

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NURUL QOMAR
PALEMBANG**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

M.Ramadhani Rendi Saputra

622022016

**PROGRAMSTUDIPENDIDIKANAGAMAISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITASMUHAMMADIYAHPALEMBANG**

2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Perihal: Pengantar Ujian Skripsi

Kepada Yth. Bapak Dekan Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Palembang

Di

Tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah di periksa dan diperbaiki sebagaimana mestinya, maka skripsi berjudul "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NURUL QOMAR PALEMBANG" yang ditulis oleh saudara M RAMADHANI RENDI SAPUTRA, NIM 622022016 telah dapat diajukan pada Sidang Munaqasah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang

Demikian terima kasih.

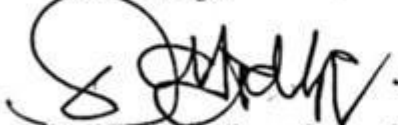
Nasruminnallah wa fathun qareeb

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Palembang, 09 Maret 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Sa'id Habiburrahman, M.Pd.I Dr. Muhammad Zainuddin Nawi, Lc.MA
NBM/NIDN: 1051237/0217048502 NBM/NIDN: 1286240/0201048902

PENGESAHAN SKRIPSI

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NURUL QOMAR PALEMBANG**

ditulis oleh M Ramadhani Rendi Saputra, NIM. 622022016
Telah di Munaqasyahkan dan Dipertahankan
Di depan Panitia Penguji Skripsi pada Tanggal 04 April 2026
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Palembang, 04 April 2026
Universitas Muhammadiyah Palembang, Fakultas Agama Islam
Panitia Penguji Skripsi

Ketua

Dr. Rulitawati, S.Ag., M.Pd.I
NBM/NIDN: 895938/0206057201

Sekretaris



Rijalush Shalihin, S.E.I., M.H.I
NBM/NIDN: 1081597/0205068801

Penguji I

Mustofa, S.Ag., M.Pd.I
NBM/NIDN: 634729/0201096801

Penguji II

Dr. Zulkipli Jemain, M.Pd. I
NBM/NIDN: 795826/0210097601



Mengesahkan
Dekan Fakultas Agama Islam

Dr. Purmansyah Ariadi, S.Ag., M. Hum
NBM/NIDN: 731454/0215126904

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Ramadhani Rendi Saputra

Tempat/Tanggal Lahir : Palembang, 01 Desember 2002

NIM : 622022016

Prodi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa, skripsi yang berjudul "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SMP NURUL QOMAR PALEMBANG" adalah benar karya peneliti sendiri dan bukan merupakan penciplakan karya orang lain. Apabila ada di kemudian hari terbukti bahwa ini tidak benar, maka saya sanggup menerima sanksi apapun sesuai aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini penelitian buat dengan sesungguhnya.

Palembang, 04 April 2026


M. R. Saputra
NIM. 622022016

MOTTO

**“Sempurna Dalam Iman, Luas Dalam Ilmu, Ikhlas Dalam Beramal” “Hidup
Mulia Atau Mati Syahid”**

“Tidak ada jalan tanpa debu, Dan tidak ada kesuksesan tanpa doa ibu”

**“Keberhasilan bukan milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang
senantiasa berusaha”**

(B.J. HABIBIE)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini peneliti persembahkan sebagai bentuk ungkapan terima kasih dan cinta kepada mereka yang telah menjadi bagian penting dalam setiap proses perjuangan dan pembelajaran selama menempuh pendidikan.

