

EFEKTIVITAS MEDIA DIGITAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR AL-QUR'AN SISWA SEKOLAH DASAR

Afifah¹, Imam Mashuri², Nasrodin³

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Taruna Surabaya, Indonesia

^{2,3}Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia

¹afifahsyahira@gmail.com, ²mashuri5758.aba@gmail.com, ³nzulfi6@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to determine the use of digital media in student learning in the Quran, the level of student achievement, and the impact of digital media use on student achievement in learning the Quran at SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Data collection techniques used in this study were questionnaires, observation, and documentation. The population in this study was all fourth-grade students at SDN Dukuh Kupang III Surabaya, totaling 131 students, from which 34 samples were taken. Data analysis used percentage analysis and product-moment analysis techniques. The results of this study indicate that at SDN Dukuh Kupang III Surabaya, digital media use was categorized as moderate (88%), student achievement in learning the Quran was categorized as moderate (85%), and there was an influence of digital media use on student achievement in learning the Quran, as shown by the product moment calculation ($r_{xy} = 1$) with a significance level of $5\% = 0.339$, meaning $r_{xy} > r_{table}$, thus accepting the alternative hypothesis (H_a) and rejecting the null hypothesis (H_0). The result of $r_{xy} = 1$ was consulted in the correlation coefficient table, with the r value in the interval 0.90–1.00, indicating a very high influence.

Keywords: Digital Media, Learning Achievement, Al-Quran Literacy

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan media digital dalam pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an, bagaimana tingkat prestasi peserta didik, dan penggunaan media digital terhadap prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an di SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket, metode observasi, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 4 di SDN Dukuh Kupang III Surabaya yang berjumlah 131 peserta didik dan di ambil sejumlah 34 sampel. Sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis presentase dan product moment. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa di SDN Dukuh Kupang III Surabaya: Penggunaan media digital mendapat kategori sedang (88%), prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an memperoleh kategori sedang (85%), adanya pengaruh penggunaan media digital dengan prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an dengan hasil perhitungan product moment ($r_{xy} = 1$) dengan

tarafsignifikasi 5% = 0,339 yang berarti $r_{xy} > r_{tabel}$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_o) ditolak. Hasil $r_{xy} = 1$ dikonsultasikan dalam tabel koefisien kolerasi nilai r yang berada interval 0,90 – 1,00 yang menunjukkan adanya pengaruh yang sangat tinggi.

Kata Kunci: Media Digital, Prestasi belajar, Literasi Al-Qur'an

Received: August, 14 2025	Revised: October, 05 2025	Accepted: October, 07 2025	Published: October, 31 2025
------------------------------	------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

A. Pendahuluan

Anak merupakan amanah dari Allah Swt. yang harus dijaga dan dididik dengan penuh tanggung jawab. Setiap orang tua berkewajiban membimbing anak-anaknya agar tumbuh menjadi pribadi yang saleh, berilmu, dan bertakwa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, yang menegaskan bahwa anak adalah bagian yang tidak terpisahkan dari keberlangsungan hidup manusia serta kelangsungan bangsa dan negara. Agar kelak mampu memikul tanggung jawab dalam menjaga keberlangsungan bangsa, setiap anak berhak memperoleh kesempatan seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Oleh karena itu, diperlukan upaya perlindungan yang menyeluruh guna mewujudkan kesejahteraan anak dengan menjamin pemenuhan hak-haknya tanpa adanya perlakuan diskriminatif.

Undang Nomor 35 Tahun 2014 menegaskan bahwa semua pihak yang terkait dalam tumbuh kembang anak, baik secara fisik maupun psikis, harus bekerja sama membentuk karakter anak yang berakhlak mulia dan berperilaku sesuai norma masyarakat. Pihak-pihak tersebut meliputi negara, pemerintah, pemerintah daerah, masyarakat, keluarga, dan orang tua yang berkewajiban memberikan perlindungan serta menjamin terpenuhinya hak anak sesuai dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing. Namun, perlindungan yang dilakukan selama ini belum sepenuhnya memberikan jaminan bagi anak untuk memperoleh perlakuan dan kesempatan sesuai kebutuhannya dalam berbagai bidang kehidupan. Oleh karena itu, upaya perlindungan terhadap hak anak harus didasarkan pada prinsip hak asasi manusia, yaitu penghormatan, pemenuhan, dan perlindungan atas hak anak (Republik Indonesia, 2014).

