

## ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK 2 MEI BANDAR LAMPUNG

Trajaya, Baharudin, Agus Susanti

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Email : [tra262116@gmail.com](mailto:tra262116@gmail.com), [baharudinpgmi@radenintan.ac.id](mailto:baharudinpgmi@radenintan.ac.id), [agussusanti@radenintan.ac.id](mailto:agussusanti@radenintan.ac.id)

### ABSTRAK

Rendahnya variasi penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam seringkali membuat proses pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK 2 Mei Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, dan siswa sebagai informan penelitian. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditandai dengan meningkatnya perhatian, partisipasi aktif, dan antusiasme dalam pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berimplikasi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif dan efektif.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam.*

### ABSTRACT

The limited variety of learning media used in Islamic Religious Education often makes the learning process less engaging and impacts student learning motivation. This study aims to analyze the use of interactive learning media in improving student learning motivation in Islamic Religious Education at SMK 2 Mei Bandar Lampung. This study used a qualitative, descriptive approach. Data were collected through observation, interviews, and documentation, involving the principal, Islamic Religious Education teachers, and students as research informants. Data were analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the use of interactive learning media can improve student learning motivation, as indicated by increased attention, active participation, and enthusiasm in learning. These findings indicate that the use of interactive learning media has positive implications for the development of more innovative and effective Islamic Religious Education learning strategies.

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Learning Motivation, Islamic Religious Education.*

## **PENDAHULUAN**

Faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya motivasi belajar adalah metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari guru dinilai kurang efektif dalam menarik motivasi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar pembelajaran PAI dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dianggap dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka untuk belajar (Hidayat, 2025)

Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PAI juga sejalan dengan karakteristik generasi Z dan Alpha yang telah terbiasa dengan teknologi digital. Bagi mereka, penggunaan gadget, internet, dan platform digital bukanlah hal asing, melainkan bagian dari kehidupan sehari-hari. Dengan memanfaatkan media interaktif, guru dapat "berbicara dalam bahasa" yang familiar bagi siswa, sehingga materi pembelajaran PAI dapat disampaikan dengan cara yang lebih relevan dan menarik. Misalnya, kisah-kisah Nabi dapat disajikan dalam bentuk animasi interaktif, sementara konsep-konsep abstrak seperti tauhid atau akhlak dapat dijelaskan melalui infografis atau simulasi digital (Asela et al., 2020). Hal ini tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Motivasi belajar memiliki indikator yakni tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), menunjukkan motivasi terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas rutin dan dapat mempertahankan pendapatnya (Pratiwi, 2020)

Media interaktif, seperti perangkat lunak edukatif, aplikasi, dan video, memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penggunaan media interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar dengan menyajikan

materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, seperti kuis, simulasi, dan visualisasi yang mendalam tentang ajaran Islam. Hal ini tidak hanya membantu pemahaman konsep agama yang abstrak, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media interaktif dapat memfasilitasi pengajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa, apakah itu visual, auditori, atau kinestetik. Dengan menggunakan media ini, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan inovatif, sementara siswa merasa lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, penerapan media interaktif dalam PAI dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan efektif, sekaligus memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai ajaran agama Islam (Haeruddin, 2024)

Berdasarkan hasil pra-survey yang dilakukan di SMK 2 Mei Bandar Lampung, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih menghadapi tantangan besar dalam hal keterlibatan siswa. Secara umum, guru PAI telah memiliki kompetensi pedagogik yang baik, namun dalam praktiknya, penyampaian materi masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah satu arah dan penggunaan media statis berbasis buku cetak. Hal ini menyebabkan atmosfer kelas cenderung pasif, di mana interaksi hanya terjadi saat guru memberikan pertanyaan langsung, sementara inisiatif siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri masih sangat minim. Dilihat dari aspek sarana dan prasarana, SMK 2 Mei sebenarnya memiliki fasilitas teknologi yang mumpuni, termasuk ketersediaan proyektor di ruang kelas dan akses internet. Namun, pemanfaatan fasilitas tersebut untuk menghadirkan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi berbasis kuis digital, video pembelajaran interaktif, atau perangkat lunak gamifikasi belum terimplementasi secara optimal. Kurangnya variasi media ini berdampak langsung pada motivasi belajar siswa; banyak siswa yang terlihat jenuh, kurang fokus, bahkan menganggap mata pelajaran PAI sebagai materi yang hanya bersifat teoretis dan hafalan semata.