1. Segala puji dan syukur peneliti haturkan hanya kepada-Mu. Atas izin, pertolongan, dan kasih sayang-Mu, langkah ini dapat sampai pada titik penyelesaian. Dalam setiap langkah, Engkau hadir sebagai penguat; dalam setiap pragu, Engkau menjadi tempat kembali. Skripsi ini adalah bagian kecil dari ikhtiar dan penghambaan peneliti kepada-Mu. Semoga setiap proses yang telah dilalui bernilai ibadah, diterima sebagai amal kebaikan, dan menjadi jalan untuk terus mendekatkan diri kepada-mu.
2. Teristimewakan kepada Nenekku Tercinta Masnah dan Orangtuaku, terima kasih atas kasih sayang yang tidak pernah berkurang, doa yang selalu dipanjatkan tanpa henti, serta pengorbanan yang menjadi pondasi utama dalam setiap langkah peneliti. Segala pencapaian ini adalah bagian dari buah kesabaran dan keikhlasan Nenek, Ayah dan Ibu. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan usia, dan balasan terbaik atas segala kebaikan yang telah diberikan.
3. Teristimewa kepada Om Hendra dan Tanteuku Sri Maryati, terima kasih atas kasih sayang yang tidak pernah berkurang, doa yang selalu dipanjatkan tanpa henti, serta pengorbanan yang menjadi pondasi utama dalam setiap langkah peneliti. Segala pencapaian ini adalah bagian dari buah kesabaran dan keikhlasan Om dan

Tante. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan usia, dan balasan terbaik atas segala kebaikan yang telah diberikan.

4. Kepada adik adik saya Juwita,Nabila,Dirga terima kasih atas dukungan, perhatian, dan kebersamaan yang selalu menguatkan. Kehadiran kalian menjadi sumber semangat, penghibur di saat lelah, serta pengingat untuk terus melangkah dengan penuh keyakinan.

5. Kepada keluarga besar peneliti, terima kasih atas doa, nasihat, dan dukungan yangtulus.Semogakebersamaandanikatankekeluargaaninisenantiasaterjagadan diberkahi oleh Allah SWT.

6. Kepada sahabat-sahabat peneliti, terima kasih telah menemani perjalanan ini dengan cerita, tawa, dan dukungan yang membuat peneliti semangat khususnya Rizki Caplin dan Sahrul Arifin. Kebersamaan kalian menjadi warna tersendiri dalam proses panjang penyelesaian skripsi ini.

7. Kepada Bapak Dr. Sayid Habiburrahman,M. Pd.I dan Bapak Dr. Muhammad Zainuddin Nawati. Lc. Ma terima kasih atas bimbingan, kesabaran, dan ilmu yang telah diberikan. Arahan dan nasihat Bapak menjadi bekal berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik baiknya.

8. KepadaBapakDr.Mustofa,S.Ag.,M.Pd.IdanBapakDr.ZulkipliJemain,M.Pd.

I terima kasih Atas sudah menguji dan membimbing ,kesabaran dan ilmu yang di berikan. Arahan dan nasihat Bapak menjadi bekal berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik baiknya.

9. Kepada jodoh peneliti di masa depan kamu adalah salah satu alasan peneliti menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih karena menjadi bagian dari doa dan harapan

yang selalu disematkan. Semoga kelak Allah SWT mempertemukan pada waktu yang tepat, dalam keadaan yang saling menguatkan, mendewasakan, dan mendekatkan pada-Nya.

10. Kepada Real Madrid, Klub sepakbola favorit peneliti. Terima kasih banyak atas setiap permainan dan pencapaian yang telah diberikan kepada peneliti sebagai pendukung, serta terima kasih atas goal-goal krusialnya di menit akhir yang membuat peneliti senam jantung serta melatih mental peneliti. Ketika menyaksikan pertandingan, walaupun sampai saat ini peneliti belum dapat melihat pertandingan secara langsung namun peneliti memiliki keyakinan suatu saat nanti dapat datang ke stadion Santiago Bernabeu untuk menyaksikan Real Madrid berlaga di pertandingan. Karena dari Real Madrid, peneliti dapat belajar bahwa untuk mencapai sesuatu atau mendapatkan kemenangan, kita harus selalu berjuang sampai detik-detik terakhir.

11. Dan terakhir, kepada diri peneliti sendiri, terima kasih telah bertahan, berani melangkah, dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih atas kesabaran menghadapi setiap proses, serta keberanian untuk tidak menyerah. Semoga perjalanan selanjutnya dipenuhi ketenangan, keyakinan, dan keberkahan.

KATAPENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena berkat Rahmat, Taufik serta Hidayah Dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR SISWA PADAMATAPELAJARANPENDIDIKANAGAMAISLAMDISMP NURUL QOMAR PALEMBANG ”**. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Sallallahu „Alaihi Wasallam beserta keluarga, para sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari banyak bantuan dan dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak, baik dari fakultas, keluarga serta sahabat seperjuangan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Bapak Dr. Purmansyah Ariadi S.Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Bapak Azwar Hadi, S.Ag., M.Pd.I., selaku Kepala Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.
4. Ibu Sri Yanti S.Pd., M.Pd.I., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang.

5. Bapak Dr. Sayyid Habiburrahman M.Pd.I., selaku dosen pembimbing I yang selalu membimbing mengarahkan sekaligus menjadi motivator yang luar biasa. Terima kasih sebesar-besarnya atas waktu, perhatian dan kesabaran yang bapak berikan selama penulisan skripsi ini. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi. Bapak bukan hanya membimbing dengan ilmu, tetapi juga dengan hati. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang bapak berikan.

6. Bapak Dr. Muhammad Zainuddin Nawi Lc.MA, selaku Dosen Pembimbing II yang dengan tulus, sabar dan bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan nasehat serta petunjuk selama penyusunan dan penulisan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang bapak berikan.

7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

8. Pimpinan Pondok Pesantren Nurul Qomar Palembang serta seluruh guru atas kesediaannya memberikan izin penelitian serta memfasilitasi peneliti dalam penyelesaian penelitian.

9. Kedua orang tua, Nenek, Tante, Om, Mamang dan adik-adik kuu terima kasih sudah menjadi sandaran, penyemangat terkuat dari kerasnya dunia. Terima kasih telah memberikan kasih sayang yang tiada hentinya, selalu memberikan nasehat, motivasi, terima kasih selalu sabar, selalu berjuang untuk kehidupan saya, terima kasih untuk semua do'a dan dukungan sehingga saya berada di titik ini. Semoga

Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, umur yang panjang serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang diberikan.

10. Kepada diri saya M Ramadhani Rendi S. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri di titik ini, walaupun sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, Terima kasih karena memutuskan tidak menyerah se sulit apapun proses penyusunan skripsi, Berbahagialah selalu di manapun berada, Rendi. Adapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri Halamadrid.

Dengan iringan dukungan serta motivasi dari semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi, sehingga penulis dapat menyelesaikannya. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih perlumasan dan saran yang membangun dari para pembaca. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan yang membangun agar penulis dapat lebih baik lagi. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri pribadi dan pembaca. Aamiin yaa Rabbal'alam.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Palembang, 04 April 2026

M.RamadhaniRendiSaputra
NIM. 622022016

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Nurul Qomar Palembang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada fenomena rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang sering dianggap kurang menarik dan monoton. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan hafalan, tanpa didukung oleh media yang variatif dan inovatif. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, komunikatif, serta berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dipandang sebagai salah satu solusi strategis dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan guru Pendidikan Agama Islam, siswa, serta kepala sekolah sebagai informan pendukung. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif di SMP Nurul Qomar Palembang telah diterapkan melalui penggunaan berbagai media seperti PowerPoint interaktif, video pembelajaran, serta aplikasi kuis digital. Penggunaan media tersebut terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui meningkatnya perhatian, keaktifan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih antusias, tidak mudah bosan, serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan, khususnya materi yang bersifat abstrak seperti akhlak, sejarah Islam, dan praktik ibadah. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, variatif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapan media pembelajaran interaktif, yaitu keterbatasan sarana dan prasarana serta kemampuan guru dalam mengembangkan media berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam penyediaan fasilitas serta pelatihan bagi guru agar pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan secara optimal dan berkelanjutan.