Perlindungan dan pendidikan anak juga diwujudkan melalui penanaman nilai-nilai religius dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua, misalnya, dapat memberikan teladan dengan melaksanakan ibadah seperti shalat, puasa, dan aktivitas

keagamaan lainnya. Prinsip yang dipegang adalah membahagiakan anak dengan memberikan pendidikan yang baik serta mendidik mereka sesuai dengan tuntunan agama dan norma masyarakat. Dengan demikian, sinergi antara ajaran Islam dan regulasi nasional menunjukkan bahwa perlindungan anak tidak hanya berorientasi pada aspek fisik dan psikis, tetapi juga pada pembentukan karakter spiritual dan moral yang kokoh.

Anak merupakan buah hati setiap orang tua, dambaan dalam setiap harapan, sekaligus penyejuk jiwa di tengah keletihan. Kehadiran anak tidak terjadi begitu saja, melainkan lahir dari buah cinta sepasang hamba Allah Swt. yang sekaligus menjadi amanah wajib untuk dijaga, diasuh, dan dididik dengan baik. Amanah ini menuntut orang tua untuk bertanggung jawab atas perkembangan anak, baik di dunia maupun di akhirat. Namun, ketika anak telah mencapai usia baligh, maka mereka mulai memikul tanggung jawab atas diri mereka sendiri.

Salah satu bentuk pertanggungjawaban orang tua adalah dengan menjaga diri dan keluarganya dari hal-hal yang dapat menjerumuskan pada keburukan, sebagaimana firman Allah Swt. dalam QS. At-Tahrim ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ
غِلَاطٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: "*Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, penjaganya malaikat-malaikat yang kasar yang keras yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkanNya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan*" (Departemen, 2009).

Oleh karena itu, penanaman pendidikan sangatlah penting agar anak memiliki bekal dalam hidup selanjutnya, dan pendidikan yang relevan ditanamkan pada masa ini adalah pendidikan akhlak. Pendidikan akhlak harus dilakukan sejak dini, sebelum kerangka watak dan kepribadian seorang anak yang masih suci itu diwarnai oleh pengaruh lingkungan yang belum tentu paralel dengan tuntunan agama. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi dalam kehidupan bermasyarakat. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagai mana yang diinginkan (Hamalik, 2001a).

Pendidikan Islam harus bersikap mengarahkan dan mengendalikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tetapberpijak pada

narasumber agama Islam yaitu Al-Qur'an dan A-Hadist. Karena pentingnya pendidikan agama Islam maka perlu bagi siswa untuk mempelajarinya dan memahami pendidikan agama Islam yang diajarkan oleh Bapak/Ibu gurunya. Tujuan pendidikan tersebut dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat penting, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkretkan melalui media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam sangat berguna dan bermanfaat sekali mengingat dalam pendidikan agama Islam tidak hanya materi teori tetapi juga materi bacaan Al-Qur'an yang memerlukan metode pembelajaran seperti mendengarkan tape, video ataupun lainnya (Munir, 2010).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran Al-Qur'an telah menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan Islam. Terbukti penelitian terdahulu menemukan bahwa penggunaan media audio visual *Bina Ucap Al-Qur'an* di SMA Khadijah Surabaya mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Maslachah, 2013). Sejalan dengan itu, melalui penelitian tindakan kelas di SDN 6 Mataram menunjukkan bahwa penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran Al-Qur'an dapat meningkatkan prestasi belajar siswa secara signifikan pada setiap siklus. Hal ini menegaskan bahwa media digital memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Mustaqim, 2020).

Selain berpengaruh pada aspek kognitif berupa prestasi belajar, media digital juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Ulfa, Astuti, dan Rahman menunjukkan bahwa media interaktif mampu mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi PAI (Ulfa dkk., 2025). Demikian pula, penelitian Syafaatussalamah dan Salsabilla membuktikan bahwa media digital berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan prestasi belajar (Syafaatussalamah & Salsabilla, 2025).

Dalam konteks yang lebih luas, Wahyuni menekankan bahwa media digital memiliki efektivitas yang tinggi dalam mendukung pembelajaran agama Islam di era industri 4.0, karena mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi ajar (Wahyuni, 2025). Penelitian Ichsan juga menguatkan pandangan ini dengan menekankan potensi media digital seperti e-learning dan media sosial dalam mendukung pembelajaran agama Islam, meskipun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru serta infrastruktur pendidikan (Ichsan, 2024).

Jenis media digital yang digunakan dalam pembelajaran Al-Qur'an juga beragam. Hanifah dan Dayusman melalui penelitiannya di SDIT Muhammadiyah Bireuen menemukan bahwa media *murattal Al-Qur'an* efektif dalam meningkatkan hafalan, kefasihan, dan pemahaman tajwid siswa (Hanifah & Dayusman, 2022). Sementara itu, Qorib meneliti penggunaan video streaming dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis dan menemukan adanya peningkatan signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Qorib, 2021).