Data awal melalui wawancara singkat dengan beberapa siswa kelas X menunjukkan bahwa rendahnya motivasi ini berakar pada tampilan materi yang dianggap kurang relevan

dengan gaya belajar generasi digital saat ini. Siswa cenderung lebih antusias ketika dihadapkan pada perangkat digital, namun energi tersebut belum diarahkan ke dalam konten pembelajaran PAI. Oleh karena itu, terdapat urgensi untuk melakukan transformasi media pembelajaran dari yang bersifat pasif menjadi interaktif guna menstimulus hasrat belajar, meningkatkan perhatian (*attention*), dan membangun kepercayaan diri siswa dalam menguasai nilai-nilai agama Islam di sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif kualitatif yang dirancang untuk menggambarkan secara objektif dan mendalam mengenai implementasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK 2 Mei Bandar Lampung. Pilihan desain penelitian ini didasari oleh kemampuan pendekatan kualitatif dalam menghasilkan data yang komprehensif melalui pemahaman makna, pengalaman, serta aktivitas subjek penelitian dalam konteks yang alamiah tanpa melalui prosedur statistik. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang bersifat fleksibel dan adaptif guna menggali informasi secara lebih mendalam sesuai dengan kondisi di lapangan. Partisipan atau subjek penelitian ditentukan berdasarkan relevansinya terhadap permasalahan, yang mencakup Kepala Sekolah, staf guru, tenaga pendidik PAI sebagai informan kunci, serta siswa kelas X sebagai subjek utama pembelajaran. Penentuan partisipan ini tidak berfokus pada jumlah sampel secara kuantitas, melainkan pada kedalaman dan kekayaan informasi yang bisa diperoleh. Fokus penelitian diarahkan pada interaksi antara guru dan siswa selama proses transisi pembelajaran dari metode konvensional menuju penggunaan media digital interaktif.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui integrasi data primer dan sekunder guna mendapatkan validitas informasi yang kuat. Peneliti menerapkan teknik observasi langsung untuk memantau situasi kelas secara nyata, wawancara terstruktur dan tidak terstruktur untuk mengeksplorasi pendapat serta motivasi responden, serta teknik dokumentasi untuk melengkapi arsip resmi seperti profil sekolah dan data statistik siswa. Seluruh data yang

terkumpul kemudian diproses melalui tahapan analisis data yang meliputi reduksi data untuk merangkum informasi relevan, penyajian data dalam bentuk narasi sistematis, serta penarikan kesimpulan melalui verifikasi temuan lapangan dengan teori yang digunakan. Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran utuh mengenai transformasi motivasi belajar siswa melalui media video animasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media Pembelajaran Interaktif sebagai Inovasi dalam Pembelajaran PAI Implementasi media video animasi interaktif di SMK 2 Mei Bandar Lampung merupakan langkah inovatif untuk menjawab tantangan metode konvensional (*muhadharah*) yang selama ini mendominasi kelas PAI. Meskipun tenaga pendidik memiliki kualifikasi akademik yang mumpuni (S1 dan S2), observasi awal menunjukkan bahwa penggunaan buku teks dan ceramah verbal cenderung membatasi interaksi dua arah. Inovasi melalui media animasi hadir sebagai *pattern interrupt* yang berhasil memutus rantai kebosanan siswa kelas X. Dengan memvisualisasikan konsep akhlak yang abstrak seperti "kontrol diri" dan "syaja'ah" melalui karakter yang relevan dengan kehidupan remaja SMK, media ini mengubah paradigma pembelajaran dari *Teacher-Centered* menjadi *Student-Centered*. Transformasi ini memungkinkan materi agama tidak lagi dianggap sebagai doktrin teoretis, melainkan sebagai tontonan edukatif yang modern dan menarik (Fiteriani, 2025).

