



Pengaruh model *discovery learning* berbasis media digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI

Elisa Hardina Santi, Fitri Hidayati, M. Rohmad Abdan

Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama Pacitan, Indonesia

*elisahardinasanti@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the effect of implementing a digital media-based discovery learning model on students' interest in learning Islamic Religious Education at SMPN 1 Pringkuku. Using a quantitative approach with an ex-post facto design, this study involved a population of 118 eighth-grade students, with a sample of 96 students selected through cluster random sampling. The research instrument consisted of a Likert-scale questionnaire. Data analysis was conducted using simple linear regression with the assistance of SPSS software. The results indicate a positive and significance level of $0.000 < 0.05$. The coefficient of determination (R^2) of 0.308 indicates that this model contributes 30.8% to students' interest in learning, while the remainder is influenced by other external factors. This study concludes that the integration of digital technology into the discovery learning model is effective in enhancing students' engagement and interest in Islamic Education learning at the secondary school level.

Keywords: *Discovery Learning; Interest in Learning; Islamic Education.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *discovery learning* berbasis media digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pringkuku. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex-post facto*, penelitian ini melibatkan populasi 118 siswa kelas 8, dengan sampel sebanyak 96 siswa yang dipilih melalui teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian berupa kuesioner skala *likert*. Analisis data dilakukan dengan regresi linear sederhana menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dari model *discovery learning* berbasis media digital terhadap minat belajar siswa, yang dibuktikan dengan nilai t-hitung sebesar 4,379 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,308 menunjukkan bahwa model ini memberikan kontribusi sebesar 30,8% terhadap minat belajar siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor eksternal lainnya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi teknologi digital dalam *sintaks discover learning* efektif dalam meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI di tingkat sekolah menengah.

Kata kunci: *Discovery Learning; Minat Belajar; PAI.*

Pendahuluan

Transformasi digital dalam pendidikan telah menjadi fenomena global yang mengubah paradigma pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Agama Islam. Penggunaan teknologi interaktif dan *e-learning* diakui mampu meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan siswa dalam memahami konsep agama yang kompleks (Masdul,

Firmansyah, Kuliawati, & Suardi Wekke, 2024). Namun, implementasi digitalisasi pendidikan di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan, seperti kesenjangan infrastruktur digital antara wilayah perkotaan dan pedesaan, serta keterbatasan literasi digital guru (Pasha & Rahmanto, 2025). Laporan penelitian terbaru menunjukkan bahwa meskipun media digital tersedia, pemanfaatannya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah menengah sering kali hanya bersifat pelengkap dan belum terintegrasi secara pedagogis untuk membangkitkan minat belajar siswa secara mendalam (Herlina, Astuti, Triyunita, Rahmawati, & Yana, 2024).

Menanggapi isu tersebut, peneliti memandang bahwa optimalisasi minat belajar Pendidikan Agama Islam tidak cukup hanya dengan menyediakan perangkat digital, melainkan memerlukan model pembelajaran yang mengaktifkan proses kognitif siswa, seperti *discovery learning*. Menurut Loka (A, Loka, & Devi, 2024), integrasi media visual dalam kerangka *discovery learning* terbukti efektif memperjelas konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam dan meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Sejalan dengan hal tersebut, para ahli berpendapat bahwa kombinasi antara eksplorasi mandiri dalam *discovery learning* dan daya tarik media digital interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi rasa ingin tahu siswa, yang merupakan akar dari minat belajar (Miftahurohman & Subando, 2025).

Sejumlah penelitian terdahulu telah menguji efektivitas *discovery learning* berbantuan media tertentu, seperti penggunaan *Worldwall* yang terbukti meningkatkan hasil belajar kognitif (Pasha & Rahmanto, 2025). Namun, terdapat kesenjangan yang nyata dalam literatur ini. Mayoritas studi lebih berfokus pada hasil belajar daripada minat belajar sebagai variabel utama (Haikal, 2025). Selain itu, sangat sedikit penelitian yang mengevaluasi bagaimana faktor kontekstual di sekolah tingkat menengah pertama, khususnya di daerah seperti SMPN 1 Pringkuku, mempengaruhi efektivitas model ini. Kebanyakan studi juga bersifat jangka pendek, sehingga keberlanjutan minat belajar siswa setelah intervensi digital masih perlu dipertanyakan (Herlina, Astuti, Triyunita, Rahmawati, & Yana, 2024).

