

Media Digital Interaktif dalam Pendidikan Islam untuk Mengembangkan Berpikir Kritis Siswa di Era Masyarakat 5.0

Siti Luluk Nafisah^{1*}, Nurhafid Ishari², Qurroti A'yun³, Mohammad Darwis⁴

¹⁻⁴ Universitas Islam Syarifuddin Lumajang

Korespondensi*: nafisahluluk149@gmail.com¹, hafid.ishari@iaisyarifuddin.ac.id²,

qurrati.iais@gmail.com³, mohammad.darwis224@gmail.com⁴

Abstract

Islamic education in the Society 5.0 era integrates high technology into social life, but many Islamic educational institutions still use a teacher-centered approach. This study aims to explore the use of interactive digital media in teaching Islamic education at Madinatul Quran Middle School and Nurul Masyitoh Islamic Middle School in Lumajang. The method used is qualitative with an ethnographic approach, which includes classroom observation, semi-structured interviews, and documentation. The results show that the use of interactive digital media can create a dynamic learning environment, increase student participation, and encourage them to ask questions and develop understanding independently. This study provides a theoretical contribution to the development of competencies of Islamic educational institutions in the Society 5.0 era.

Keywords: critical thinking; interactive digital media; Islamic education

Abstrak

Pendidikan Islam di era Society 5.0 mengintegrasikan teknologi tinggi dalam kehidupan sosial, namun banyak lembaga Pendidikan Islam yang masih menggunakan pendekatan berpusat pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media digital interaktif dalam pengajaran Pendidikan Islam di SMP Madinatul Quran dan SMP Islam Nurul Masyitoh Lumajang. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan etnografi, yang mencakup observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendorong mereka untuk mengajukan pertanyaan dan mengembangkan pemahaman secara mandiri. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan kompetensi lembaga Pendidikan Islam di era Society 5.0.

Kata Kunci: berpikir kritis; media digital interaktif; pendidikan islam



Article History:

Received: 27 November 2025
Revised: 03 Februari 2026

Accepted: 06 Februari 2025
Published: 07 Februari 2026

Pendahuluan

Dalam era Society 5.0, perkembangan teknologi informasi tidak hanya mengubah cara hidup masyarakat, tetapi juga menuntut reformulasi secara menyeluruh terhadap praktik pembelajaran, termasuk dalam Pendidikan Islam. Era ini menuntut pendidikan yang tidak hanya berbasis konten, tetapi juga mampu mengembangkan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (*critical thinking skills*) melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian Purnomo & Loka menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam meningkat ketika strategi teknologi interaktif multimodal (audio, video, teks, animasi) diintegrasikan secara pedagogis dalam proses belajar, sehingga membantu siswa lebih aktif dan kritis dalam memahami materi pembelajaran Islam di era digital (Sari et al., 2025).

Penelitian yang dilakukan di luar bidang pendidikan Islam juga menunjukkan peran penting media digital interaktif dalam membantu siswa mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan kreatif mereka. Misalnya, telah ditunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dalam pendidikan jasmani sangat meningkatkan kapasitas siswa untuk berpikir kritis dan kreatif melalui tugas-tugas termasuk analisis, pemecahan masalah, dan menghasilkan ide (Ridwan et al., n.d. 2022). Demikian pula, telah dicatat bahwa menciptakan materi pendidikan yang menggabungkan multimedia interaktif dan narasi visual di berbagai bidang mendorong kemampuan beradaptasi, kreativitas, dan keberanian saat menyampaikan argumen (Manggopa & Kumampung, 2023).

Hasil ini menunjukkan bahwa, jika digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip Islam, media digital interaktif memiliki potensi besar untuk pendidikan agama Islam, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Namun, beberapa kendala masih perlu diatasi sebelum media digital interaktif dapat digunakan dalam pengajaran Islam. Menurut beberapa penelitian tentang literasi digital di kalangan guru PAI, banyak dari mereka masih berada pada tingkat pengguna pasif, hanya menggunakan PowerPoint, YouTube, atau aplikasi kuis dasar alih-alih membuat atau merancang konten digital yang benar-benar interaktif dan relevan dengan lingkungan belajar (Eraku et al., 2021) (Reksiana, 2024).

