

Pengembangan Media Flashcard Digital Interaktif Pada Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Tsanawiyah

Muhammad Jarir¹, Jasiah²

Universitas Islam Negeri Palangkaraya, Indonesia¹⁻²

Email Korespondensi: jarir2905@gmail.com, jasiah@uin-palangkaraya.ac.id

Article received: 18 September 2025, Review process: 05 Oktober 2025,
Article Accepted: 27 Oktober 2025, Article published: 29 November 2025

ABSTRACT

This study developed an interactive digital flashcard learning media for the Fiqh subject on the topic of Thaharah (purification) to enhance students' understanding at Madrasah Tsanawiyah. Using a Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model, this study involved 25 seventh-grade students at MTs Darul Amin Palangka Raya. Validation results indicated a very high level of feasibility, with 92% from material experts and 88% from media experts. The effectiveness test showed an increase in the average score from 63.2 to 86.4, with a gain score of 0.72 (high category). This improvement confirms that the visual interactivity and quiz features in the digital flashcards effectively strengthen students' conceptual understanding and procedural skills in purification practices. The novelty of this research lies in integrating the flashcard method with interactive technology, transforming Fiqh learning from rote memorization into exploration-based and experiential digital learning. Practically, this media not only improves learning outcomes but also fosters motivation and active student participation while providing teachers with an innovative alternative to implement digital transformation in madrasah education.

Keywords: Learning Media, Flashcard, Thaharah.

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran flashcard digital interaktif pada mata pelajaran Fiqih materi Thaharah untuk meningkatkan pemahaman siswa Madrasah Tsanawiyah terhadap konsep bersuci. Menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas VII MTs Darul Amin Palangka Raya. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi, yaitu 92% dari ahli materi dan 88% dari ahli media. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 63,2 menjadi 86,4 dengan gain score 0,72 (kategori tinggi). Peningkatan ini menegaskan bahwa interaktivitas visual dan fitur kuis pada flashcard digital mampu memperkuat pemahaman konseptual dan keterampilan prosedural siswa dalam praktik bersuci. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi metode flashcard dengan teknologi interaktif yang mengubah pembelajaran Fiqih dari model hafalan menuju pembelajaran berbasis eksplorasi dan pengalaman digital. Implikasi praktisnya, media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan partisipasi aktif siswa serta menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam mengimplementasikan transformasi digital di madrasah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Flashcard, Thaharah

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan global, termasuk pada sistem pendidikan Islam. Proses pembelajaran kini tidak lagi sekadar menekankan penguasaan konsep, tetapi juga kemampuan siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan belajar berbasis teknologi. Menurut data UNESCO (2024), lebih dari 75% lembaga pendidikan di dunia telah mengintegrasikan media digital interaktif dalam pembelajaran. Di Indonesia, kebijakan transformasi digital oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023) menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran di semua jenjang pendidikan, termasuk madrasah. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital di madrasah masih terbatas, terutama pada mata pelajaran keagamaan yang cenderung menggunakan metode konvensional.

Dalam konteks pendidikan Islam, mata pelajaran Fiqih memiliki peran strategis karena membentuk pemahaman hukum Islam yang aplikatif dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi pentingnya adalah Thaharah (bersuci), yang menjadi dasar pelaksanaan ibadah. Materi ini menuntut kemampuan konseptual dan keterampilan prosedural siswa secara seimbang. Akan tetapi, metode pengajaran Fiqih di banyak madrasah masih didominasi oleh pendekatan ceramah dan hafalan teks tanpa bantuan media interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami tahapan praktis ibadah seperti wudhu, tayamum, atau mandi wajib (Rahmah et al., 2024). Hasil survei Direktorat KSKK Madrasah (2023) memperlihatkan bahwa 63% guru Madrasah Tsanawiyah masih menggunakan papan tulis dan buku teks tanpa media visual dinamis. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa.

