



## Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media 3D Page Flip HTML5 MIN 1 Baubau

Lydesty Dahlan<sup>1</sup>, Sulasri<sup>2</sup>, Rusli<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Buton

Email: [Lydestidahlan@icloud.com](mailto:Lydestidahlan@icloud.com)

Alamat: Batupoar, Jl. Betoambari No.36, Lanto, Kota Bau-Bau, Sulawesi Tenggara 93724

Korespondensi Penulis: [Lydestidahlan@icloud.com](mailto:Lydestidahlan@icloud.com)

**Abstract;** *This study aims to describe the implementation of learning media based on 3D Page Flip HTML5 and to analyze its effectiveness in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) at MIN 1 Baubau. The research employed a Classroom Action Research (CAR) approach conducted in two cycles. The subjects were 19 fifth-grade students. The instruments used included learning outcome tests, observation sheets, and documentation. The results showed that the use of 3D Page Flip HTML5 media successfully increased students' engagement and understanding of the material. In the first cycle, 63.15% of students achieved the Minimum Mastery Criteria (KKM) with an average score of 68.94. After improvements were made in the second cycle, the mastery increased to 89.47% with an average score of 80.52. It can be concluded that the 3D Page Flip HTML5 media is effective in enhancing learning outcomes and is suitable for use in Islamic Religious Education at the elementary school level.*

**Keywords:** *learning outcomes, Islamic Religious Education, 3D Page Flip HTML5 media.*

Abstrak; Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis 3D Page Flip HTML5 dan menganalisis peningkatannya terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 1 Baubau. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V sebanyak 19 orang. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media 3D Page Flip HTML5 mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik. Pada siklus I, sebanyak 63,15% peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai rata-rata 68,94. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 89,47% dengan rata-rata nilai 80,52. Dapat disimpulkan bahwa media 3D Page Flip HTML5 efektif meningkatkan hasil belajar dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

**Kata kunci:** hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, media 3D Page Flip HTML5.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah salah satu elemen utama dalam sistem pendidikan nasional yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi individu yang memiliki keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan agama, tetapi juga mencakup pengembangan sikap dan keterampilan yang selaras dengan nilai-nilai Al-Qur'an. Evaluasi hasil pembelajaran menjadi aspek krusial untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran PAI dalam mencapai tujuan Pendidikan (Abid et al., 2025)

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting dalam menangani masalah degradasi moral di kalangan remaja dalam masyarakat. Meningkatnya perilaku menyimpang, rendahnya rasa tanggung jawab, dan penurunan nilai-nilai kejujuran dan kepedulian sosial adalah beberapa fenomena sosial yang menunjukkan krisis karakter yang memerlukan

perhatian serius. Studi menunjukkan bahwa lingkungan pendidikan, terutama PAI, dapat menjadi alat yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai Islami yang membentuk karakter seseorang. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran PAI seringkali bersifat teoritis dan kurang menekankan pada penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan perbedaan antara perilaku siswa dalam kehidupan sosial dan pemahaman agama mereka.

Istilah Pendidikan Islam dapat dipahami dalam beberapa pengertian, yaitu: (1) Pendidikan menurut Islam atau pendidikan Islami, yaitu pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam sumber dasarnya, yaitu al-Qur'an dan al-Sunnah. (2) Pendidikan ke-Islam-an atau pendidikan agama Islam, yaitu upaya mendidihkan ke-Islam-an atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi way of life (pandangan dan sikap hidup) seseorang. (3) Pendidikan dalam Islam, yaitu proses dan praktik penyelenggaraan pendidikan yang berlangsung dan berkembang dalam sejarah umat Islam. Walaupun istilah pendidikan Islam tersebut dapat dipahami secara berbeda, namun pada hakikatnya sama (Al Afghan et al., 2024)