Keterbatasan infrastruktur, beban kerja administratif yang tinggi, serta pelatihan yang tidak konsisten dalam mengintegrasikan pedagogi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan literasi digital dan teknologi pendidikan menjadi kendala yang signifikan (Eliwatis, 2022).

Walaupun sejumlah penelitian telah membahas kebutuhan transformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam konteks era Society 5.0 yang menuntut integrasi teknologi digital dan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan literasi digital, banyak dari kajian tersebut masih bersifat umum dan lebih menekankan pada kebutuhan strategis atau kurikulum ketimbang implementasi model pembelajaran tertentu secara empiris. Sebagai contoh, studi yang mengeksplorasi transformasi kurikulum PAI di era Society 5.0 menyoroti kebutuhan adaptasi teknologi dalam pembelajaran Islam secara luas, tetapi belum secara khusus mengevaluasi bagaimana model pembelajaran langsung dengan media digital interaktif dapat secara konkret mengembangkan berpikir kritis siswa.

Selain itu, penelitian yang ada sering mengangkat tantangan dan peluang umum dalam penggunaan media digital dalam PAI, seperti peningkatan keterlibatan siswa dan tantangan kompetensi guru, tetapi masih minim kajian yang menguji model pembelajaran tertentu (mis. *Direct Instruction*) dengan struktur pedagogis yang jelas dalam konteks PAI digital serta dampaknya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, terdapat kekosongan literatur yang perlu diisi mengenai implementasi model pembelajaran langsung yang berbasis media digital interaktif secara empiris dan sistematis dalam

pendidikan Islam, khususnya terkait kapasitasnya dalam mengembangkan berpikir kritis siswa di era Society 5.0 pengetahuan yang masih terbatas dalam riset sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pengeksplorasian model pembelajaran langsung dalam Pendidikan agama islam melalui media digital interaktif, serta untuk menganalisis dampaknya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa era Masyarakat 5.0.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi pendidikan (etnografi kelas). Etnografi sendiri merupakan suatu pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan untuk memahami kehidupan sosial dan budaya suatu kelompok tertentu dengan cara mengamati dan berinteraksi secara langsung dengan kelompok tersebut. Dalam penelitian ini, etnografi digunakan untuk mempelajari praktik pembelajaran dalam konteks Pendidikan agama islam melalui media digital interaktif. Karena pendekatan etnografis berfokus pada rutinitas sehari-hari, makna, dan budaya belajar yang dialami langsung oleh guru dan siswa dalam lingkungan alami, pendekatan tersebut dipilih (Jensen et al., 2022)(Maslani et al., 2023)(Fatimah, 2025). Dengan pendekatan etnografi, peneliti dapat secara langsung mengamati interaksi antara guru dan siswa dalam menggunakan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta memahami bagaimana faktor sosial, kultural, dan lingkungan mempengaruhi pengembangan berpikir kritis siswa di era Society 5.0. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih autentik dan kontekstual tentang dinamika yang terjadi di kelas, yang tidak dapat diperoleh hanya dengan menggunakan metode kuantitatif atau pendekatan lainnya. Begitu juga dalam studi pembelajaran digital, pendekatan hibrida ini sejalan dengan tren penelitian yang menekankan hubungan antara lingkungan virtual dan fisik (Nugrahani et al., 2023).