Penelitian ini memiliki keunikan karena menempatkan minat belajar sebagai titik sentral dengan dukungan teori *Techonological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Teori ini menekankan bahwa keberhasilan pembelajaran digital bergantung pada sinergi antara pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi yang dikuasai guru (Pasha & Rahmanto, 2025). Dengan menggunakan *sintaks discovery learning* yang diintegrasikan dengan media digital, penelitian ini berupaya memicu motivasi intrinsik siswa sesuai dengan teori minat belajar yang menyatakan bahwa keterlibatan aktif dalam menemukan pengetahuan baru adalah kunci dari minat (Haikal, 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab beberapa permasalahan yang ada, antara lain sudah sejauh apa penerapan model *discovery learning* berbasis media digital dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pringkuku, mengetahui tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pringkuku, serta apakah terdapat pengaruh model *discovery learning* berbasis media digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pringkuku.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk menguji hipotesis dan mengukur pengaruh antar variabel secara numerik melalui analisis statistik. Menurut Sugiyono, metode kuantitatif tepat digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan tujuan menguji hubungan atau pengaruh variabel yang telah ditetapkan secara objektif. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Ex-post facto*, di mana peneliti menelaah *peritias* atau perlakuan yang telah terjadi tanpa melakukan manipulasi variabel secara sengaja. Pemilihan desain ini sangat relevan untuk menjawab formulasi masalah mengenai sejauh mana dampak nyata dari model pembelajaran tersebut terhadap minat belajar siswa yang sudah berlangsung di lapangan (Rachman, Yochanan, Samanlangi, & Purnomo, 2024).

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas 8 SMPN 1 Pringkuku yang berjumlah 118 orang. Dari populasi tersebut, diambil sampel sebanyak 96 siswa dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*, di mana pemilihan dilakukan berdasarkan unit kelompok kelas yang ada untuk memastikan representasi data yang akurat. Alat pengumpulan data yang utama adalah kuesioner skala *likert* untuk mengukur minat belajar. Sebelum digunakan, instrumen melalui proses validasi yang ketat menggunakan korelasi *product moment* SPSS. Reliabilitas instrumen diuji dengan koefisien *cronbach's alpha* untuk memastikan konsistensi internal item kuesioner.

Prosedur pengumpulan data dimulai dari perizinan, hingga penyebaran kuesioner kepada responden terpilih. Penggunaan instrumen serupa sebelumnya dapat ditemukan dalam penelitian oleh Rohmawati yang menguji pengaruh *discovery learning* terhadap keaktifan dan hasil belajar PAI melalui kuesioner yang tervalidasi. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan analisis regresi sederhana untuk menentukan besarnya pengaruh model *discovery learning* terhadap minat belajar siswa. Seluruh proses perhitungan statistik dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*), yang mencakup uji asumsi klasik sebelum interpretasi nilai signifikansi dan koefisien determinasi dilakukan (Nikmatul, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis media digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 4,379 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan adanya hubungan positif antara variabel model pembelajaran dan minat belajar siswa. Persamaan regresi yang diperoleh yaitu $Y = 11,432 + 0,619X$, yang mengindikasikan bahwa setiap peningkatan penerapan model pembelajaran akan diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis (Uji t)

Coefficientsa		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.432	4.334		2.638	.012
	Model	.619	.141	.555	4.379	.000

Berdasarkan tabel 1 di atas, nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, model *discovery learning* berbasis media digital terbukti memberikan pengaruh nyata terhadap minat belajar siswa. Besarnya pengaruh tersebut juga dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi (R^2) yang menunjukkan kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran memberikan kontribusi sebesar 30,8% terhadap minat belajar siswa, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Tabel 2. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.555 ^a	.308	.292	3.535