Selain itu, globalisasi dan kemajuan teknologi telah memengaruhi cara orang berpikir dan menjalani gaya hidup mereka, terutama di kalangan remaja. Penggunaan media digital yang tidak terkontrol sering menyebabkan sikap permisif, budaya konsumtif, dan individualisme yang bertentangan dengan prinsip Islam. Akibatnya, pembelajaran PAI di sekolah menghadapi tantangan besar dalam membentuk karakter Islami yang kuat pada siswa. Akibatnya, untuk memastikan bahwa nilai-nilai agama dipahami secara kognitif dan diinternalisasi dalam kehidupan sosial mereka, pendekatan pembelajaran PAI harus lebih interaktif, kontekstual, dan berbasis keteladanan. Dengan pendekatan yang lebih aplikatif dan relevan dengan kondisi sosial saat ini, pembelajaran PAI dapat membantu membangun karakter Islami yang tangguh dan berakhlak mulia di tengah arus perubahan zaman (Musbaing, 2024)

Model pembelajaran PAI yang masih bergantung pada pendekatan konvensional sering menghadapi berbagai masalah. Siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar karena guru lebih mendominasi. Akibatnya, siswa tidak terlalu terlibat dan tidak terlalu termotivasi untuk belajar. Siswa mudah bosan dan tidak memahami materi secara mendalam jika mereka menggunakan metode yang monoton, seperti penugasan mencatat dan ceramah. Siswa biasanya hanya menghafal tanpa belajar berpikir kritis atau kreatif.

Perkembangan teknologi informasi dan digital telah memberi pengaruh yang besar terhadap cara yang dilakukan oleh seseorang dalam melakukan proses belajar memperoleh dan memanfaatkan informasi dan pengetahuan. Aktivitas belajar yang dilakukan saat ini tidak sama dengan aktivitas belajar yang dilakukan dimasa lalu. Saat ini, dengan menggunakan jaringan internet, seseorang dapat mengakses dan memanfaatkan informasi dan pengetahuan dari berbagai sumber yang beragam (Pribadi, 2011)

Dalam konteks upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam mengatasi rendahnya motivasi dan hasil belajar peserta didik, perlu dikaji efektivitas penggunaan media digital yang inovatif. Salah satu media yang mulai digunakan adalah 3D Page Flip HTML5, yang menyajikan materi ajar dalam format digital interaktif menyerupai buku tiga dimensi. Media ini diharapkan mampu menampilkan materi dengan lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: (1) Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis 3D Page Flip HTML5 dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 1 Baubau? dan (2) Apakah penggunaan media 3D Page Flip HTML5 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MIN 1 Baubau? Kedua pertanyaan ini menjadi dasar untuk mengevaluasi dampak dari integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI serta kontribusinya dalam meningkatkan pemahaman materi keagamaan yang bersifat abstrak dan konseptual.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis 3D Page Flip HTML5 serta menganalisis peningkatannya terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Lokasi penelitian berada di MIN 1 Baubau dan dilaksanakan selama bulan Mei–Juni 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah guru PAI dan peserta didik kelas V. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar (siklus I dan II), observasi aktivitas pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan perangkat media yang digunakan. Data dianalisis menggunakan model siklus dalam PTK, yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik dan sumber, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya dan menggambarkan efektivitas penggunaan media 3D Page Flip HTML5 dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Penerapan Media Pembelajaran 3D Page Flip HTML5 dalam Pembelajaran PAI di MIN 1 Baubau**

3D Page Flip HTML5 adalah salah satu bentuk media pembelajaran digital interaktif yang menyajikan materi dalam tampilan menyerupai buku cetak tiga dimensi. Media ini dirancang untuk menciptakan pengalaman membaca dan belajar yang lebih hidup dengan efek membalik halaman seperti buku nyata, serta dilengkapi fitur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan hyperlink. Format ini berbasis HTML5 sehingga memungkinkan akses lintas platform baik melalui komputer, tablet, maupun smartphone tanpa perlu aplikasi tambahan.