Tradisi etnografi pendidikan Islam, yang menekankan hubungan antara nilai-nilai keagamaan, praktik pedagogis, dan budaya kelembagaan –seperti yang ditunjukkan oleh studi tentang pesantren, komunitas Muslim minoritas, dan pendidikan Islam berbasis Masyarakat juga diadopsi oleh desain etnografi ini karena fokus penelitian adalah pada lembaga pendidikan Islam (Fadli et al., 2024)(Murdianto, 2023)(Adiyono et al., 2024). Penelitian ini dilakukan di SMP Madinatul Quran Lumajang dan SMP Islam Nurul Masyitoh Lumajang, sekolah menengah pertama dengan fokus Islam yang mengintegrasikan media digital interaktif ke dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pertama, pendekatan pedagogis yang digunakan oleh instruktur PAI, seperti pembuatan dan penerapan materi pembelajaran digital interaktif. Ini termasuk meningkatkan pengalaman belajar siswa melalui penggunaan film interaktif, modul digital, dan alat kuis. Kedua, interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta artefak pembelajaran digital termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sumber daya pengajaran interaktif, dan rekaman aktivitas kelas serta reaksi siswa pada platform digital yang digunakan. Sebagai pengamat partisipan dalam penelitian ini, peneliti berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran PAI sebagai pengamat yang umumnya pasif dan sesekali sebagai peserta aktif, seperti ketika siswa menggunakan aplikasi kuis atau terlibat dalam diskusi kelompok. Etnografi kelas dan ekopedagogi pesantren, yang menekankan pentingnya kehadiran peneliti yang berkelanjutan dan jangka panjang untuk memahami dinamika makna dan hubungan kekuasaan dalam proses pembelajaran, konsisten dengan pendekatan keterlibatan ini (Apriliya & Nailiah, 2025).

Studi ini menggunakan berbagai metode pengumpulan data, termasuk wawancara mendalam, observasi virtual, dan observasi partisipan di kelas, untuk memberikan pemahaman yang komprehensif. Catatan lapangan terstruktur digunakan untuk mendokumentasikan pengamatan, dan rekaman audio-visual ditambahkan jika

memungkinkan. Sejalan dengan pendekatan etnografi pendidikan dan penelitian pembelajaran daring yang menyoroti pentingnya deskripsi konteks yang luas, observasi partisipan digunakan untuk memahami praktik pembelajaran dan interaksi di kelas (Borkovich et al., 2021). Para peneliti mematuhi standar etika yang ditetapkan dalam etnografi digital saat mengumpulkan data secara virtual, termasuk menggunakan nama samaran, menguraikan tujuan penelitian dengan jelas, dan menghindari kutipan langsung yang akan mengungkapkan nama peserta (Vera Siti Magfiroh et al., 2025). Sementara itu, etnografi pendidikan dan studi etnografi literasi sering menggunakan wawancara mendalam sebagai pelengkap observasi dalam upaya untuk merekam suara dan sudut pandang peserta secara lebih reflektif.