Berdasarkan tabel 2 di atas, nilai R sebesar 0,555 menunjukkan bahwa hubungan antara model *discovery learning* berbasis media digital dengan minat belajar siswa berada pada kategori sedang menuju kuat. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan kualitas penerapan model pembelajaran secara konsisten akan diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa. Selain itu, sebelum dilakukan analisis regresi, data telah memenuhi uji prasyarat analisis, yang meliputi uji normalitas, multikolinearitas, autokorelasi, dan heteroskedastisitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, yang ditandai dengan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Model	Minat
N		96	96
Normal Parameters^{a,b}	Mean	49.89	54.82
	Std. Deviation	7.828	4.942
Most Extreme Differences	Absolute	.081	.076
	Positive	.081	.061
	Negative	-.061	-.076
Test Statistic		.081	.076
Asymp. Sig. (2-tailed)		.127 ^c	.200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 3 di atas, nilai signifikansi pada kedua variabel menunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normalitas, sehingga layak untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Selanjutnya, uji multikolinearitas menunjukkan tidak adanya gejala multikolinearitas, yang ditunjukkan oleh nilai *tolerance* sebesar 1,000 dan VIF sebesar 1,000.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a			
Model	Collinearity Statistics		
	Tolerance	VIF	
1	Model	1.000	1.000

Berdasarkan tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan linear yang tinggi antar variabel independen, sehingga model regresi dapat digunakan dengan baik. Uji autokorelasi juga menunjukkan bahwa tidak terdapat autokorelasi data, dengan nilai signifikansi sebesar 0,538 > 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Autokorelasi

Runs Test	
	Unstandardized Residual
Test Value ^a	-.24108
Cases < Test Value	48
Cases ≥ Test Value	48
Total Cases	96
Number of Runs	46
Z	-.616
Asymp. Sig. (2-tailed)	.538

Berdasarkan tabel 5 di atas, uji heteroskedastisitas menunjukkan bahwa tidak terdapat gejala heteroskedastisitas, sehingga varians residual bersifat homogen. Nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa model regresi memenuhi asumsi homoskedastisitas.

Tabel 6. Hasil Uji Homoskedastisitas

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6.724	1.779		3.780	.000
Model	-.107	.058	-.186	-1.835	.070

Berdasarkan tabel 6 di atas, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan penelitian model *discovery learning* berbasis media digital di SMPN 1 Pringkuku menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan dari model pembelajaran tersebut terhadap minat belajar siswa, dibuktikan dengan hasil uji hipotesis (Uji t) dengan nilai t-hitung sebesar 4,379 dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Koefisien Determinasi (R^2) sebesar 0,308 menunjukkan bahwa model *discovery learning* berbasis media digital berkontribusi 30,8% terhadap perubahan minat belajar siswa, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Keberhasilan ini tidak terlepas dari karakteristik model *discovery learning* yang mengedepankan proses eksplorasi dan penemuan mandiri oleh siswa, yang kemudian diperkuat oleh daya tarik visual dan interaktivitas media digital. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terbaru oleh Yosef Setiawan dan Dedi Andrianto (2024) mengungkapkan bahwa media interaktif seperti *WorldWall* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga mampu memicu motivasi intrinsik siswa secara signifikan dibandingkan metode ceramah konvensional.

Temuan di SMPN 1 Pringkuku ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji teknologi dalam pembelajaran PAI. Sebagai perbandingan, penelitian oleh Ahmad Sodikin dan Surami (2023) menemukan bahwa penggunaan multimedia berbasis PowerPoint memberikan pengaruh sebesar 32,2% terhadap minat belajar siswa, angka yang mendekati hasil penelitian ini. Selain itu, studi oleh Faathrias dan Nurul (2025) mengenai penggunaan *e-modul* menunjukkan pengaruh yang sedikit lebih tinggi yaitu 40,4%. Penelitian oleh Mutmainnah dkk. (2025) memanfaatkan media video animasi *Powtoon* dalam kerangka *discovery learning* melaporkan bahwa visualisasi materi yang dinamis sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar dibandingkan media statis. Konsistensi hasil ini menunjukkan bahwa media digital memang menjadi katalisator efektif dalam meningkatkan daya tarik mata pelajaran PAI di tingkat SMP, di

mana penggunaan alat interaktif seperti *WordWall* atau multimedia terbukti secara signifikan mengungguli metode konvensional dalam memicu siswa.