Dalam konteks pembelajaran, 3D Page Flip HTML5 berperan sebagai alat bantu visual yang mampu menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya menyajikan konten secara lebih atraktif, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak, khususnya pada mata pelajaran seperti Pendidikan Agama Islam (PAI) yang seringkali mengandung nilai-nilai filosofis dan normatif.

Media 3D Page Flip HTML5 yang digunakan menampilkan materi secara visual interaktif layaknya buku digital dengan efek membalik halaman, serta dilengkapi fitur multimedia seperti gambar, suara, dan video. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep abstrak seperti dalam materi “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat.” Dengan keterlibatan aktif siswa dan desain pembelajaran yang lebih variatif, penggunaan media ini berhasil meningkatkan fokus belajar, partisipasi, serta pemahaman peserta didik secara menyeluruh, yang tercermin dalam peningkatan skor evaluasi hasil belajar dari siklus ke siklus. (Intan, 2024)

Berdasarkan hasil analisis kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas V MIN 1 Baubau, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Di antaranya adalah rendahnya minat belajar peserta didik, penggunaan metode konvensional yang dominan berupa ceramah dan penugasan, serta keterbatasan media visual yang mendukung pemahaman terhadap materi keagamaan yang bersifat abstrak. Selain itu, terdapat kendala dalam keterbatasan buku cetak dan minimnya media yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik.

Guru PAI yang menjadi kolaborator dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa seringkali tampak pasif dan cepat kehilangan fokus saat pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah. Ia menyatakan:

*“Biasanya anak-anak cepat bosan kalau hanya mendengarkan penjelasan saja. Tapi sejak saya gunakan media ini, mereka jadi lebih tertarik dan bertanya-tanya. Mereka merasa seperti membaca buku digital yang bisa digerakkan sendiri. Itu membuat mereka lebih aktif dan semangat belajar.”*

Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan interaktif *menjadi* sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di kelas tersebut.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, yaitu “Buku Digital Interaktif PAI Berbasis 3D Page Flip HTML5”. Jenis media ini merupakan media pembelajaran digital interaktif yang menyajikan materi dalam format buku elektronik tiga dimensi, lengkap dengan navigasi membalik halaman, serta terintegrasi dengan elemen multimedia seperti teks, gambar, video, dan audio.

Media pembelajaran 3D Page Flip HTML5 diterapkan sebagai inovasi dalam menyampaikan materi PAI kepada peserta didik kelas V MIN 1 Baubau. Materi yang digunakan adalah “Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat”, yang sebelumnya cenderung sulit dipahami melalui metode ceramah konvensional. Guru memulai proses dengan memberikan pengantar materi dan menjelaskan cara penggunaan media. Selanjutnya, peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil, dan masing-masing diarahkan untuk mengakses serta membaca isi media digital tersebut melalui perangkat masing-masing.

Respon siswa terhadap media ini pun sangat positif. Salah satu siswa mengungkapkan: *“Seru, kayak baca komik tapi isinya pelajaran agama. Bisa lihat gambar, denger suara, dan bisa balik-balik halamannya. Jadi nggak bosan.”*

Siswa lainnya menambahkan:

*“Waktu saya kurang paham, saya ulang lagi halaman yang tadi. Bisa baca pelan-pelan dan lihat videonya. Jadi ngerti.”*

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan media ini berhasil meningkatkan keterlibatan peserta didik, membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam, dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis serta menyenangkan. Dengan demikian, media 3D Page Flip HTML5 tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, melainkan juga sebagai sarana inovatif untuk membangun pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan bermakna.

Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak 3D Page Flip HTML5 Professional yang mampu mengkonversi file PDF menjadi buku digital interaktif. Adapun spesifikasi teknis media ini meliputi:

- a. Format: HTML5 (dapat diakses secara online dan offline).
- b. Isi: Materi PAI kelas V, ilustrasi gambar, animasi, audio narasi, video pembelajaran, dan latihan soal interaktif.
- c. Perangkat yang didukung: PC, laptop, tablet, dan smartphone.
- d. Akses: Fleksibel, dapat digunakan dalam kelas maupun pembelajaran mandiri.

Media 3D Page Flip HTML5 memberikan pengalaman belajar yang menyerupai membaca buku sungguhan namun dalam format digital interaktif. Fitur membalik halaman, disertai dengan animasi, audio, dan visual pendukung, membuat peserta didik lebih tertarik dan fokus mengikuti pembelajaran. Selama proses berlangsung, aktivitas belajar menjadi lebih variatif dan partisipatif. Peserta didik diberi kesempatan untuk membaca materi secara bergiliran, mengemukakan pendapat, dan menyimpulkan isi pembelajaran bersama kelompoknya.

Penerapan media ini terbukti dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Berdasarkan observasi, keterlibatan peserta didik meningkat secara

signifikan, dan guru lebih mudah mengelola kelas dengan pendekatan visual yang ditawarkan media tersebut.

Proses pengembangan media mengikuti tahapan dalam model ADDIE, yaitu:

- a. **Analysis:** Dilakukan identifikasi kebutuhan belajar peserta didik dan kesesuaian materi dengan karakteristik media digital.
- b. **Design:** Penyusunan desain konten dan navigasi media, penyusunan struktur buku digital, pemilihan elemen grafis dan audio visual yang mendukung.
- c. **Development:** Produksi media dengan memanfaatkan 3D Page Flip HTML5 untuk mengkonversi desain PDF menjadi buku interaktif.
- d. **Implementation:** Media diuji coba pada peserta didik kelas V MIN 1 Baubau selama dua siklus pembelajaran.
- e. **Evaluation:** Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar peserta didik melalui observasi, tes hasil belajar, dan refleksi.

### **Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Media 3D Page Flip HTML5**

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat diukur dari perbandingan antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, dari 19 peserta didik, hanya 12 orang (63,15%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai rata-rata 68,94. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi. Analisis reflektif menunjukkan bahwa kurangnya bimbingan guru dalam membimbing penggunaan media serta keterbatasan waktu belajar menjadi faktor penghambat.

Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan strategi, termasuk pemberian arahan ulang dalam penggunaan media serta pendampingan intensif selama proses belajar, hasil belajar mengalami peningkatan signifikan. Sebanyak 17 peserta didik (89,47%) berhasil mencapai KKM dengan nilai rata-rata 80,52. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media 3D Page Flip HTML5 mampu mendukung pemahaman materi secara lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan kuantitatif tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru mata pelajaran dan beberapa peserta didik. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Ia menyatakan:

*“Biasanya anak-anak cepat bosan kalau hanya mendengarkan penjelasan saja. Tapi sejak saya gunakan media ini, mereka jadi lebih tertarik dan bertanya-tanya. Mereka merasa seperti membaca buku digital yang bisa digerakkan sendiri. Itu membuat mereka lebih aktif dan semangat belajar.”*

Guru juga menambahkan bahwa media ini mempermudah dalam menyampaikan materi abstrak seperti etika dan moral keislaman:

*“Materi tentang pergaulan dan menjaga martabat diri termasuk berat untuk anak-anak. Tapi dengan gambar dan video di dalam media, anak-anak jadi lebih cepat paham. Saya tinggal arahkan dan mereka bisa ulangi sendiri di rumah.”*

Sementara itu, dari sisi peserta didik, mereka juga merasakan perubahan dalam proses belajar. Salah satu siswa mengatakan:

*“Seru, kayak baca komik tapi isinya pelajaran agama. Bisa lihat gambar, denger suara, dan bisa balik-balik halamannya. Jadi nggak bosan.”*

Peserta didik lainnya menambahkan bahwa media ini membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik:

