belajar siswa secara statistik.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

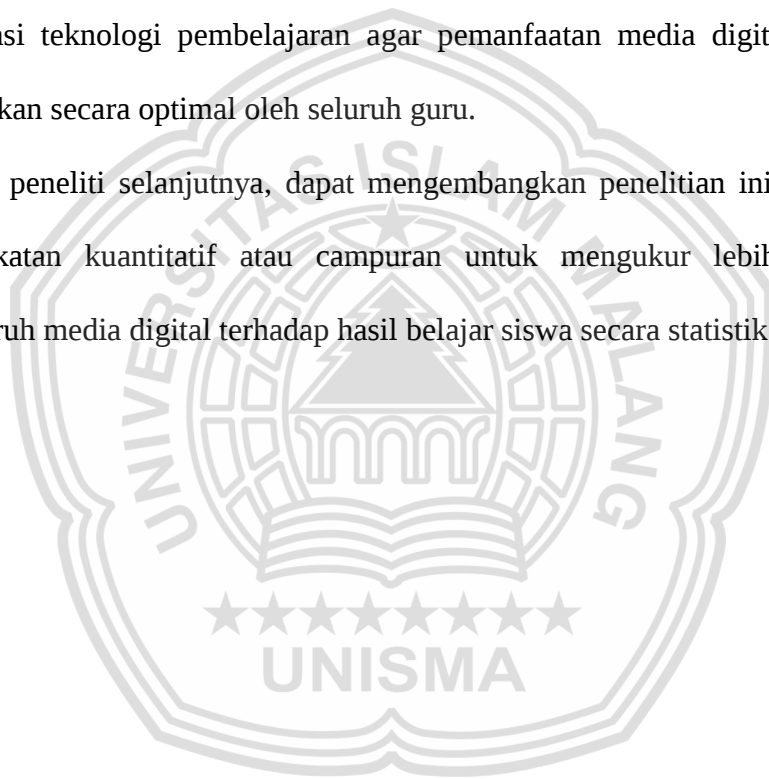
Penelitian ini menunjukkan bahwa **pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital** dalam mata pelajaran Aswaja di MTs El-Jasmeen Singosari Malang memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar-mengajar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran Aswaja di MTs El-Jasmeen Singosari dilakukan dengan menggunakan berbagai media seperti *PowerPoint*, video, situs web, dan permainan edukatif. Media ini membantu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap materi.
2. Model pembelajaran yang diterapkan mencerminkan pembelajaran aktif dan kolaboratif. Guru mendorong siswa untuk berperan serta melalui pembuatan media presentasi dan pembelajaran berbasis proyek, yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.
3. Hasil dari penggunaan media digital menunjukkan dampak positif terhadap antusiasme, fokus belajar, dan pemahaman siswa. Penilaian dilakukan melalui sumatif harian, khususnya tes lisan, yang menunjukkan efektivitas pemanfaatan media digital dalam mencapai tujuan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk pihak *universal*, penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi lembaga pendidikan dan organisasi internasional yang bergerak di bidang keagamaan, pengembangan kurikulum, serta literasi digital.
2. Untuk pihak madrasah, disarankan untuk terus memberikan pelatihan dan fasilitasi teknologi pembelajaran agar pemanfaatan media digital dapat dilakukan secara optimal oleh seluruh guru.
3. Untuk peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif atau campuran untuk mengukur lebih dalam pengaruh media digital terhadap hasil belajar siswa secara statistik.