Penguatan terhadap efektivitas model *discovery learning* berbasis media digital juga ditemukan dalam studi terbaru oleh Kadek (2025) yang menunjukkan bahwa integrasi media interaktif seperti *Kahoot* dalam model *discovery learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar dengan nilai signifikansi sebesar $0,012 < 0,05$. Hasil ini mengonfirmasi bahwa elemen *gamifikasi* dan *interaktivitas* yang ditawarkan media digital mampu menjadi atensi siswa selama proses penemuan konsep secara mandiri. Penelitian yang dilakukan Wahyuni (2025) mengenai penggunaan media animasi berbasis *Kinemaaster* dalam model *discover learning* mencatatkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Temuan ini membuktikan bahwa variasi perangkat penyuntingan video digital memungkinkan guru untuk mengemas materi PAI dengan narasi yang lebih kreatif, sehingga secara langsung berdampak pada peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa di kelas.

Integrasi media digital dalam model *discovery learning* menjadi faktor penguat yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar. Nurjanah dkk. (2025) dalam penelitiannya tentang *game-based learning* berbasis kearifan lokal pesisir menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif yang kontekstual dan menyertakan unsur *gamifikasi* mampu meningkatkan minat belajar PAI secara substansial. Media yang interaktif dan memberikan umpan balik langsung cenderung meningkatkan keterlibatan serta daya tarik materi PAI bagi siswa. Keberhasilan implementasi *discovery learning* berbasis media digital juga sangat bergantung pada kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten pembelajaran. Lagala (2025) menekankan pentingnya kompetensi TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) bagi guru PAI dalam mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif dan relevan.

Guru yang menguasai integrasi teknologi pedagogi konten lebih berhasil merancang kegiatan PAI berbasis teknologi secara efektif, karena mereka mampu menyesuaikan metode pedagogis dengan karakteristik teknologi dan kedalaman konten PAI. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun *discovery learning* berbasis media digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar, efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Rohman dkk. (2024) memperkuat argumen ini melalui penelitian pengembangan perangkat pembelajaran TPACK untuk materi Aqidah Akhlak yang dinilai sangat layak dengan skor validasi 87%. Pengembangan perangkat pembelajaran yang sistematis dan tervalidasi menunjukkan bahwa desain instruksional yang matang diperlukan untuk memaksimalkan dampak teknologi terhadap minat belajar PAI.

Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya modernisasi metode pembelajaran PAI melalui pemanfaatan teknologi digital. Guru di SMPN 1 Pringkuku disarankan untuk terus mengembangkan variasi media digital dalam model *discovery learning* agar materi agama Islam menjadi lebih visual, interaktif, dan relevan dengan generasi Z. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya adalah cakupan populasi yang hanya terbatas pada satu sekolah dengan jumlah sampel 96 siswa. Selain itu, nilai koefisiensi determinasi yang berada di angka 30,8%, mengindikasikan bahwa