Katakunci: media pembelajaran interaktif, minat belajar, pendidikan agama Islam.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	11
C. Fokus Penelitian.....	11
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	18
A. Pengertian Pendidikan	17
B. Pengertian dan konsep Media Pembelajaran Interaktif	20
C. Hubungan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Minat Belajar Siswa Pendidikan Agama Islam	22
D. Konsep Minat Belajar Siswa	24
1. Pengertian Minat Belajar	24
E. Penelitian Relevan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	30
A. Pendekatan Penelitian.....	30
B. Situasi Sosial dan Subjek Penelitian	32
C. Jenis dan Sumber Data.....	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34

E. Teknik Analisis Data	37
G. Uji Keabsahan Data.....	39
H. Rencanan dan Waktu Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	44
1. Sejarah Singkat Pondok Pesantren Nurul Qomar.....	44
2. Profil SMP Nurul Qomar Palembang.....	46
3. Visi dan Misi Sekolah	47
B. Temuan Penelitian.....	48
1. Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran PAI.....	48
2. Strategi Guru dalam Menggunakan Media Interaktif.....	51
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif	55
C. Analisis Penelitian	59
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
PEDOMAN OBSERVASI	73
PEDOMAN WAWANCARA	76
INSTRUMEN WAWANCARA	78
TRANSKRIP HASIL OBSERVASI	82
TRANSKRIP HASIL WAWANCARA	85
LAMPIRAN FOTO WAWANCARA	109
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	41
Tabel 4.1 Data Informan Penelitian	45
Tabel 4.2 Hasil Observasi Pemanfaatan Media Interaktif.....	50
Tabel 4.3 Ringkasan Hasil Wawancara	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk kepribadian manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Melalui Pendidikan, manusia diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi dirinya, baik spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Dalam konteks sistem pendidikan nasional, Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi strategis karena tidak hanya mengajarkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai moral, spiritual, dan karakter peserta didik.¹

Namun pada kenyataannya minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI di berbagai sekolah masih belum optimal. Banyak siswa yang menganggap pelajaran agama monoton dan tidak menarik. Hal ini umumnya disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah atau hafalan tanpa variasi media yang inovatif.² Kondisi tersebut menyebabkan partisipasi siswa rendah dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal. Penelitian oleh Ridwan dan Afrinaldi (2022) menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 02 Tiga Nagari kabupaten Pasaman masih tergolong sedang karena kurangnya variasi media pembelajaran.³

¹ Daryanto, “*Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*”, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal. 12.

² Slameto, *Belajardan Faktor-Faktoryang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 57.

³ Ridwan & Afrinaldi, “Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 02 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman,” *Jurnal Al-Muaddib*, Vol. 8 No. 1 (2022).

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Paradigma pembelajaran yang dahulu berpusat pada guru (teacher centered learning), kini mengalami pergeseran menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning). Salah satu wujud dari perubahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif, yakni media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa melalui fitur-fitur digital dan multimedia

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memungkinkan proses belajar menjadi lebih interaktif dan fleksibel.⁴ Transformasi ini terlihat dari perubahan metode pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa melalui penggunaan media digital dan platform e-learning.⁵ Kehadiran teknologi juga memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara lebih variatif, seperti melalui video, simulasi, kelas virtual, dan aplikasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa.⁶

⁴Maulana, M. P., Dimiyati, M., & Aprilliantoni, "Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dalam Arah Pembangunan Nasional," *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, hal.14

⁵ Khusniyah & Hakim, "Perkembangan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Dampaknya terhadap Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan*. hal.22

⁶Siddiqi, A.T. & Masud, M., "A System Framework for Smart Class System to Boost Education and Management," *arXive-Print*, 2017. hal.3

Paradigma pembelajaran yang dahulu berpusat pada guru (teacher-centered learning) kini mengalami pergeseran menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning) seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan pendekatan pedagogis modern.⁷ Student-centered learning adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa terlibat dalam eksplorasi, diskusi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Pendekatan ini berakar pada teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky serta dipopulerkan dalam desain pembelajaran modern oleh Joyce & Weil.⁸ Pemanfaatan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, melibatkan siswa secara aktif, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi melalui tampilan visual, audio, maupun simulasi digital.⁹ Selain itu, penggunaan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan ruang partisipasi dan interaksi yang lebih luas.¹⁰

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini membawa peluang besar bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang kini banyak diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Media ini

⁷ Khusniah, N.L., & Hakim, L., "Perkembangan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Dampaknya terhadap Proses Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan*, 2019.