Berbagai penelitian telah berupaya memperkenalkan inovasi digital dalam pembelajaran Fiqih. Husain, Asrori, dan Endang (2020) membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara signifikan. Demikian pula, Rahmah et al. (2024) mengembangkan bahan ajar Fiqih berbasis multimedia interaktif yang mampu meningkatkan hasil belajar, sedangkan Jamiati et al. (2025) menunjukkan peningkatan motivasi siswa melalui animasi pembelajaran Thaharah. Meski demikian, mayoritas penelitian tersebut masih berfokus pada media audiovisual atau multimedia umum yang bersifat pasif. Di sisi lain, penelitian Fitriani (2023) membuktikan bahwa penggunaan *flashcard konvensional* efektif meningkatkan hafalan siswa, tetapi belum mengadaptasi potensi digitalisasi dan interaktivitas yang dapat memperkuat pengalaman belajar siswa.

Keterbatasan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang penting untuk dijawab. Pertama, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan *flashcard digital interaktif* untuk pembelajaran Fiqih, khususnya pada materi Thaharah di Madrasah Tsanawiyah. Kedua, belum banyak studi yang mengukur makna peningkatan hasil belajar dalam konteks pemahaman konseptual dan keterampilan prosedural bersuci berbasis digital. Ketiga, masih minimnya kajian yang menyesuaikan desain media

interaktif dengan karakteristik siswa madrasah yang memiliki latar religius dan kebutuhan pembelajaran kontekstual (Kamilah, 2022).

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media flashcard digital interaktif sebagai inovasi dalam pembelajaran Fiqih pada materi Thaharah. Pengembangan dilakukan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) (Branch, 2009; Sugiyono, 2021). Melalui integrasi antara pendekatan visual, teks, dan kuis interaktif, media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan prosedural siswa dalam bersuci, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran Fiqih berbasis digital yang konstruktivistik, sedangkan secara praktis menjadi alternatif inovatif bagi guru madrasah dalam mendukung transformasi digital pendidikan Islam abad ke-21 (Arsyad, 2020).

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Model ini dipilih karena sistematis dan relevan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan media pembelajaran digital. Subjek penelitian terdiri dari 25 siswa kelas VII MTs Darul Amin Palangka Raya pada mata pelajaran Fiqih materi Thaharah. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli (materi dan media), tes hasil belajar (pre-test dan post-test), serta angket respon guru dan siswa. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan interaktivitas media berdasarkan kriteria Sugiyono (2021).

Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif dan kualitatif, dengan menghitung skor validasi ahli, persentase kepraktisan media, serta efektivitas pembelajaran melalui perbandingan skor pre-test dan post-test menggunakan rumus gain score (Hake, 1999). Kategori keefektifan ditentukan berdasarkan klasifikasi tingkat peningkatan hasil belajar. Triangulasi sumber dan metode digunakan untuk menjamin keabsahan data (Mulyatiningsih, 2016). Pendekatan ini menekankan keseimbangan antara uji empiris efektivitas dan validitas akademik media yang dikembangkan, sehingga hasilnya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sekaligus aplikatif bagi pengembangan pembelajaran digital Fiqih di madrasah (Arikunto, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard digital interaktif pada pembelajaran Fiqih materi *Thaharah* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum, hasil penelitian ini memunculkan tiga temuan utama yang menegaskan validitas, efektivitas, dan implikasi pedagogis media tersebut.