Selain itu, penelitian Karnisah dan Nursyirwan di SMKN 1 Bone juga menegaskan bahwa penggunaan media ICT mampu meningkatkan baik prestasi maupun motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa media digital tidak hanya efektif dalam meningkatkan capaian akademik, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran (Karnisah & Nursyirwan, 2023).

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media digital memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Al-Qur'an, baik dari segi motivasi maupun prestasi belajar. Namun demikian, penelitian yang secara khusus menelaah efektivitas media digital terhadap prestasi belajar Al-Qur'an di sekolah dasar negeri, khususnya di SDN Dukuh Kupang III Surabaya, masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris baru mengenai efektivitas media digital dalam meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an pada peserta didik sekolah dasar.

Media merupakan suatu alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Alat pendukung pembelajaran atau biasa kita sebut media pembelajaran di era teknologi sekarang ini beraneka ragam bentuknya. Perkembangan media secara umum terdiri atas 3 generasi utama, yaitu (1) generasi surat kabar/majalah, (2) radio, film dan televisi, (3) komputer dan Handphone (Kustandi & Sutjipto, 2013). Kurang bijak jika sekolah mengambil keputusan untuk melarang siswanya membawa Handphone ke sekolah. Sementara sekolah senantiasa dituntut mengikuti perkembangan teknologi dan informasi. Seharusnya pihak sekolah dapat mengambil sisi positifnya dengan memberdayakan Handphone siswa sebagai media pendukung pembelajaran. Misalnya, sekolah membuat Website resmi atau blog yang dikelola dengan baik yang didalamnya memuat informasi edukatif dan bahan ajar yang bisa di unduh atau dibaca melalui Handphone 4 setiap siswa. Dengan memanfaatkan Handphone sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar akan memudahkan guru dan peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang baik. Tergantung peserta didik benar-benar memanfaatkan Handphone tersebut dalam pembelajaran atau tidak.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 03 Mei 2024 dengan kepala sekolah SDN Dukuh Kupang III Surabaya, peserta didik dilarang membawa handphone, namun jika berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran maka diperkenankan dengan konsekuensi guru bertanggung jawab atas penggunaan handphonenya (Kepala Sekolah SDN Dukuh Kupang III Surabaya, 2024). Alasan peneliti memilih SDN Dukuh Kupang III Surabaya sebagai obyek penelitian karena sekolah tersebut telah di gunakan untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dan telah menemukan fenomena tersebut. Berdasarkan uraian latarbelakang di atas, maka peneliti ingin mengangkat permasalahan tersebut dalam pengabdian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Digital Terhadap Prestasi Peserta Didik Dalam Belajar Al-Qur’an Di SDN Dukuh Kupang III Surabaya”.

Penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi pengembangan ilmu pendidikan Islam, khususnya dalam pemanfaatan media digital sebagai sarana pembelajaran Al-Qur’an. Temuan penelitian memperkuat hasil studi sebelumnya yang menegaskan efektivitas media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, sekaligus menghadirkan fokus baru pada konteks sekolah dasar negeri yang masih jarang diteliti. Kontribusi utama penelitian ini adalah penyediaan bukti empiris baru mengenai efektivitas media digital dalam pembelajaran Al-Qur’an, serta rekomendasi praktis bagi pemangku kebijakan pendidikan untuk mengintegrasikan media digital ke dalam kurikulum agar pembelajaran agama Islam lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Pada akhirnya, penelitian ini menegaskan pentingnya pendidikan akhlak sejak dini dengan dukungan media pembelajaran yang tepat, sehingga anak memiliki bekal spiritual, moral, dan akademik yang seimbang untuk menghadapi tantangan kehidupan bermasyarakat.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap prestasi belajar Al-Qur’an peserta didik di SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Prosedur penelitian meliputi penetapan populasi dan sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi SDN Dukuh Kupang III Surabaya, dengan populasi terjangkau siswa kelas IV yang berjumlah 131 orang. Dari populasi tersebut diambil sampel satu kelas dengan jumlah 34 siswa.

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan dua pendekatan. *Pertama*, untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap prestasi belajar digunakan analisis persentase (%) dengan rumus: $P = F / N \times 100\%$. *Kedua* untuk

menganalisis hubungan antara dua variabel, digunakan analisis kuantitatif dengan rumus statistik korelasi Product Moment. Hasil analisis disajikan dalam bentuk nilai “r” interpretasi, yang menunjukkan sejauh mana pengaruh penggunaan media digital terhadap prestasi belajar Al-Qur’an siswa kelas IV SDN Dukuh Kupang III Surabaya.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Media Digital

Media menurut asal katanya berasal dari bahasa latin yaitu Medius yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (لِئاسو) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gearlach & Ely (1971) sebagaimana di kutip oleh Azhar Arsyad menyatakan bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad, 2011). Sedangkan Hamalik mengatakan bahwa “media sebagai alat metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah(Hamalik, 2001b). Syaful Bahri Zamarah dan Aswan Zain menegaskan bahwa media merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2005). Hamijojo membatasi media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide pendapat atau gagasan yang disampaikan itu sampai kepada penerima yang dituju (Arsyad, 2011).