⁸ Bruce Joyce, Marsha Weil & Emily Calhoun, *Model of Teaching*, 8th ed. (Boston: Pearson Education, 2009).

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

¹⁰ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013),

memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pelajaran, di mana peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi pasif.

Perkembangan teknologi informasi di era digital membawa peluang besar bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi. Salah satu inovasi yang kini banyak diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Menurut Azhar Arsyad (2019), media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi siswa untuk belajar.¹¹ Media interaktif memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pelajaran sehingga peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Perubahan paradigma pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 menuntut guru untuk lebih kreatif dan adaptif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Pemerintah Indonesia melalui Kemendikbudristek (2024) menekankan pentingnya transformasi digital di sekolah. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS, 2024), sekitar 78,4% sekolah di Indonesia telah memiliki akses internet, tetapi hanya 46,7% yang memanfaatkan teknologi digital secara aktif dalam proses pembelajaran.¹² Data ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan fasilitas dan penerapannya di kelas.

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), hal. 12.

¹² Badan Pusat Statistik, *Statistik Pendidikan Indonesia 2024* (Jakarta: BPS, 2024).

Namun pada kenyataannya minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI di berbagai sekolah masih belum optimal. Banyak siswa yang menganggap pelajaran agama monoton dan tidak menarik. Hal ini umumnya disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah atau hafalan tanpa variasi media yang menarik.¹³ Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini membawa peluang besar bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang kini banyak diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif.¹⁴ Media ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pelajaran, di mana peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi pasif.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran merupakan segala bentuk alat dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi siswa untuk belajar.¹⁵ Ketika media tersebut dibuat secara interaktif—menggabungkan teks, gambar,

¹³ Slameto, "*Belajaran Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 57.

¹⁴ Munir, "*Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 56.

¹⁵ Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 3.

audio, video, dan aktivitas kuis digital—siswa cenderung lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.¹⁶

Dalam konteks pelajaran PAI, media pembelajaran interaktif berperan penting untuk menghidupkan suasana belajar yang menyenangkan. Melalui penggunaan media seperti *Quizizz*, *Kahoot*, *LearningApps*, atau video animasi Pendidikan merupakan pondasi utama dalam Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk kepribadian manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Melalui pendidikan, manusia diarahkan untuk mengembangkanseluruhpotensidirinya,baikspiritual,intelektual,emosional, maupunsosial.Dalam kontekssistem pendidikannasional,PendidikanAgama Islam (PAI) memiliki posisi strategis karena tidak hanya mengajarkan pengetahuan keagamaan, tetapi juga menanamkan nilai moral, spiritual, dan karakter peserta didik.¹⁷

Namun, padakenyataannyaminatbelajarsiswaterhadappelajaranPAI di berbagai sekolah masih belum optimal. Banyak siswa yang menganggap pelajaran agama monoton dan tidak menarik. Hal ini umumnya disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah atau hafalan tanpa variasi media yang menarik.¹⁸ Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar dan berdampak pada hasil belajar yang kurang maksimal.

¹⁶Ibid.,hal.7.

¹⁷ Daryanto, "*Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*", (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hal. 12.

¹⁸ Slameto, "*Belajaran dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal.57.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini membawa peluang besar bagi dunia pendidikan untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi yang kini banyak diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif.¹⁹ Media ini memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pelajaran, di mana peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, tidak hanya sebagai penerima informasi pasif. Religius, nilai-nilai Islam dapat disampaikan dengan cara yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa.²⁰

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriani (2023) dalam *Jurnal Al-Tarbiyah* menunjukkan bahwa penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa hingga 82%.²¹ Hal yang sama diungkapkan oleh Nurliana (2022) dalam *Jurnal Edukasi Islamika*, yang menemukan bahwa media pembelajaran digital dapat meningkatkan semangat belajar dan antusiasme siswa terhadap pelajaran agama karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan.²²

Di lingkungan SMP, khususnya di Palembang dan sekitarnya, terdapat kecenderungan bahwa penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh

¹⁹ Munir, "Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan", (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 56.