*“Waktu saya kurang paham, saya ulang lagi halaman yang tadi. Bisa baca pelan-pelan dan lihat videonya. Jadi ngerti.”*

Media ini memungkinkan peserta didik untuk mengulang materi secara mandiri, menyimak bagian yang belum dipahami, dan mengakses konten visual secara utuh. Selain itu, daya tarik media dari sisi tampilan dan cara kerja menjadikan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, sehingga tercipta suasana belajar yang lebih kondusif dan menyenangkan. Hasil

ini menunjukkan bahwa media 3D Page Flip HTML5 tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai sarana peningkatan kualitas pembelajaran yang efektif.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2016) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas proses belajar melalui visualisasi yang menarik. Hal ini diperkuat oleh penelitian Sidabutar (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan media 3D Page Flip pada pembelajaran sejarah mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini juga membuktikan bahwa integrasi teknologi multimedia ke dalam pembelajaran PAI mampu mengatasi hambatan dalam menyampaikan materi yang bersifat konseptual dan abstrak.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi di MIN 1 Baubau menunjukkan bahwa media 3D Page Flip HTML5 tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai penguat motivasi belajar dan fasilitator interaksi siswa dengan materi ajar.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan media digital interaktif sebagai alternatif pengganti metode konvensional, khususnya dalam menyampaikan materi keagamaan yang membutuhkan penanaman konsep secara mendalam. Selain itu, penggunaan media semacam ini mendukung terwujudnya pembelajaran aktif dan bermakna, serta mempersiapkan peserta didik

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V MIN 1 Baubau, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis 3D Page Flip HTML5 berjalan efektif dan sistematis. Guru menggunakan media ini untuk menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan pendekatan yang lebih visual, interaktif, dan fleksibel. Peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi buku digital tersebut baik secara mandiri maupun berkelompok. Materi yang sebelumnya sulit dipahami, seperti konsep menjaga harkat dan martabat dalam pergaulan, menjadi lebih mudah dimengerti berkat kombinasi teks, gambar, audio, dan video yang disediakan dalam media.

Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar peserta didik. Pada siklus I, tingkat ketuntasan belajar baru mencapai 63,15% dengan rata-rata nilai 68,94. Setelah dilakukan perbaikan strategi dan pendampingan lebih intensif dalam penggunaan media, hasil belajar meningkat pada siklus II menjadi 89,47% dengan rata-rata nilai 80,52. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media 3D Page Flip HTML5 berkontribusi nyata dalam meningkatkan pemahaman dan capaian hasil belajar siswa.

Dengan demikian, media 3D Page Flip HTML5 tidak hanya membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abid, I., Ikhwanudin, M., Arrizky, M. N., Al-ghozali, U. M., & Surakarta, U. M. (2025). *Evaluasi hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ( PAI ) Tinjauan terhadap Ayat Al-Qur ' an dalam Aspek Kognitif , Afektif , dan Psikomotorik*. 6(2), 165–171.
- Al Afghani, M. R., Moch. Tolchah, & Zakariya, D. M. (2024). Pembelajaran Keagamaan Pendidikan Agama Islam Anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 5(3), 453–458. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i3.1982>
- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). *Peningkatan hasil belajar siswa*. 8(2), 468–470.
- Makassar, U. I. (2024). *Peran Pembelajaran PAI dalam Membangun Karakter Islami ( Sebuah Kajian Literatur ) Pendahuluan*. 13(3), 405–412.
- Medan, M. A. A. (n.d.). *Implementasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam dalam*

*Meningkatkan Mutu Pendidikan.* 3, 1–19.

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa.* 1(1), 128–135.

Pribadi, B. A. (2011). *Peranan Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.* 1–10.

Tahun, V. O. L. N. O. (2024). *Religi vol. 2 no. 1 tahun 2024.* 2(1).

Tri, D., & Yanto, P. (2019). *Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.* 19(1), 75–82.  
<https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>