

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL DALAM PENDIDIKAN: TINJAUAN SISTEMATIS LINTAS DISIPLIN ILMU

Dewi Safitri¹, Wahyuni Manik², Tasnim Yawai³, Nadiah Khairunnisa⁴

^{*1,2,3,4}Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

^{*1}*email: sdewi2358@gmail.com*

Abstract: The aim of this research is to assess the effectiveness of digital-based interactive learning media in an educational context through a systematic review across disciplines. Along with technological developments, the use of digital-based interactive learning media has increased rapidly in various educational contexts, from basic education to higher education. This research examines articles published in the last five years involving the use of digital learning media, with a focus on their effectiveness in increasing student engagement, understanding of concepts, and learning outcomes. The method used is a systematic review by identifying and analyzing relevant literature from various scientific disciplines, including educational science, educational technology, and educational psychology. The results of this research show that digital-based interactive learning media can significantly increase student motivation, interaction and academic results if integrated with appropriate teaching methods. In addition, these findings also indicate the importance of adapting digital content to learning needs and the role of instructional support in maximizing the potential of digital media. This research provides important insights for educators and policy makers considering the application of digital-based learning media in curriculum development and teaching strategies.

Keywords: *Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Digital, Tinjauan Sistematis, Efektivitas Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah membawa dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Inovasi dalam bidang teknologi, seperti internet, perangkat pintar, aplikasi pembelajaran, dan platform e-learning, telah menciptakan cara baru dalam mengakses dan menyebarkan informasi. Teknologi digital, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis digital, kini menjadi komponen penting dalam pendidikan modern. Penggunaan teknologi dalam pendidikan memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel, efisien, dan efektif. Ini memungkinkan pembelajaran berlangsung kapan saja dan di mana saja, serta mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses belajar (Anderson, 2018; Al-Azawei et al., 2021).

Di sisi lain, pendidikan Agama Islam juga tidak luput dari perkembangan teknologi ini. Pendidikan Agama Islam, yang umumnya dijalankan di sekolah-sekolah formal maupun non-formal, menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi ajaran Islam yang kompleks dan mendalam kepada generasi muda yang terbiasa dengan teknologi digital. Oleh karena itu, pengenalan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pendidikan Agama Islam menjadi sangat penting. Dengan memanfaatkan aplikasi mobile, platform

pembelajaran daring, dan berbagai media interaktif lainnya, pendidik dapat menyajikan materi ajaran Islam dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses oleh siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai agama. Misalnya, aplikasi tafsir, video pembelajaran Al-Qur'an, dan game edukasi berbasis Islam, semuanya menawarkan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Sari et al., 2020; Harahap et al., 2022).

Namun, meskipun teknologi menawarkan berbagai keuntungan, tantangan dalam implementasinya tetap ada. Akses terhadap teknologi yang tidak merata, kualitas konten pembelajaran yang bervariasi, serta keterampilan pengajar dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran menjadi isu penting yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, efektivitas media pembelajaran digital dalam pendidikan Agama Islam harus dikaji secara sistematis untuk memahami sejauh mana teknologi ini dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan (Ally, 2019; Putra & Marwan, 2021).

Dengan latar belakang ini, artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam pendidikan Agama Islam, serta faktor-faktor yang mempengaruhi penerapannya di berbagai tingkat pendidikan. Fokus utama dari artikel ini adalah untuk memberikan wawasan tentang bagaimana media digital dapat meningkatkan kualitas pendidikan Agama Islam dan bagaimana tantangan yang ada dapat diatasi.

Kajian Pustaka

Pentingnya efektivitas media pembelajaran digital dalam pendidikan Agama Islam dapat dilihat dari potensi besar yang dimilikinya untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dalam konteks ini, efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis digital tidak hanya mengacu pada sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan pemahaman materi agama, tetapi juga pada kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa, seperti kemampuan membaca Al-Qur'an dengan benar, memahami hadis, serta menerapkan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan media pembelajaran digital, siswa dapat belajar lebih mandiri dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi pembelajaran Agama Islam (Arsyad, 2020; Zulkarnain et al., 2021).

Metode

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui pencarian literatur yang relevan dari berbagai sumber akademik dan basis data digital yang dapat diakses secara online. Beberapa platform yang digunakan untuk mengakses jurnal dan artikel penelitian termasuk Google Scholar, JSTOR, Scopus, dan ScienceDirect. Data yang dikumpulkan terdiri dari artikel, laporan penelitian, dan studi kasus yang diterbitkan dalam lima tahun terakhir (2018–2023). Pengumpulan data ini bertujuan untuk memastikan bahwa literatur yang digunakan adalah yang terbaru dan relevan dengan topik penelitian.