²⁰ Nurliana, "Peningkatan Minat Belajar Siswa terhadap PAI melalui Media Interaktif Digital," *Jurnal Edukasi Islamika*, Vol. 8, No. 1, 2022, hal. 66.

²¹ Fitriani, R., "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Partisipasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI," *Jurnal Pendidikan Islam Al-Tarbiyah*, Vol. 10, No. 2, 2023, hal. 89.

²² *Ibid.*, hal. 90.

metode konvensional seperti ceramah, penggunaan buku teks, dan papan tulis. Penggunaan media interaktif belum sepenuhnya optimal dan variatif.

SMP Nurul Qomar Palembang sebagai lembaga pendidikan berbasis Islam juga menghadapi tantangan serupa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada bulan Oktober tahun 2025 dan wawancara bersama guru Pendidikan Agama Islam awal sebagian siswa masih menunjukkan tingkat minat belajar yang rendah terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam. Banyak di antara mereka yang pasif saat pembelajaran berlangsung, cepat bosan, dan kurang berinteraksi dengan guru. Guru Pendidikan Agama Islam sendiri telah berupaya memanfaatkan beberapa media digital sederhana seperti *PowerPoint* dan video, tetapi penerapannya belum maksimal dan belum sepenuhnya interaktif.²³

Kondisi ini menunjukkan perlunya kajian lebih mendalam mengenai bagaimana guru Pendidikan Agama Islam di SMP Nurul Qomar Palembang memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dan sejauh mana media tersebut dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Karena penelitian kualitatif menekankan pemahaman mendalam terhadap pengalaman dan persepsi para pelaku (siswa, guru, kepala sekolah), maka penelitian ini dimaksudkan untuk menggali pengalaman, pandangan, dan dinamika di lapangan terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan bagaimana hal itu mempengaruhi minat belajar siswa Pendidikan Agama Islam.

²³Data Observasi, Hari Sabtu, Tanggal 6 September 2025, Tempat Kantor Guru, Waktu: 10.00-11.00

Penelitian ini berupaya untuk menggali secara mendalam bentuk-bentuk media interaktif yang digunakan, strategi guru dalam penerapannya, serta faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran PAI berbasis teknologi di sekolah Islam.

Di sisi media pembelajaran interaktif, penelitian “Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar” menemukan bahwa media seperti video, *PowerPoint*, *Kahoot*, dsb., secara signifikan mampu meningkatkan motivasi siswa, pemahaman konsep, dan partisipasi. Namun penelitian tersebut dilakukan di SD, sehingga belum tentu bisa langsung digeneralisasi ke jenjang SMP dan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan telaah penelitian terdahulu, beberapa kesenjangan utama adalah:

1. Banyak penelitian minat belajar PAI bersifat kuantitatif, dengan fokus pada korelasi antara minat belajar dan hasil belajar, atau berbagai faktor umum yang mempengaruhi minat belajar, tetapi sedikit penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami secara mendalam pengalaman siswa dan guru terkait media pembelajaran interaktif sebagai faktor utama.
2. Penelitian penggunaan media interaktif lebih banyak di jenjang SD, sementara pada jenjang SMP dan khususnyakelas-PAI jarang

ditemukan studi yang menggalid dinamika pemanfaatan media interaktif dan hubungannya dengan minat belajar.

3. Keterbatasan penelitian terdahulu dalam mengidentifikasi faktor-pendukung dan penghambat secara holistik, terutama yang berkaitan dengan konteks lokal (kebijakan sekolah, kesiapan guru, kesiapan siswa, budaya sekolah, sarana/prasarana, dukungan orang tua).
4. Belum ada penelitian yang secara spesifik melihat proses (proses pemanfaatan) media interaktif di kelas PAI di SMP di Palembang (khususnya SMP Nurul Qomar), mulai tahap perencanaan, pelaksanaan, persepsi siswa dan guru, serta bagaimana respon siswa terhadap media tersebut dalam kaitannya dengan minat belajar.