### **Media Interaktif dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**

Penggunaan media interaktif terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Sebelum intervensi, keterlibatan emosional siswa sangat rendah, ditandai dengan perilaku asyik mengobrol atau bermain gawai secara sembunyi-sembunyi. Namun, setelah penayangan video, terjadi lonjakan perhatian (*attention gain*) dan rasa ingin tahu (*curiosity*) yang reflektif. Hubungan kausalitas ini terlihat dari perubahan perilaku pasif menjadi aktif-partisipatif, di mana siswa mulai mengajukan pertanyaan reflektif terkait penerapan kontrol diri dalam konflik nyata. Dinamika kelompok kecil yang dibentuk juga membangun tanggung jawab kolektif dan kepercayaan diri (*self-confidence*), yang mencapai

puncaknya saat siswa mampu mempresentasikan simpulan materi dengan bahasa mereka sendiri, menandakan internalisasi nilai yang matang (Azizah, 2024).

### **Media Pembelajaran Interaktif dan Pembelajaran PAI yang Kontekstual**

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) dengan menjembatani dalil naqli dan realitas sosial. Secara kontekstual, video animasi berfungsi sebagai media simulasi yang menyajikan skenario konflik harian remaja, seperti situasi di bengkel atau kantin, sehingga nilai *Mujahadah An-Nafs* menjadi lebih membumi. Hal ini sejalan dengan Teori Kognitif Multimedia dan Teori Belajar Sosial, di mana siswa melakukan proses pemodelan (*modeling*) terhadap karakter dalam video. Melalui strategi diskusi kelompok, siswa tidak hanya menghafal dalil secara tekstual, tetapi melakukan *tadabbur* atau perenungan aktif untuk membangun makna. Pendekatan ini memastikan bahwa pesan-pesan akhlak Islam tersampaikan secara manusiawi dan aplikatif bagi siswa sekolah kejuruan yang cenderung memiliki gaya belajar praktis.

### **Kendala dalam Implementasi Media Pembelajaran Interaktif**

Meskipun memberikan hasil positif, terdapat sejumlah faktor penghambat yang ditemukan selama proses implementasi. Hambatan utama meliputi polusi suara dari area bengkel praktik yang berdekatan dengan kelas, sehingga memerlukan penguat suara tambahan untuk menjaga kejelasan narasi video. Selain itu, kondisi psikologis siswa yang lelah setelah jam praktik fisik dan fluktuasi tegangan listrik sekolah menjadi tantangan teknis yang sempat memecah konsentrasi. Dari sisi konten, durasi video yang singkat (7-10 menit) menyebabkan beberapa poin dalil yang mendalam tetap memerlukan penjelasan lisan tambahan dari guru. Adanya resistensi awal dari siswa yang menganggap PAI sebagai waktu istirahat juga menuntut energi ekstra dalam manajemen kelas. Namun, kendala-kendala ini dapat teratasi berkat dukungan penuh manajemen sekolah, infrastruktur digital yang memadai, serta karakteristik Gen Z yang sangat responsif terhadap konten visual.

Implementasi media video animasi interaktif di SMK 2 Mei Bandar Lampung menandai sebuah pergeseran paradigma yang signifikan dalam pedagogi Pendidikan Agama

Islam (PAI). Temuan penelitian menunjukkan bahwa inovasi ini berhasil menjadi *pattern interrupt* yang efektif untuk meruntuhkan dominasi metode ceramah konvensional yang selama ini memicu kejenuhan siswa kelas X. Dengan mentransformasi penyampaian materi dari yang bersifat verbal-tekstual menjadi visual-interaktif, pembelajaran PAI berhasil beralih dari *Teacher-Centered* menjadi *Student-Centered*. Hal ini membuktikan bahwa kualifikasi akademik guru (S1 dan S2) akan semakin optimal jika didukung oleh penggunaan media yang mampu memvisualisasikan konsep akhlak abstrak, seperti kontrol diri dan keberanian, menjadi sebuah tontonan edukatif yang menarik bagi siswa (Azizah, 2025).