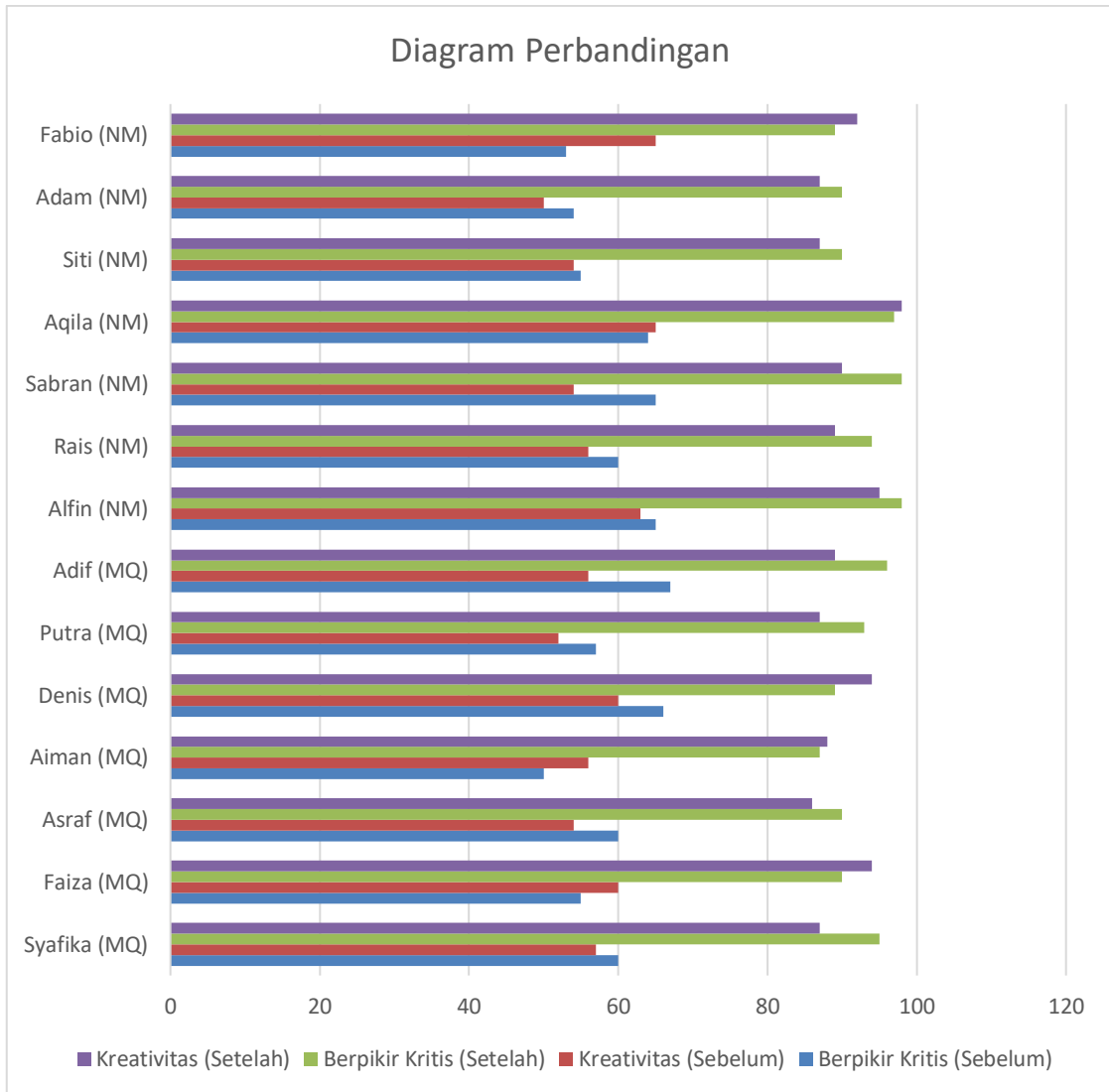
Penelitian ini menggunakan prosedur verifikasi anggota, triangulasi sumber dan metode, deskripsi mendalam, dan jejak audit, penelitian ini menunjukkan validitas yang tinggi dalam pengumpulan data, karena data yang diperoleh dari berbagai sumber dan metode saling mendukung dan memperkuat temuan. Selain itu, reliabilitas hasil penelitian juga terjaga dengan baik, karena proses yang dilakukan transparan, dapat dipertanggungjawabkan, dan konsisten, baik dalam pengumpulan data maupun dalam analisisnya. Strategi ini bertujuan untuk mengurangi potensi bias peneliti dan memvalidasi konsistensi pola-pola yang muncul, menurut etnografi digital dan studi pendidikan. Sebagai bagian dari prosedur pengecekan anggota, deskripsi temuan awal didistribusikan kepada beberapa guru dan siswa penting untuk mendapatkan penjelasan dan konfirmasi atas kesimpulan peneliti. Metode verifikasi anggota ini sering digunakan dalam studi kelas etnografis untuk meningkatkan kredibilitas. Selain itu, para peneliti menghasilkan versi kode, memo analitis, dan catatan reflektif untuk mendokumentasikan analisis (jejak audit). Latar belakang SMP Madinatul Quran Lumajang dan SMP Islam Nurul Masyitoh Lumajang, metode pengajaran, dan interaksi digital semuanya dijelaskan secara rinci oleh para peneliti dalam deskripsi mendalam dan jejak audit. Dalam konteks pendidikan Islam dan pembelajaran berbasis teknologi, metode ini mengikuti praktik etnografi terbaik (Aung, 2025).