Karena kesenjangan-kesenjangan tersebut, diperlukan penelitian yang bersifat kualitatif untuk menggali: bagaimana media interaktif digunakan secara konkret dalam konteks lokal; bagaimana siswa merespon (of pengalaman, perasaan, motivasi); bagaimana guru mengelola media; faktor pendukung/halangan; dan bagaimana semua itu berkontribusi terhadap menumbuhkan atau tidaknya minat belajar Pendidikan Agama Islam.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana **Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dapat Membantu Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Nurul Qomar Palembang**. Penelitian ini akan mendeskripsikan praktik-praktik penggunaan media interaktif, persepsi siswa dan guru

terhadap mediator tersebut, serta faktor-pendukung dan penghambat dalam pemanfaatannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI di SMP Nurul Qomar Palembang?
2. Bagaimanakah strategi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan partisipasi mereka terhadap pelajaran pai di SMP Nurul Qomar Palembang?
3. Faktor-faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran pai di SMP Nurul Qomar Palembang?

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan untuk memahami secara mendalam bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Nurul Qomar Palembang serta bagaimana pengaruh dan responsis waterhadap media tersebut dalam menumbuhkan minat belajar mereka. Penelitian ini juga menelaah jenis dan bentuk media interaktif yang diterapkan, strategi guru dalam mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar, serta sejauh mana keterlibatan siswa meningkat melalui penggunaan media tersebut. Selain itu,

penelitian ini memusatkan perhatian pada faktor-faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi efektivitas penerapan media interaktif, baik dari sisi sumber daya manusia, sarana prasarana, maupun lingkungan belajar sekolah. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan gambaran komprehensif mengenai hubungan antara pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Suatu penelitian yang dilakukan pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai begitu pula dengan penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang di gunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Nurul Qomar Palembang.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis strategi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif guna menumbuhkan minat belajar siswa serta meningkatkan partisipasi mereka dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam menumbuhkan minat belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Nurul Qomar Palembang.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teroretis maupun praktis bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, yaitu sebagai berikut:

a. **Kegunaan Teoretis**

Secara teoretis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pendidikan Islam, menambah khazanah ilmu pendidikan, khususnya pendidikan Islam dan dalam bidang pembelajaran berbasis teknologi pendidikan, tentang bagaimana media pembelajaran interaktif mempengaruhi minat belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembangan teori pembelajaran interaktif dalam konteks PAI, minat belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif (pengetahuan), tetapi juga afektif (sikap) dan spiritual (nilai iman dan ibadah). Dengan demikian, secara teoretis penelitian ini diharapkan tidak hanya menambah wawasan akademik, tetapi juga memberikan landasan ilmiah yang kuat bagi guru, dosen, dan praktisi pendidikan Islam dalam menerapkan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran modern yang berorientasi pada penguatan nilai-nilai keislaman.

b. **Kegunaan Praktis**

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan inspirasi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan inovatif. Melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif, guru dapat memperbaiki metode mengajar yang selama ini bersifat konvensional menuju pembelajaran yang lebih komunikatif, partisipatif, dan menyenangkan. Guru juga akan lebih memahami bagaimana media interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, penelitian ini memberikan wawasan baru kepada guru mengenai pentingnya literasi digital dalam pembelajaran agama, sehingga guru Pendidikan Agama Islam dapat berperan aktif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

2) Bagisiswa

Bagi siswa, manfaat penelitian ini adalah meningkatkan minat dan semangat belajar terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan media interaktif, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga pelaku aktif dalam proses belajar. Penggunaan media seperti *Quizizz*, *Kahoot*, atau *PowerPoint interaktif* akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna, karena siswa dapat belajar sambil bermain, berdiskusi, dan berpikir kritis, meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan pemahaman materi

PAI. Bagi sekolah / pemangku kebijakan: memberikan masukan tentang kebutuhan sarana/prasarana/pendukung (hardware, software, pelatihan guru) untuk mendukung pemanfaatan media pembelajaran interaktif.