Pertama, dari sisi validitas produk, hasil uji ahli menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor 92% dari ahli materi dan 88% dari ahli media, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Temuan ini membuktikan bahwa media flashcard digital interaktif telah memenuhi unsur kelayakan isi, bahasa, tampilan, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik madrasah. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2020) dan Daryanto & Karim (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran digital yang baik harus menggabungkan aspek pedagogis, estetika, dan interaktivitas untuk mendukung tercapainya tujuan belajar. Validitas yang tinggi juga memperkuat pandangan Branch (2009) bahwa model pengembangan ADDIE mampu menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, adaptif, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Kedua, dari hasil uji efektivitas, diperoleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 63,2 menjadi 86,4 dengan *gain score* 0,72 yang termasuk kategori tinggi (Hake, 1999). Peningkatan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas media secara kuantitatif, tetapi juga menggambarkan transformasi dalam cara siswa memahami konsep Fiqih, khususnya pada materi bersuci. Menurut Wibowo & Nurjanah (2024), *gain score* di atas 0,7 menandakan keberhasilan pembelajaran dalam mengubah pemahaman konseptual menjadi pengetahuan aplikatif. Dalam konteks penelitian ini, siswa tidak hanya mampu menjawab soal dengan benar, tetapi juga dapat menjelaskan langkah-langkah bersuci, membedakan jenis hadas dan najis, serta memahami filosofi spiritual di balik praktik *Thaharah*. Temuan ini selaras dengan teori *dual coding* (Pajriah & Budiman, 2017; Suhendar & Rohimah, 2023) yang menekankan pentingnya kombinasi antara teks dan visualisasi dalam memperkuat memori jangka panjang.

Ketiga, hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi dan perilaku belajar siswa. Berdasarkan hasil angket, sebanyak 94% siswa menyatakan pembelajaran Fiqih menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan mudah dipahami dengan media flashcard digital interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menjawab kuis dan berinteraksi dengan tampilan visual yang menarik. Mereka lebih aktif dalam berdiskusi dan lebih percaya diri saat menirukan gerakan bersuci berdasarkan animasi yang ditampilkan. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran dari pembelajaran pasif menuju pembelajaran partisipatif, sejalan dengan prinsip *social constructivism* yang dikemukakan Vygotsky dalam konteks pendidikan Islam (Nasrullah & Halim, 2023).

Perubahan perilaku ini mengonfirmasi temuan Hidayat et al. (2024), yang menjelaskan bahwa elemen gamifikasi seperti skor, tantangan, dan kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa madrasah. Lestari & Setiawan (2024) juga menegaskan bahwa pembelajaran berbasis interaktivitas digital mampu meningkatkan semangat belajar sekaligus menumbuhkan nilai kompetisi yang sehat antar siswa. Dengan demikian, interaktivitas pada media flashcard digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi sebagai sarana untuk menumbuhkan keterlibatan emosional dan spiritual dalam belajar Fiqih.

Dari hasil observasi selama implementasi, terlihat bahwa guru Fiqih juga mengalami perubahan positif dalam praktik pengajaran. Guru menyatakan bahwa media ini membantu menjelaskan konsep abstrak seperti niat dan hukum air secara konkret. Flashcard digital interaktif dinilai fleksibel karena dapat digunakan dalam mode daring maupun luring, sesuai dengan kondisi infrastruktur madrasah. Temuan ini sejalan dengan Kurniawan & Latifah (2022) yang menegaskan bahwa media digital sederhana dengan akses mudah sangat dibutuhkan di madrasah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi. Selain itu, keterlibatan guru dalam proses validasi dan revisi produk turut meningkatkan literasi digital serta kompetensi pedagogik mereka (Suryani & Ramadhan, 2023). Artinya, penelitian ini tidak hanya berdampak pada siswa sebagai pengguna, tetapi juga pada guru sebagai fasilitator pembelajaran berbasis teknologi.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya, kontribusi utama penelitian ini terletak pada integrasi antara metode flashcard tradisional dan teknologi digital interaktif. Sebelumnya, Fitriani (2023) meneliti efektivitas flashcard konvensional dalam meningkatkan hafalan, namun belum menyentuh aspek interaktivitas digital. Sementara Rahmah et al. (2024) dan Jamiati et al. (2025) meneliti media animasi dan multimedia interaktif, tetapi belum menekankan pengalaman belajar berbasis eksplorasi. Dengan demikian, penelitian ini mengisi celah dengan menghadirkan model pembelajaran berbasis eksplorasi digital yang kontekstual dengan karakteristik siswa madrasah. Inovasi ini menunjukkan bahwa digitalisasi dalam pendidikan Islam dapat berjalan harmonis dengan nilai-nilai religius yang mendasarinya.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna. Flashcard digital interaktif memungkinkan siswa mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi. Hal ini mendukung pendapat Rahmah et al. (2024) bahwa media interaktif dapat menjadi perantara antara pemahaman konseptual dan penerapan praktik ibadah secara benar. Dalam konteks *Thaharah*, visualisasi langkah-langkah bersuci memperjelas hubungan antara aspek hukum dan aspek praktik, sehingga pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan mendalam.