Hasil dan pembahasan

Hasil Pembelajaran Media Interaktif

Sebagian besar siswa SMP Madinatul Qur'an dan SMP Islam Nurul Masyitoh Lumajang melaporkan bahwa pengalaman belajar lebih menyenangkan dan menarik yang tidak membuat mereka bosan dalam belajar baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena penggunaan media digital yang memfasilitasi interaksi langsung. Media digital interaktif juga membantu siswa dalam mengakses berbagai sumber daya belajar yang memperkaya pemahaman mereka tentang materi Pendidikan Islam.

Peningkatan berpikir kritis siswa di SMP Madinatul Quran dan SMP Islam Nurul Masyitoh Lumajang memiliki rata rata skor keterampilan yang hampir sama. Sejumlah kelompok siswa di SMP Madinatul Qur'an masih belum begitu meningkat karena masih belum begitu lengkap fasilitas sekolah yang ada. Hasil post-test menunjukkan peningkatan rata rata sebesar 30% dibandingkan dengan pre-test. Selain itu mereka juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi terkait topik topik agama dengan menggunakan media digital seadanya. Sedangkan di SMP Islam Nurul Masyitoh Lumajang memiliki rata rata skor keterampilan berpikir kritis yang cukup tinggi, dengan hasil post-test yang menunjukkan peningkatan rata rata sebesar 30% dibandingkan dengan pre-test. Siswa melakukan post-test seperti mengerjakan suatu soal untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa setelah diterapkannya metode pembelajaran langsung yang didukung oleh media digital interaktif.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Pretest dan Postest

Hasil analisis nilai pre-test dan post-test siswa SMP Madinatul Qur'an dan SMP Islam Nurul Masyitoh Lumajang dengan mengerjakan beberapa soal menunjukkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis dan kreativitas setelah mengikuti pembelajaran berbasis media digital interaktif. Pada aspek berpikir kritis, peningkatan berkisar antara 34,85% hingga 74%. Aiman mencatatkan peningkatan tertinggi sebesar 74% (dari 50 menjadi 87), sementara Denis menunjukkan peningkatan terendah sebesar 34,85% (dari 66 menjadi 89). Sebagian besar siswa mengalami peningkatan lebih dari 50%, yang menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam meningkatkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah. Dalam aspek kreativitas, peningkatan kemampuan siswa juga sangat signifikan, dengan kisaran antara 41,54% hingga 74%. Adam mencatatkan peningkatan tertinggi sebesar 74% (dari 50 menjadi 87), sedangkan Fabio memperoleh peningkatan terendah sebesar 41,54% (dari 65 menjadi 92). Mayoritas siswa mengalami peningkatan antara 50–65%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media digital interaktif berhasil merangsang kemampuan mereka dalam menghasilkan ide-ide baru dan mengekspresikan gagasan secara lebih bebas.

Secara keseluruhan, peningkatan pada kedua aspek menunjukkan hasil yang konsisten: rata-rata kenaikan berpikir kritis mencapai sekitar 56%, sementara kreativitas

meningkat sekitar 57%. Temuan ini menegaskan bahwa media digital interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengembangan kemampuan kognitif dan kreatif siswa, sehingga cocok diterapkan sebagai strategi pembelajaran modern di era Society 5.0.