DAFTAR RUJUKAN

- Albab, U., Ta'rifin, A., Novianti, D., & Safitri, H. H. (2025). *Exploring the Impact of Augmented Reality on Meaningful Learning in Islamic Religious Education: A Quantitative Analysis*. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 23(1), 1–25. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v23i1.1944>
- Alrasydin, A. (2023). *Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan*
- Amirudin, N. (2019). *Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital*. *Pendidikan Agama Islam*, 31(8), 181–192.
- Anwari, F., Sahlan, M., Wahyuni, I., Haji Achmad Shiddiq Jember, K., Mataram No, J., & Java, E. (2025). *Students' digital media literacy abilities in Islamic religious education lessons reviewed from learning style*. <https://doi.org/10.22219/raden.v5i1.3>
- Ariandini, N., & Ramly, R. A. (2023). *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Kependidikan Media*, 12, 2023.
- Arifin, Z., & Setiawan, B. (2022). *Utilising gamification for online evaluation through Quizizz: Teachers' perspectives and experiences*. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(3), 781–796. <https://doi.org/10.18844/wjet.v14i3.7278>
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). *Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Caswita, & Noviyani S. (2023). *Hal 75-87 Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva melalui In-house Training di Sekolah Dasar Increasing Teachers' Competence in Using Canva-based Digital Media through In-house Training in Elementary Schools*.
- Damaraharjo, H., Hasan, I., Komalasari, N., Baiturrahman, S., Islam Al Azhar Sentra Primer, S., & Negeri, Mt. (2024). *Nomer.2 Mei 2024 Hal. 1*, 289–286.
- Dewi M, A. (2022). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS*.
- Gulo. (2010). *Metodologi penelitian*. Grasindo.
- Idris, H., Adawiyah, R., & Afandi, N. K. (2023). *Online Learning Model Implemented in Islamic Education in Post Covid-19 Pandemic: Case of Multicultural Students in Indonesia*. *Dinamika Ilmu*, 23(2), 217–229. <https://doi.org/10.21093/di.v23i2.6376>
- Ikhanuddin. (2023). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pendidikan Karakter Aswaja di Era Revolusi Industri 4.0 Ikhwanuddin*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/natiq/article/view/40668DOI:http://dx.doi.org/an-natiq.v3i1.40668>

- Ismail, M. P., & Farahsanti, I. (2021). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan*. Penerbit Lakeisha.
- Jaelani Nasution, A., Nur Saputri, S., Polem, M., Ruswandi, U., & Sunan Gunung Djati, N. (2024). *A Meta Analysis Study: Digital Applications As Learning Media In Islamic Religious Education*. *Jurnal Pendidikan*, 22, 147–161. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v21i1.6973>
- Jakfar, F. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn 1 Turk Kizilayi Peukan Bada Skripsi* Diajukan Oleh Febbi Jakfar NIM. 170201058 Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana.
- Kemendikbud. (2021). *Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran*.
- Khaidar, A. (1995). *Nahdlatul Ulama dan Islam Indonesia; Pendekatan Fiqih dalam Politik*. Jakarta: Gramedia.
- Masluhah, U. (2021). *Edu-Religia Digitalisasi Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Generasi Z Yang Islami* (Vol. 4, Issue 1).
- Masrukin, Maesur, A., & 'Afuwah, R. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Agama Islam Pada Generasi Z*.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran di Jenjang SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sadiman, F. A. (2011). *Manfaat Media Audio Dalam Meningkatkan Motivasi*.
- Safitri E.D. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Digital Terhadap Minat Belajar*.
- Sasmoko. (2020). *Transformasi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*.
- Shofiyani, A., Saifullah, ruf, Bahasa Arab, P., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Ispring Suite pada Mata Pelajaran Aswaja untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Islam Mbah Bolong Kelas VII*. In *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kajian Linguistik* (Vol. 6, Issue 2).
- Siradj, S. A. (2008). *Ahlussunnah wal jamaah: sebuah kritik historis*. Pustaka Cendekiamuda.
- Soewadji, J. (2012). *Pengantar metodologi penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sri Rahayu, H., & Tatat Luswati, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. In *Buletin Ilmiah Pendidikan ISSN 2964-5506* (Vol. 1, Issue 2).

- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). *Kajian Teori Dalam Penelitian. JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49–58. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p049>
- Suryadi, A. (2021). Pendidikan Humanistik dalam Masyarakat 5.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*.
- Susanti, S. S., Nursafitri, L., Hamzah, I., Zunarti, R., Darmanto, Fitriyah, Asy'arie, B. F., & Sa'ad, M. S. (2024). *Innovative Digital Media in Islamic Religious Education Learning. Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1), 40–59. <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7553>
- Undari, M., & Pascasarjana Pendidikan Dasar, P. (2023). *Pengaruh Penerapan Model Pjbl (Project-Based Learning) Terhadap Keterampilan Abad 21. Journal Tunas Bangsa*, 10(1), 25–33. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa>
- UNESCO. (2019). *Digital Literacy Global Framework*.
- UNESCO. (2020). *Distance Learning and Digital Tools*.
- Widodo, A. A., & Husni, M. (2025). *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam. http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan*
- Ya'cub Uin, M., Ampel, S., Dpk, S., Al-Urwatul, S., & Jombang, W. (2018). *Media Pendidikan Perspektif Al Quran Hadits Dan Pengembangannya. CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 4(2).
- Zazin, N., & Zaim, M. (2020). *Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis Media Sosial Pada Generasi-Z. Proceeding Antasari International Conference*, 1(1).
- Zhang, D., Zhou, L., Brigs, L. O., & Nunamaker. (2021). *Computers & Education Journal*.