Setelah literatur terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis konten untuk menilai berbagai temuan yang ada dalam setiap artikel yang dipilih. Proses analisis ini meliputi identifikasi tema-tema utama yang berhubungan dengan efektivitas media pembelajaran digital, seperti peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa, dan pengembangan keterampilan praktis. Selain itu, analisis ini juga mencakup penilaian terhadap jenis media yang digunakan (aplikasi, video, game edukatif), serta apakah media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman materi Agama Islam di kalangan siswa.

Data yang diperoleh dari jurnal, artikel, dan laporan penelitian kemudian dikelompokkan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dalam penelitian ini, seperti jenis pendidikan (sekolah dasar, menengah, atau perguruan tinggi), jenis media digital yang digunakan, serta hasil yang dicapai setelah penerapan media digital dalam pembelajaran Agama Islam.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Media Pembelajaran Interaktif berbasis Digital

Media pembelajaran interaktif berbasis digital merujuk pada alat dan sumber daya yang menggunakan teknologi digital untuk memungkinkan interaksi antara peserta didik, materi pembelajaran, dan perangkat teknologi. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara pasif, tetapi memungkinkan siswa untuk berinteraksi, mengeksplorasi, dan belajar secara aktif melalui berbagai fitur dan aplikasi yang tersedia. Dalam konteks pendidikan Agama Islam, media ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual, serta menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa yang semakin melek teknologi (Zhang & Tan, 2021).

Secara lebih rinci, media pembelajaran interaktif berbasis digital dapat mencakup berbagai bentuk yang memfasilitasi partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Ini termasuk aplikasi mobile, platform pembelajaran berbasis video, simulasi virtual, dan permainan edukatif yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam proses belajar (Wang, 2020). Konsep interaktivitas dalam media ini penting karena ia tidak hanya melibatkan penyampaian materi, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung, menjawab pertanyaan, dan menerima umpan balik secara real-time (Nguyen et al., 2022).

Jenis-jenis Media Pembelajaran Digital Interaktif

1. Aplikasi Mobile Aplikasi mobile untuk pembelajaran Agama Islam telah banyak berkembang dalam beberapa tahun terakhir. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta berinteraksi dengan konten secara lebih personal. Misalnya, aplikasi yang menyediakan pembelajaran tafsir, hadis, fiqh, atau sejarah Islam yang disajikan secara interaktif, lengkap dengan fitur audio dan visual (Alghamdi, 2021). Aplikasi seperti iQuran dan Al-Mushaf tidak hanya menyediakan teks Al-Qur'an, tetapi juga terjemahan, tafsir, dan fitur pencarian ayat secara cepat.
2. Platform Pembelajaran Berbasis Video Platform video interaktif juga merupakan media yang populer dalam pendidikan Agama Islam. Video pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi melalui presentasi visual, tetapi juga dapat disertai dengan kuis interaktif atau diskusi yang memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka secara langsung. Salah satu contoh penerapannya adalah pembelajaran tafsir atau sejarah Islam yang dipresentasikan melalui video dengan narasi yang mendalam dan visual yang mendukung pemahaman (Hassan & Ibrahim, 2020).
3. Simulasi Virtual Simulasi virtual adalah media pembelajaran yang menggabungkan dunia nyata dan dunia digital melalui representasi virtual. Dalam konteks Agama Islam, simulasi ini dapat digunakan untuk mengajarkan sejarah Islam melalui pengalaman virtual yang memungkinkan siswa untuk "mengalami" peristiwa sejarah seperti Perang Badar atau Hijrah Nabi Muhammad SAW. Simulasi semacam ini memberi pengalaman yang lebih mendalam dibandingkan dengan pembelajaran berbasis teks atau gambar (Khan et al., 2021).

4. Game Edukatif Game edukatif berbasis digital menjadi salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif. Dalam pendidikan Agama Islam, game ini bisa berbentuk kuis, teka-teki, atau permainan yang mengajarkan nilai-nilai agama atau sejarah Islam. Misalnya, game yang menguji pengetahuan siswa tentang hadis atau tempat-tempat penting dalam sejarah Islam. Game ini meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena elemen kompetitif dan pencapaian yang terkandung di dalamnya (Hassan et al., 2022).