Pembahasan

Di SMP Madinatul Quran dan SMP Islam Nurul Masyitoh Lumajang, budaya sekolah mulai mengintegrasikan nilai-nilai penting seperti keaktifan, kreativitas, dan pemikiran kritis sebagai bagian dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Media digital berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan dan memperkuat budaya tersebut di kalangan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, sekolah ini tidak hanya memperkenalkan pembelajaran berbasis informasi, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai Islam melalui pengalaman langsung (Fadlilah et al., 2025).

Pandangan guru dan siswa terkait penerapan model pembelajaran langsung dalam Pendidikan Islam, khususnya yang melibatkan media digital interaktif. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan diawali dengan topik dasar mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, diikuti dengan kesempatan untuk mengeksplorasi pengalaman serta tantangan yang dihadapi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui media digital, terutama dalam konteks era Masyarakat 5.0. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana media digital dapat mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Pendidikan Islam.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bagaimana menggabungkan media digital ke dalam pendidikan Islam dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi digital siswa. Misalnya, menurut penelitian mereka tentang "Literasi Digital dalam Pendidikan Islam," siswa dapat terlibat dalam pemikiran aktif dan analisis kritis terhadap informasi yang diberikan saat menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Muhdi et al., 2024).

Selain itu, perubahan budaya pembelajaran di SMP Madinatul Quran SMP Islam Nurul Masyitoh juga sangat terlihat. Yang awalnya pendekatan sangat bergantung pada guru, kini bertransformasi menjadi lebih fasilitatif, dengan siswa berperan sebagai co-designer dalam aktivitas digital. Hal ini menunjukkan perubahan signifikan dalam interaksi antara guru dan siswa, di mana siswa kini lebih aktif dalam merancang dan mengelola aktivitas pembelajaran mereka (Suhendi, 2024). Evaluasi yang diterapkan kini lebih beragam, tidak hanya terbatas pada tes tertulis klasik. Contohnya, siswa diminta untuk membuat video tugas atau presentasi digital yang mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan menyampaikan pemahaman mereka terhadap materi ajaran Islam dengan cara yang lebih visual dan interaktif (Rohmiati et al., 2025).

Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan dalam penelitian "The Role of Islamic Education in Preserving Cultural Identity Amidst Global Modernity" (Rahman, 2024), Pendidikan Islam tidak hanya berfungsi untuk mentransmisikan ajaran agama, tetapi juga untuk melestarikan nilai-nilai budaya di tengah arus globalisasi dan modernitas. Di SMP Madinatul Quran dan SMP Islam Nurul Masyitoh, hal ini terwujud melalui pemanfaatan media digital yang mendukung pembelajaran yang berbasis pada nilai-nilai Islam (Anisah, 2023).

Budaya pembelajaran yang baru ini juga menciptakan komunitas belajar yang lebih setara, di mana guru tidak hanya berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator. Siswa menjadi lebih aktif dalam berinteraksi dan berdiskusi di kelas, serta didorong untuk menjadi pembelajar mandiri dan kreatif. Suasana ini lebih inklusif, di mana setiap pendapat siswa dihargai dalam proses pembelajaran. Hal ini memperkuat argumen bahwa meskipun integrasi media digital dalam pendidikan Islam tidak secara otomatis mengubah budaya

tradisional, hal tersebut justru dapat memperkuat budaya sekolah jika diterapkan secara reflektif dan kontekstual.

Menurut penelitian "Enlargement of Educational Function in Digital Society Culture," budaya digital dapat memperluas peran pendidikan, namun juga berisiko menyebabkan fragmentasi nilai jika tidak disesuaikan dengan baik dalam konteks pendidikan tertentu. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyelaraskan penggunaan teknologi dengan budaya dan nilai-nilai yang ada di sekolah agar tidak terjadi kebingungan antara modernisasi pendidikan dan pelestarian budaya lokal. Tanpa konteks yang tepat, media digital justru bisa menambah kebingungannya, alih-alih meningkatkan kualitas pembelajaran (Wibowo & Hardiyati, 2024).