Secara pedagogis, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan model pembelajaran Fiqih berbasis teknologi edukatif, yang menggabungkan nilai spiritual, interaktivitas, dan prinsip *experiential learning*. Menurut Azra (2022), modernisasi pendidikan Islam bukan berarti meninggalkan nilai-nilai tradisi, melainkan mengadaptasikannya ke dalam konteks digital tanpa mengubah substansi ajarannya. Dalam hal ini, media flashcard digital interaktif membuktikan bahwa integrasi teknologi dapat memperkaya pendekatan pembelajaran Fiqih tanpa mengurangi esensi keislaman yang terkandung di dalamnya.

Dari sisi kebijakan, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa madrasah memiliki potensi besar untuk bertransformasi secara digital apabila didukung dengan pelatihan dan infrastruktur yang memadai. Hal ini sejalan dengan

rekomendasi Yuliani & Huda (2024) yang menekankan perlunya penguatan kapasitas guru dan inovasi media pembelajaran digital di madrasah. Oleh karena itu, pengembangan media flashcard digital interaktif ini dapat dijadikan model percontohan bagi Kementerian Agama dalam memperluas inovasi pembelajaran berbasis digital di seluruh Indonesia.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa pengembangan media flashcard digital interaktif tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan prosedural siswa, tetapi juga berperan dalam membangun budaya belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Lebih jauh, penelitian ini menegaskan bahwa digitalisasi pembelajaran Fiqih dapat menjadi bagian integral dari upaya modernisasi pendidikan Islam abad ke-21, dengan tetap menjaga nilai spiritualitas dan relevansi kontekstual bagi peserta didik madrasah.

SIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran flashcard digital interaktif pada mata pelajaran Fiqih materi *Thaharah* terbukti valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual serta keterampilan prosedural siswa Madrasah Tsanawiyah. Hasil validasi memperoleh skor 92% dari ahli materi dan 88% dari ahli media, sementara uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 63,2 menjadi 86,4 dengan *gain score* 0,72 (kategori tinggi). Data kualitatif dari observasi dan angket juga menunjukkan bahwa media ini mampu menumbuhkan motivasi, kemandirian, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran Fiqih. Dengan demikian, penelitian ini memastikan bahwa penerapan media berbasis interaktivitas digital dapat menjadi pendekatan pedagogis yang lebih konstruktif dibanding metode konvensional berbasis hafalan.

Secara akademik, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas teori pembelajaran Fiqih berbasis digital dengan menggabungkan pendekatan *flashcard* tradisional dan prinsip interaktivitas visual yang sejalan dengan teori *dual coding* serta konstruktivisme sosial. Hasil penelitian ini memperkaya literatur pengembangan media pendidikan Islam, khususnya dalam konteks transformasi digital madrasah yang tetap menjaga nilai-nilai religius dan spiritualitas. Model pengembangan yang dihasilkan dapat dijadikan rujukan metodologis untuk studi pengembangan media lain pada mata pelajaran Fiqih seperti shalat, zakat, atau puasa. Secara implementatif, media flashcard digital interaktif ini direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam praktik pembelajaran madrasah baik secara daring maupun luring. Guru dapat menggunakannya sebagai sarana pembelajaran kontekstual yang interaktif dan mudah diadaptasi tanpa memerlukan keahlian teknis tinggi. Lembaga pendidikan Islam dapat menjadikannya prototipe inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung program transformasi digital pendidikan agama Islam (Yuliani & Huda, 2024). Penelitian selanjutnya disarankan menguji efektivitas media ini pada