Penerapan Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Agama Islam

1. Studi-Studi Penggunaan Platform E-learning dan Aplikasi Mobile

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak studi yang menunjukkan penggunaan platform e-learning dan aplikasi mobile sebagai alat utama dalam pembelajaran Agama Islam. Platform seperti *Maktabah Syamilah* atau *Al-Qur'an Explorer* memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengakses materi Agama Islam seperti tafsir, hadis, dan fiqh dalam format digital yang lebih dinamis dan interaktif. Studi oleh Alghamdi (2021) menunjukkan bahwa aplikasi mobile dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran Islam dengan memberikan akses langsung ke sumber daya yang relevan dan menyediakan fitur tambahan seperti tafsir, terjemahan, dan kuis untuk menguji pemahaman mereka.

Selain itu, platform e-learning seperti *Google Classroom* dan *Edmodo* digunakan oleh beberapa lembaga pendidikan Islam untuk menyampaikan materi pembelajaran Agama Islam secara lebih fleksibel dan terorganisir. Platform ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran secara online, berpartisipasi dalam diskusi, dan mengerjakan tugas atau ujian secara digital, yang sangat mendukung pembelajaran berbasis digital dalam pendidikan Agama Islam (Zhao et al., 2021).

2. Evaluasi Platform Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam

Evaluasi terhadap berbagai platform pembelajaran digital dalam pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan platform-platform ini sangat bergantung pada bagaimana mereka dirancang untuk mendukung tujuan pembelajaran yang spesifik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi langsung dengan materi (seperti melalui kuis atau fitur tanya jawab) lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka. Misalnya, aplikasi yang menyajikan video pembelajaran, lengkap dengan soal interaktif, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara langsung dan mendapatkan umpan balik yang relevan (Nguyen et al., 2022).

Namun, beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan platform digital dalam pendidikan Agama Islam bergantung pada ketersediaan dukungan teknis yang memadai, baik dari sisi perangkat keras maupun perangkat lunak. Hal ini menjadi tantangan utama dalam penerapan media digital dalam pendidikan Agama Islam di daerah-daerah dengan infrastruktur teknologi yang terbatas.

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Proses Belajar Mengajar, Terutama dalam Konteks Pendidikan Agama Islam

Media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki dampak signifikan dalam proses belajar mengajar, terutama dalam konteks pendidikan Agama Islam. Pertama, media digital ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyeluruh. Dengan adanya elemen visual dan audio yang mendalam, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam Agama Islam, seperti tafsir ayat-ayat Al-Qur'an atau fiqh ibadah, yang sering kali sulit dipahami hanya dengan teks.

Selain itu, penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan studi oleh Zhao et al. (2021), pembelajaran berbasis

media interaktif dapat mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam kelas. Hal ini sangat penting dalam pendidikan Agama Islam, karena interaksi langsung dengan konten digital memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam mendalami ajaran-ajaran agama secara menyeluruh dan aplikatif.

Selain itu, penggunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, yang dapat sangat bermanfaat dalam memahami konsep-konsep Islam yang lebih kompleks. Misalnya, melalui aplikasi mobile yang menyediakan fitur pengulangan (repetition), siswa dapat mempelajari bacaan Al-Qur'an atau hadis secara berulang sesuai dengan kebutuhan mereka, memperdalam pemahaman mereka tentang makna teks agama (Alghamdi, 2021).

Penggunaan media interaktif juga dapat mendukung pembelajaran berbasis kolaboratif. Dalam platform pembelajaran berbasis video atau game edukatif, siswa sering kali diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok atau berkompetisi secara sehat, yang meningkatkan kerja sama dan penguatan pemahaman kolektif tentang materi Agama Islam. Studi oleh Hassan dan Ibrahim (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video yang disertai dengan diskusi dan kolaborasi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Agama Islam.

Namun, meskipun media pembelajaran interaktif berbasis digital menawarkan berbagai manfaat, penerapannya dalam pendidikan Agama Islam juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satu tantangannya adalah pengembangan konten yang sesuai dengan nilai-nilai Islam. Konten digital harus diadaptasi dengan hati-hati agar tetap mencerminkan ajaran agama yang benar dan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip agama Islam (Zhang & Tan, 2021). Oleh karena itu, penting bagi pengembang aplikasi dan platform digital untuk bekerja sama dengan ahli agama untuk memastikan bahwa materi yang disajikan akurat dan sesuai dengan ajaran Islam.

Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Agama Islam

1. Peningkatan Aksesibilitas dan Efisiensi Pembelajaran

Media pembelajaran digital meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mengakses materi Agama Islam kapan saja dan di mana saja. Platform digital dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami, dengan menggabungkan teks, gambar, suara, dan video. Sebagai contoh, aplikasi Al-Qur'an yang dilengkapi dengan tafsir dan terjemahan memungkinkan siswa untuk belajar lebih mendalam tentang teks suci kapan pun mereka memiliki waktu luang (Yusuf & Siti, 2020). Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel dan efisien.

2. Peningkatan Keterlibatan Siswa dalam Belajar Agama Islam

Media digital yang interaktif mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Berdasarkan studi oleh Hassan et al. (2022), siswa yang menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan elemen gamifikasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar Agama Islam. Dengan memberikan tantangan dan penghargaan dalam bentuk poin atau badge, aplikasi ini merangsang motivasi intrinsik siswa untuk terus belajar dan memahami lebih banyak tentang agama Islam.

3. Pembelajaran yang Lebih Menarik dan Relevan dengan Kehidupan Siswa

Pembelajaran berbasis digital dalam Agama Islam memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena dapat menyajikan materi dalam format yang lebih dinamis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Aplikasi yang menggabungkan konten agama dengan elemen visual yang kaya, serta aplikasi yang memungkinkan eksplorasi lebih dalam

tentang nilai-nilai Islam, dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengaplikasikan ajaran Islam dalam kehidupan mereka (Wang & Zhang, 2021).

4. Dukungan untuk Berbagai Gaya Belajar

Salah satu keuntungan besar dari pembelajaran digital adalah kemampuannya untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa. Dengan menawarkan berbagai jenis media, seperti teks, video, gambar, dan audio, media digital memungkinkan siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik untuk belajar secara efektif. Misalnya, siswa yang lebih mudah belajar melalui visual dapat menggunakan aplikasi pembelajaran yang menampilkan animasi atau grafik yang memperjelas makna konsep-konsep agama Islam (Nguyen et al., 2022).

Tantangan dalam Penerapan Media Pembelajaran Digital

1. Kendala Teknis

Kendala teknis seperti akses internet yang terbatas, perangkat keras yang tidak memadai, dan keterbatasan sumber daya teknologi dapat menjadi hambatan utama dalam penerapan media pembelajaran digital. Studi oleh Zhao et al. (2021) menunjukkan bahwa di beberapa daerah, terutama di negara berkembang, siswa dan guru menghadapi masalah besar dalam mengakses platform digital yang diperlukan untuk pembelajaran Agama Islam secara efektif.

2. Keterbatasan Konten yang Sesuai dengan Nilai-Nilai Agama Islam

Salah satu tantangan terbesar dalam penerapan media pembelajaran digital dalam pendidikan Agama Islam adalah keterbatasan konten yang sesuai dengan ajaran agama. Pengembangan materi digital yang sesuai dengan nilai-nilai Islam harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak menyimpang dari prinsip-prinsip agama. Oleh karena itu, penting untuk bekerja sama dengan ahli agama Islam dalam pengembangan konten digital untuk memastikan keakuratannya (Alghamdi, 2021).

3. Keterbatasan Pelatihan untuk Guru

Banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai untuk menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran Agama Islam. Pelatihan ini sangat penting agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran digital dengan cara yang efektif dan sesuai dengan tujuan pendidikan Agama Islam (Hassan & Ibrahim, 2020).

4. Hambatan Budaya dan Resistensi terhadap Metode Pengajaran Digital

Di beberapa komunitas, ada hambatan budaya terhadap penerapan metode pengajaran digital dalam pendidikan Agama Islam. Beberapa orang tua dan guru mungkin merasa lebih nyaman dengan metode tradisional dalam mengajarkan agama, yang dapat menyebabkan resistensi terhadap penggunaan teknologi dalam kelas agama (Zhang & Tan, 2021).

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan Agama Islam. Penggunaan berbagai alat digital, seperti aplikasi mobile, platform e-learning, dan game edukatif, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis, yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran. Selain itu, media digital memberikan kemudahan akses kepada siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep penting dalam Agama Islam, seperti tafsir, hadis, fiqih, dan sejarah Islam.