Di SMP Madinatul Quran dan SMP Islam Nurul Masyitoh, keberhasilan penggunaan media digital diungkapkan oleh Sebagian siswa yang merespon positif terhadap penggunaan media digital, 80% siswa mengungkapkan bahwa media digital membuat mereka lebih aktif dalam diskusi kelas dan 75% merasa lebih mudah memahami konsep konsep agama islam setelah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis digital. Peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran, mereka mengaku merasa lebih percaya diri untuk berbicara dan mengemukakan pendapat mereka setelah mengikuti pembelajaran yang didukung oleh media digital.

Di SMP Madinatul Quran dan SMP Islam Nurul Masyitoh menekankan pentingnya penguatan budaya dan perubahan pembelajaran yang dilakukan secara bersamaan. 80% siswa melaporkan bahwa mereka lebih aktif dalam pembelajaran setelah menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis digital, dibandingkan dengan pembelajaran tradisional yang lebih fokus pada ceramah dari guru. 72% siswa merasa bahwa pembelajaran berbasis teknologi membuat mereka lebih mudah berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, serta memungkinkan mereka untuk bertanya dan berdiskusi lebih bebas tanpa hambatan waktu. 78% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri untuk mencari informasi sendiri menggunakan teknologi dan lebih sering mengakses materi pembelajaran online sebagai bentuk belajar mandiri. 84% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi, dan 70% dari mereka merasa lebih mudah mengakses materi tambahan yang memperkaya pemahaman mereka tentang ajaran Islam.

Kesimpulan

Penggunaan media digital interaktif tidak hanya membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa, dengan rata-rata kenaikan sebesar 30% dari pre-test ke post-test, menunjukkan bahwa media digital interaktif efektif dalam mengembangkan kemampuan analitis dan evaluatif siswa terhadap informasi yang berkaitan dengan topik agama. Begitu pula dengan kreativitas siswa, yang mengalami peningkatan signifikan, dengan rata-rata kenaikan 57%, yang mengindikasikan bahwa teknologi mampu merangsang kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide baru dan mengekspresikan gagasan secara lebih bebas. Lebih jauh lagi, perubahan budaya pembelajaran di kedua sekolah tersebut terlihat jelas, di mana siswa yang sebelumnya lebih pasif kini berperan aktif sebagai co-designer dalam aktivitas pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini menciptakan iklim pembelajaran yang lebih inklusif dan kolaboratif, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mandiri. Penggunaan media digital dalam pembelajaran juga berhasil mengubah cara siswa berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, membuat mereka lebih percaya diri dan mudah mengakses informasi yang memperkaya pemahaman mereka tentang ajaran Islam.

Secara keseluruhan, penerapan model pembelajaran berbasis media digital interaktif di SMP Madinatul Qur'an dan SMP Islam Nurul Masyitoh menunjukkan hasil yang menggembirakan, baik dari segi peningkatan keterampilan berpikir kritis maupun kreativitas siswa.