skala yang lebih luas, lintas madrasah dan konteks materi Fiqih lainnya, agar diperoleh model pembelajaran digital yang lebih komprehensif dan berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.
- Daryanto, & Karim, S. (2020). *Pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fitriani, S. (2023). Efektivitas penggunaan flashcard konvensional dalam pembelajaran hafalan fiqih. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 8(2), 145–157.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/ gain scores*. Indiana University.
- Harun, R., & Rofiq, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran modular berbasis digital pada pendidikan agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 6(1), 55–70.
- Hidayat, R., Nasution, M., & Fauzan, A. (2024). Gamifikasi dalam pembelajaran digital di madrasah: Studi empiris pada siswa MTs. *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, 12(2), 112–124.
- Hidayati, N. (2023). Integrasi nilai-nilai Islam dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Tarbawi: Kajian Pendidikan Islam*, 9(2), 88–102.
- Husain, A., Asrori, M., & Endang, S. (2020). Model elaborasi bahan ajar thaharah untuk siswa MTs. *Neliti.com*.
- Kamilah, M. (2022). *Mentasi media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran fiqih kelas VII MTs Darul Ulum Kota Tangerang* (Doctoral dissertation, UNUSIA).
- Kemendikbudristek. (2020). *Kurikulum mata pelajaran fiqih Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Kemendikbudristek. (2023). *Laporan transformasi digital pendidikan Indonesia*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan.
- KSKK Madrasah. (2023). *Laporan statistik pembelajaran madrasah tahun 2023*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, Kemenag RI.
- Kurniawan, R., & Latifah, F. (2022). Implementasi media digital sederhana dalam pembelajaran madrasah di era Merdeka Belajar. *Jurnal Al-Tarbawi*, 7(1), 41–53.
- Lestari, P., & Setiawan, D. (2024). Gamifikasi dan motivasi belajar pada siswa madrasah: Perspektif teknologi pendidikan Islam. *EduTech Journal of Islamic Education*, 5(1), 19–33.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

-
- Muhlis, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva pada materi thaharah siswa kelas II SDN 05 Salamae Kota Palopo (Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan).
- Muslihah, S. (2022). Tantangan digitalisasi pendidikan Islam di madrasah: Solusi implementatif. *Jurnal Transformasi Pendidikan Islam*, 8(2), 145–160.
- Nasrullah, A., & Halim, M. (2023). Pendekatan konstruktivisme dalam pendidikan Islam: Perspektif teori belajar modern. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 9(3), 210–225.
- Pajriah, S., & Budiman, A. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran dual coding terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Artefak*, 4(1), 77–86.
- Pratiwi, D. (2023). Media visual interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa PAI. *Jurnal Pendidikan Islam Kreatif*, 4(2), 101–115.
- Rahmah, M., Misbah, & Azis, R. (2024). Pengembangan bahan ajar fiqih berbasis multimedia interaktif di MTs Islamiyah Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 1–15.
- Rahmawati, E. (2023). Efektivitas media interaktif terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 234–248.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian dan pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar, T., & Rohimah, N. (2023). Dual coding dalam pembelajaran digital: Implikasi terhadap hasil belajar fiqih. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Islam*, 11(1), 66–78.
- Suryani, R., & Ramadhan, Y. (2023). Literasi digital guru madrasah dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Afkar*, 10(2), 156–170.
- UNESCO. (2024). *Digital education global report*. Paris: UNESCO Publishing.
- Utami, D. (2022). Kepraktisan penggunaan media digital dalam pembelajaran Agama Islam di MTs. *Jurnal Cendekia Pendidikan Islam*, 6(1), 23–37.
- Wibowo, H., & Nurjanah, S. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap peningkatan pemahaman konseptual siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 15(1), 72–85.
- Yuliani, T., & Huda, F. (2024). Transformasi digital madrasah: Implementasi dan tantangan dalam pembelajaran fiqih. *Jurnal Pendidikan Islam Rahmatan Lil'alamin*, 3(1), 1–15.