Secara psikologis, keberhasilan media ini dalam meningkatkan motivasi belajar dapat dijelaskan melalui teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Lonjakan perhatian (*attention gain*) dan rasa ingin tahu yang tinggi dari siswa Generasi Z merupakan respon alami terhadap karakteristik media yang dinamis. Hubungan kausalitas terlihat jelas ketika keterlibatan emosional siswa yang awalnya rendah berubah menjadi partisipasi aktif-partisipatif. Melalui dinamika kelompok, siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga pembangun makna yang memiliki kepercayaan diri untuk mempresentasikan nilai-nilai agama dengan bahasa mereka sendiri, yang menandakan bahwa proses internalisasi nilai telah terjadi secara mendalam dan bukan sekadar hafalan.

Lebih jauh lagi, penggunaan video animasi ini menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) melalui pendekatan yang sangat kontekstual. Dengan menyajikan skenario simulasi yang akrab dengan dunia anak teknik seperti konflik di bengkel atau kantin media ini berhasil menjembatani dalil *naqli* dengan realitas sosial. Hal ini sejalan dengan Teori Belajar Sosial di mana siswa melakukan proses pemodelan terhadap karakter animasi yang inspiratif. Strategi ini memastikan bahwa nilai-nilai seperti *Mujahadah An-Nafs* dan *Syaja'ah* tidak lagi dianggap sebagai teori sejarah yang usang, melainkan sebagai panduan solusi yang manusiawi dan aplikatif bagi problematika emosional remaja di lingkungan sekolah.

Namun, efektivitas media interaktif ini tidak berdiri sendiri tanpa tantangan di lapangan. Analisis terhadap faktor penghambat menunjukkan bahwa lingkungan sekolah kejuruan yang kental dengan polusi suara dari bengkel praktik memerlukan kesiapan

infrastruktur audio yang lebih mumpuni. Selain itu, kondisi fisik siswa yang lelah setelah jam praktik fisik serta keterbatasan durasi video menuntut guru untuk tetap memiliki keterampilan manajemen kelas yang sigap. Ketergantungan pada penjelasan lisan untuk mendalami dalil-dalil tertentu menunjukkan bahwa video animasi diposisikan sebagai katalisator, bukan pengganti peran guru sepenuhnya, dalam menyampaikan kedalaman ajaran Islam secara komprehensif (Azizah, 2025).

Sebagai sintesis akhir, integrasi teknologi animasi di SMK 2 Mei Bandar Lampung telah membuktikan bahwa media digital merupakan "pelayan" yang efektif bagi pesan-pesan langit. Meskipun terdapat kendala teknis seperti fluktuasi listrik dan resistensi awal siswa, dukungan manajemen sekolah serta karakteristik Gen Z yang adaptif terhadap visual menjadi faktor pendukung yang dominan. Keberhasilan mengubah perilaku siswa dari "mengobrol" menjadi "bertanya dan menjelaskan" menunjukkan bahwa motivasi belajar telah mencapai level tinggi. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran PAI yang inovatif, kontekstual, dan interaktif adalah kunci dalam membentuk karakter siswa di era disrupsi digital.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media video animasi interaktif di SMK 2 Mei Bandar Lampung secara signifikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI, khususnya materi akhlak mengenai kontrol diri dan keberanian membela kebenaran. Penggunaan media ini berhasil mentransformasi suasana kelas dari yang semula pasif dan didominasi metode ceramah menjadi aktif-partisipatif. Temuan menunjukkan adanya peningkatan pada empat aspek utama motivasi (ARCS), yaitu: meningkatnya perhatian siswa terhadap materi, adanya relevansi antara konten visual dengan kehidupan remaja SMK, tumbuhnya kepercayaan diri siswa dalam berdiskusi, serta munculnya kepuasan belajar yang mengubah paradigma PAI dari beban hafalan menjadi kebutuhan yang menyenangkan. Media animasi terbukti mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi perilaku konkret yang mudah diinternalisasi oleh Generasi Z.

Secara pedagogis, keberhasilan ini berimplikasi pada pentingnya pergeseran peran guru dari sumber informasi tunggal menjadi fasilitator dalam ekosistem pembelajaran yang berbasis teknologi (*Student-Centered Learning*). Penggunaan media interaktif memberikan implikasi bahwa pembelajaran PAI tidak lagi bersifat kaku, melainkan dapat disampaikan secara kontekstual melalui teknik *storytelling* dan pemodelan (*modeling*). Hal ini membuktikan bahwa integrasi multimedia kognitif dapat mempercepat transfer pengetahuan dan nilai-nilai akhlak, sehingga potensi kualifikasi akademik guru yang tinggi dapat terakomodasi secara maksimal melalui instrumen pembelajaran yang relevan dengan karakteristik psikososial siswa di era digital.

Berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini, disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan dan perluasan kajian guna memperkaya literatur pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multimedia. Pertama, peneliti berikutnya diharapkan mampu mengembangkan konten video yang lebih komprehensif dengan durasi yang lebih proporsional, sehingga integrasi visualisasi dalil *naqli* seperti ayat Al-Qur'an dan Hadits dapat disajikan lebih mendalam dan tidak lagi bergantung sepenuhnya pada penjelasan lisan manual dari pengajar. Kedua, perlu dilakukan eksperimen pada ruang lingkup materi PAI yang berbeda, seperti Fiqh atau Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), untuk menguji konsistensi efektivitas penggunaan media animasi terhadap minat belajar siswa di jenjang pendidikan kejuruan. Ketiga, disarankan untuk melakukan penelitian longitudinal guna menganalisis dampak jangka panjang, yaitu melihat sejauh mana nilai-nilai yang ditonton dalam video animasi benar-benar terimplementasi ke dalam perilaku sosial siswa atau melakukan studi retensi karakter yang lebih berkelanjutan. Terakhir, peneliti selanjutnya dapat melakukan studi komparatif untuk membandingkan efektivitas antara penggunaan media video animasi dengan media interaktif berbasis *Game-Based Learning*, sehingga dapat diketahui model media manakah yang lebih dominan dalam memengaruhi motivasi belajar Generasi Z yang memiliki karakteristik unik dalam berinteraksi dengan teknologi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afanin, A. ., Baharudin, B., Hijriyah, U. ., Fitriani, F., Bahri, S. ., & Azizah, N. (2025). Learning Motivation: How Effective is the Game-Based Learning Model Assisted by Articulate Storyline?. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(1), 72-80. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6519>
- Ali, Venica & Hidayat (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, P., Hidayah, N., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran PAI bagi gaya belajar siswa visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304.
- Baharudin, B., Fiteriani, I., Sukasih, S., & Sari, C. W. (2022). Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1-20.
- Harahap, Siregar & Nasution (2024). Buku ajar metode penelitian. Medan, Indonesia: Media Penerbit Indonesia.
- Herwati *et al* (2023). Motivasi dalam Pendidikan (Konsep-Teori-Aplikasi).
- Hijriyah, U., Baharudin, B., Fiteriani, I., Fitriati, F., & Azizah, N. (2024). Innovative Learning Media Exhibition: Cultivating Motivation among Islamic Education Students to Create Engaging Learning Media. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 19(2), 369-388.
- Juhana, D. A. (2025). Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Islami Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Di Smk Cendekia Muslim. *Jurnal Tahsinia*, 6(8), 1165-1177.
- Pratiwi, A., Azizah, N., Baharudin, B., Saputra, M. I., & Mustofa, M. (2025). Student learning outcomes: Innovative learning with an experimentation blended learning model. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 63-74.
- 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.
- Sahir (2021). Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Campuran (Cetakan I).Jogjakarta: KBM Indonesia.

- Sujarweni (2014). Metodologi penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss, 74.
- Ulfatin & Triwiyanto (2021). Metode penelitian kualitatif untuk keguruan dan pendidikan. Jakarta: Erlangga.
- Wulandari et al (2024). Implementasi media Pembelajaran Intraktif dalam Mendorong Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 7A SMP Ar-Roudloh Karangtanjung Alian Kebumen. In *Social, Humanities, and Educational Studies (Shes): Conference Series (Vol. 7, No. 3)*.
- Yuningsih, H., & Haeruddin, H. (2024). Peran penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat. *Journal of Educational Research and Practice*, 2(2), 96- 105.
- Zakarya et al (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2)
- Zulfa, A., Afriyadi, M. M., Baharudin, B., & Fiteriani, I. (2025). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPAS. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1040-1050.