Daftar Rujukan

- Adiyono, A., Nurohman, D., & Harun, M. (2024). *Al-Banjari: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman The Socioanthropology Of Islamic Education : The Socioanthropology Of Islamic Education : Integrating Social , Cultural , And Anthropological Perspectives*. 23(1), 28–50.
- Anisah, A. (2023). *Implementation Strengthening Education Character Student School Al-Anwar ' s Foundations Through School Culture*. 1(June), 121–129.
- Apriliya, S., & Nailiah, I. M. (2025). *How Do I Manage Emotions and Develop Social Interaction ? Emotional Literacy Representation of Elementary Students*. 13(2), 356–366.
- Aung, H. H. (2025). *Artificial Intelligence in Adolescent Learning : Implications for Academic Integrity and Critical Thinking*. 51(10), 1399–1413.
- Borkovich, D. J., Ga, M., Skovira, R. J., & Kohun, F. (2021). *Virtual social distancing : A digital ethnography of online learning*. 22(4), 244–257.
- Eliwatis. (2022). *Challenges of Society Era Education 5 . 0 : Revitalization of Teacher Competencies and Learning Models*. 1(June), 1–11.
- Eraku, S. S., Baruadi, M. K., & Anantadjaya, S. (2021). *Digital Literacy and Educators of Islamic Education*. 569–576. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1533>
- Fadli, M. R., Siyami, F., Bachmid, M., & Nur, I. (2024). *Ethnography And Problems Of Islamic Education In The Community Of West Papua-Papua*. 02(01), 118–124.
- Fadlilah, S., Yuliasri, I., & Fitriati, S. W. (2025). *Faith , Culture , and Technology in EFL Classrooms : Ethnographic Insights from Professional Learning Communities in Indonesian Islamic Schools*. 25(December), 181–202.
- Fatimah, K. (2025). 1 , 2 1 2. 10, 221–229.
- Jensen, L. X., Bearman, M., Boud, D., & Konradsen, F. (2022). Digital ethnography in higher education teaching and learning – a methodological review. *Higher Education, March*, 1143–1162. <https://doi.org/10.1007/s10734-022-00838-4>
- Manggopa, H. K., & Kumampung, D. R. H. (2023). *JR Effective Strategies using Digital Literacy for Empowering Critical Thinking in Higher Education*. 2(3), 153–167.
- Maslani, M., Hidayat, W., Qadir, A., & Muhyidin, A. (2023). *Ecopedagogy in Action: An Ethnographic Exploration of Environmental Preservation Strategies in Pesantren. Jurnal Pendidikan Islam*, 9, 211–222. <https://doi.org/10.15575/jpi.v9i2.29347>
- Muhdi, A., Kurdi, M. S., Islam, U., Antasari, N., Mardiah, M., Tinggi, S., Tarbiyah, I., Tambarangan, A., Kamaruddin, I., Makassar, U. N., & Purnama, Y. (2024). *Digital Literacy In Islamic Education : Assessing The Efficacy Of Online Learning Platforms In Fostering Religious And Academic Development*. 2(1), 14–30.
- Murdianto. (2023). *Balancing Traditional Values and Innovation in Pesantren Education in Lombok. November*, 665–682. <https://doi.org/10.30868/ei.v12i04.7519>
- Nugrahani, R., Wibawanto, W., Pratiwinindya, R. A., & Wibowo, A. A. (2023). *Enhancement Strategies for Visual Arts Online Learning through Community of Inquiry*. 15, 1076–1086. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i1.2199>
- Rahman, N. A. (2024). *Sinergi International Journal of Islamic Studies*. 4, 257–271.
- Reksiana. (2024). *Digital Extension of Digital Literacy Competence for Islamic Religious Education Teachers in the Era of Digital Learning*. 21(2).
- Ridwan, Makassar, A., Gaudet, M., & Gaudet, M. (n.d.). *Implementasi service-learning di uin alauddin makassar*. 35.
- Rohmiati, E., Sultan, U., Muhammad, A., & Samarinda, I. (2025). *The Use of Digital Media in*

- Learning Islamic Religious Education : Opportunities and Challenges*. 14(1), 33–45.
- Sari, Y. P., Hidayat, R., & Gusmaneli, G. (2025). *Pemanfaatan Media Digital Sebagai Strategi Aktif dalam Pembelajaran PAI Era Society 5 . 0*. 3.
- Suhendi, S. (2024). *Islamic Education Curriculum in the Era of Society 5 . 0 : Between Challenges and Innovation*. 6(2), 874–888.
- Vera Siti Magfiroh, Siti Qamariah, Salsabila Salsabila, & N. Desti Ramadani. (2025). *Implementasi Kurikulum Cambridge di Al-irsyad Satya Islamic School Bandung*. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 239–254. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i1.1414>
- Wibowo, T., & Hardiyati, M. (2024). *Reacclimatization Of Pesantren : Enlargement of Educational Function in Digital Society Culture*. 83–97.