masih terdapat 69,2% faktor lain seperti lingkungan keluarga, kompetensi kepribadian guru, atau fasilitas sarana prasarana sekolah yang belum terukur dalam model ini dan perlu dieksplorasi dalam penelitian selanjutnya untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Model *discovery learning* memungkinkan siswa untuk aktif dalam menemukan konsep, sementara media digital berfungsi sebagai alat yang memperkaya pengalaman belajar melalui visualisasi dan interaktivitas. Kombinasi keduanya menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis media digital merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan daya tarik materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga berdampak positif terhadap hasil pembelajaran secara keseluruhan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *discovery learning* berbasis media digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Pringkuku. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai t-hitung yang melampaui t-tabel serta signifikansi yang berada di bawah ambang batas 0,05. Secara kuantitatif, model ini memberikan kontribusi sebesar 30,8% dalam menjelaskan variasi minat belajar siswa. Hubungan antara variabel model dan minat belajar bersifat linier positif, artinya semakin optimal penerapan *discovery learning* berbasis media digital, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa. Meskipun demikian, masih terdapat 69,2% faktor lain yang mempengaruhi minat belajar yang perlu diteliti lebih lanjut. Sebagai implikasi praktis, guru PAI disarankan untuk terus memperkuat kompetensi TPACK dan mengembangkan inovasi media interaktif guna menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi rasa ingin tahu siswa secara berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- A, F. A. S., Loka, D. P., & Devi, E. (2024). Advancing Students' Comprehension of Islamic Religious Education through the Integration of Visual Media in Discovery Learning: A Study at Senior High School. *PPSDP International Journal of Education*, 3(2), 569–582. <https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.344>
- Haikal, A. F. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran PAI terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VIII Smp Yppkp Soreang Jawa Barat. *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 5(2), 669–676. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v5i2.20840>
- Herlina, H., Astuti, M., Triyunita, H., Rahmawati, T. D., & Yana, N. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Menarik Minat Siswa di SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 8265–8277. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2431>
- Lagala, M. M. H. (2025). Implementation of Technology-Integrated Islamic Religious Education Learning at Cahaya Khalifah Elementary School. *Proceeding of International Conference on Islamic and Interdisciplinary Studies*, 4, 258–262.

- Masdul, M. R., Firmansyah, E., Kuliawati, K., & Suardi Wekke, I. (2024). Transformation of Islamic Religious Education Through The Use of E-Learning and Interactive Technology. *ScienceOpen Preprints*. <https://doi.org/10.14293/PR2199.000627.v1>
- Miftahurohman, M., & Subando, J. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa MTs Muhammadiyah 1 Gondangrejo Karanganyar. *TSAQOFAH*, 5(6), 6050–6056. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i6.7185>
- Mutmainnah, M., Suardi, S., & Kaharuddin, K. (2025). The Effectiveness of the Discovery Learning Model Assisted by Powtoon Animated Video Media on Elementary School Students' Interest and Learning Outcomes in Social Studies. *Journal of Educational Sciences*, 9(4), 2366–2378. <https://doi.org/10.31258/jes.9.4.p.2366-2378>
- Nikmatul, R. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XII MM di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020* (Diploma, IAIN Ponorogo). IAIN Ponorogo. Retrieved from <https://etheses.iainponorogo.ac.id/11777/>
- Nurjanah, S., Shofianti, S., Sari, F., & Rohman, M. M. (2025). Enhancing Student Interest in Islamic Education Through Educational Game-Based Learning with Coastal Local Wisdom. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 5(5), 575–587. <https://doi.org/10.59689/incare.v5i5.1139>
- Nurwahyu, N., Nurlaelah, N., Irnayanti, I., Zainab, N., Maisaroh, S., & Nurhayati, S. (2025). Improving Understanding of the Asmaul Husana Using Interactive Digital Graphic Learning Media for Grade VII Students SMPN 1 Polongbangkeng Utara. *Ghuru: International Journal of Teacher Education*, 1(2), 105–118.
- Pasha, A. S., & Rahmanto, M. A. (2025). Interactive media in Islamic education: Enhancing engagement amid infrastructure challenges at Muhammadiyah 12 Senior High School Jakarta. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 118–131. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v6i2.2645>
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Rohman, D. F., Roziqin, M. K., Putra, I. A., Hidayatulloh, D., & Abdillah, A. (2024). Development of TPACK Integrated Learning Tools on Aqidah Akhlak Learning Materials for Class XII Madrasah Aliyah Students. *APPLICATION: Applied Science in Learning Research*, 4(1), 11–18. <https://doi.org/10.32764/application.v4i1.4639>
- Setiawan, Y., & Andrianto, D. (2024, September 3). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. <https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.73>
- Sodikin, A., & Surami, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, 2(1), 56–73. <https://doi.org/10.30599/jupin.v2i1.491>
- Wahyuni, R., & Alawiyah, T. (2025). Implementasi Discovery Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas VII SMP Al-Washliyah Belawan. *alBiruni*, 1(1), 54–68.
- Widiadnyani, K., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2025). The Effect of Kahoot-Assisted Discovery Learning Model on Science Learning Interest and Outcomes. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(2), 287–295. <https://doi.org/10.23887/jipp.v9i2.92924>