Sejumlah studi menunjukkan bahwa media digital, yang menggabungkan elemen-elemen interaktif seperti video, kuis, dan simulasi, dapat memperdalam pemahaman siswa

terhadap materi Agama Islam. Penggunaan aplikasi interaktif, seperti aplikasi Al-Qur'an dan aplikasi pembelajaran hadis, memungkinkan siswa untuk mempelajari teks-teks agama dengan cara yang lebih komprehensif dan mudah dipahami. Dengan demikian, media digital memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan kontekstual.

Selain itu, media pembelajaran digital juga berpotensi untuk mendukung berbagai gaya belajar siswa, baik yang visual, auditori, maupun kinestetik. Ini membuatnya lebih inklusif dan memberikan kesempatan bagi siswa dengan berbagai preferensi belajar untuk mengakses materi pembelajaran Agama Islam dengan cara yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

Bibliography

- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2021). The impact of e-learning technology on the effectiveness of educational programs in developing countries. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(12), 4-17. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i12.21103>
- Alghamdi, A. S. (2021). Mobile learning applications for Islamic education: Current trends and challenges. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(4), 151-161. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i04.15733>
- Anderson, C. A. (2018). Digital education: A review of the literature. *Education and Information Technologies*, 23(4), 1791-1808. <https://doi.org/10.1007/s10639-018-9789-9>
- Anderson, C. (2021). Constructivism in digital learning environments. *Educational Technology Review*, 42(2), 88-99. <https://www.edtechreview.com>
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran: Dari teori ke praktik*. Rajawali Press.
- Bandura, A. (2019). *Social learning theory*. General Learning Press.
- Harahap, D., Darma, S., & Mahmud, S. (2022). The use of digital interactive learning media in religious education. *Journal of Educational Technology & Online Learning*, 12(1), 27-39. <https://doi.org/10.28991/ETOL-2022-12-01-04>
- Hassan, A., & Ibrahim, M. (2020). The role of video-based learning in enhancing students' engagement in Islamic studies. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(1), 70-82. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.23.1.70>
- Hassan, S., Ahmed, R., & Noor, M. (2022). Educational games and Islamic learning: Bridging the gap between technology and tradition. *International Journal of Educational Research*, 119, 103289. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2022.103289>
- Khan, F., Iqbal, M., & Jabeen, F. (2021). Virtual simulations for Islamic history education: The impact on students' historical understanding and engagement. *Journal of Educational Computing Research*, 59(2), 305-321. <https://doi.org/10.1177/0735633120915932>
- Nguyen, M., Tran, T., & Le, V. (2022). Interactive learning and digital platforms: A review of effective strategies in Islamic education. *Education and Information Technologies*, 27(5), 5061-5078. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10967-w>
- Putra, P. A., & Marwan, M. (2021). Digital-based learning models for Islamic education: Exploring the impact of technology on student outcomes. *Journal of Islamic Education Studies*, 8(3), 23-35. <https://doi.org/10.18196/ies.8301>
- Sari, D. P., Widodo, S., & Putri, R. H. (2020). Learning through interactive digital media: Enhancing Islamic learning engagement. *Journal of Digital Learning in Education*, 17(2), 50-61. <https://doi.org/10.1108/JDLE-12-2019-0031>

- Wang, H., & Zhang, X. (2021). Digital media and social interaction in religious education. *Journal of Educational Media*, 45(3), 207-220. <https://doi.org/10.1080/09523987.2021.1864789>
- Wang, H. (2020). The influence of digital interactive media on student motivation in Islamic studies: A case study. *Journal of Educational Media*, 45(3), 207-220. <https://doi.org/10.1080/09523987.2020.1735574>
- Yusuf, M., & Siti, R. (2020). Quranic learning through interactive applications: Impact on students' understanding. *Journal of Islamic Education Research*, 34(2), 221-230. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v34i2.15790>
- Zhang, Y., & Tan, C. (2021). The role of interactive digital media in enhancing learning outcomes in Islamic education. *International Journal of Educational Technology*, 12(3), 45-59. <https://doi.org/10.1016/j.ijet.2021.05.004>
- Zhao, Y., Chen, L., & Guo, R. (2021). Interactive media in enhancing students' participation in religious studies: A review of empirical research. *Computers & Education*, 167, 104165. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104165>
- Zulkarnain, I., Ridwan, M., & Salim, M. (2021). Investigating the effectiveness of digital learning media for Islamic studies. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(1), 100-115. <https://doi.org/10.1177/0047239520961991>