Bagi penelitian selanjutnya: sebagai dasar bagi penelitian lanjutan, terutama penelitian kualitatif maupun kuantitatif yang mendalami aspek-aspek yang tidak terjangkau dalam penelitian ini, Selain itu melalui media interaktif, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, kolaboratif, dan reflektif terhadap nilai-nilai Islam yang diajarkan. Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya menumbuhkan pengetahuan agama, tetapi juga memperkuat karakter, akhlak, dan keimanan mereka.

3) Bagi Sekolah

Bagi lembaga pendidikan, penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam penyediaan fasilitas teknologi pembelajaran dan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media interaktif. Implementasi media interaktif secara optimal dapat meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap kemajuan zaman, tanpa meninggalkan nilai-nilai religius. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam penyusunan program pengembangan

profesional guru, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran berbasis keislaman.

4) Bagi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama

Islam, Universitas Muhammadiyah Palembang

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi pengembangan kurikulum dan inovasi pembelajaran di lingkungan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Agama Islam (FAI), Universitas Muhammadiyah Palembang. Penelitian ini juga dapat memperkuat profil lulusan PAI agar memiliki kompetensi pedagogik, digital, dan spiritual yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era modern

5) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan kajian serupa dengan pendekatan dan konteks yang berbeda, baik pada tingkat sekolah lain, materi pembelajaran tertentu, maupun media digital yang lebih beragam. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur dan mendorong penelitian lanjutan tentang pembelajaran PAI berbasis teknologi interaktif di Indonesia. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Nurul Qomar Palembang, sehingga dapat

memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran PAI berbasis teknologi di sekolah Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an al-Karim, Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya Edisi Penyempurnaan*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Al-Bukhari, Muhammad bin Ismail. *Shahih al-Bukhari*. Beirut: Dar al-Fikr, t.t.
- Muslim bin al-Hajjaj. *Shahih Muslim*. Beirut: Dar al-Fikr, t.t.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.
- Badan Pusat Statistik. *Statistik Pendidikan Indonesia 2024*. Jakarta: BPS, 2024.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Djaali. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.
- Fitriani, R. "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz terhadap Partisipasi dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI." *Jurnal Pendidikan Islam Al-Tarbiyah*, Vol. 10, No. 2, 2023.
- Gagné, Robert M. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1985.
- Hamalik, Oemat. *Pendidikan Dasar dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Heinich, Robert, dkk. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. New York: Macmillan, 1993.
- Hurlock, Elizabeth B. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga, 2005.
- Joyce, Bruce., Weil, Marsha., & Calhoun, Emily. *Models of Teaching* (8th ed.). Boston: Pearson Education, 2009.

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Kebijakan Transformasi Digital Pendidikan. Jakarta: Kemendikbudristek, 2024.
- Keller, John M. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer, 2016.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. “Perkembangan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Dampaknya terhadap Proses Pembelajaran.” *Jurnal Pendidikan*, 2019.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya, 2021.
- Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2019.
- Sari, D., & Maulana, R. “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 2, 2023.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- The Liang Gie. *Cara Belajar yang Efisien*. Yogyakarta: Pusat Kemajuan Studi, 1985.

- Maulana, M. P., Dimiyati, M., & Aprilliantoni. "Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dalam Arah Pembangunan Nasional." *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 2020.
- Nurliana. "Peningkatan Minat Belajar Siswa terhadap PAI melalui Media Interaktif Digital." *Jurnal Edukasi Islamika*, Vol. 8, No. 1, 2022.
- Rahmadani. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint terhadap Minat Belajar Siswa PAI." *EduSpirit Journal*, Vol. 2, No. 1, 2022.
- Ridwan & Afrinaldi. "Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 02 Tigo Nagari Kabupaten Pasaman." *Jurnal Al-Muaddib*, Vol. 8, No. 1, 2022.
- Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.