Segala sesuatu di dunia ini pasti ada nilai kelebihan dan kekurangannya, kelebihan media bisa dikatakan sebagai manfaat dari media itu sendiri, adapun manfaatnya selain untuk memperlancar interaksi antara peserta didik dan guru maka masih banyak lagi sisi kemanfaatan lainnya seperti; 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Meskipun media digital memiliki banyak kelebihan dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaannya juga memiliki sejumlah kekurangan. Pada media audio, sifat komunikasinya cenderung satu arah (*one way communication*). Hal ini

menyebabkan pendengar mengalami kesulitan ketika ada materi yang kurang dipahami, karena tidak tersedia ruang interaktif untuk berdiskusi atau mengajukan pertanyaan secara langsung.

Sementara itu, media visual juga memiliki keterbatasan. Gambar atau tulisan yang ditampilkan sering kali kurang tepat digunakan dalam pengajaran kelompok besar, karena memerlukan keterampilan dan kejelian guru dalam memanfaatkannya. Selain itu, media visual tidak dilengkapi dengan audio, sehingga informasi yang disampaikan kurang mendetail dan hanya terbatas pada representasi gambar atau teks. Akibatnya, materi yang bersifat abstrak sulit dipahami secara menyeluruh.

Adapun media audio-visual, meskipun lebih lengkap karena menggabungkan suara, bahasa, dan ekspresi, tetap memiliki kelemahan. Media ini hanya dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik yang memiliki tingkat penguasaan cukup dalam memahami apa yang mereka lihat dan dengar. Dengan demikian, efektivitas media audio-visual sangat bergantung pada kemampuan siswa dalam menyerap informasi yang disajikan.

2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”. Antara kata “prestasi” dan “belajar” mempunyai arti yang berbeda. Oleh karena itu, sebelum pengertian “prestasi belajar” dibicarakan ada baiknya pembahasan ini diarahkan pada masalah pertama untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata “prestasi” dan “belajar”. Hal ini juga untuk memudahkan memahami lebih mendalam tentang pengertian prestasi belajar. Menurut Mas’ud Khasan Abdul Qohar dalam Syaiful Bahri Djamarah menyatakan bahwa yang dimaksud dengan “prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja” (Djamarah, 2005). Menurut Syaiful Bahri Djamarah “Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok” (Djamarah, 2005). Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Dalam kenyataan, untuk mendapatkan prestasi tidak semudah yang dibayangkan, tetapi penuh perjuangan dengan berbagai tantangan yang harus dihadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimisme dirilah yang dapat membantu untuk mencapainya. Oleh karena itu wajarlah pencapaian prestasi itu harus dengan jalan keuletan kerja. Menurut WJS. Poerwadarminta dalam Syaiful Bahri Djamarah, berpendapat, bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya) (Djamarah, 2005). Sedangkan menurut Mas’ud Khasan Abdul Qohar, prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang

menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Sementara Nasrun Harahap dan kawan-kawan, memberikan batasan, bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai nilai yang terdapat dalam kurikulum. Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah “belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu” (Djamarah, 2002). Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu. Dan begitu juga sebaliknya.

Pengertian Belajar Menurut Thursan Hakim dalam Pupuh Fathurohman adalah “suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya fikir, dan lain-lain”. Menurut dalam Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan suatu rumusan, bahwa belajar sebagai rangkaian kegiatan jiwa-raga, psikofisik menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif dan psikomotorik. Sebagai hasil dari aktivitas belajar ini akan dapat dilihat dari perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman (Djamarah, 2005). Pengalaman inilah nantinya yang akan membentuk pribadi individu ke arah kedewasaan.

Macam-macam prestasi belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam belajar yang ditunjukkan dengan taraf pencapaian prestasi. Menurut Bloom dalam Sardiman mengemukakan bahwa jenis prestasi belajar meliputi 3 ranah atau aspek, yaitu:

1. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)
 - a. Pengetahuan, ingatan (*Knowledge*), berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar, dan sebagainya. Pengetahuan juga diartikan sebagai kemampuan mengingat akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
 - b. Pemahaman, menjelaskan, meringkas (*comprehension*) Pemahaman yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menangkap makna dan arti yang dari bahan yang dipelajari. Pemahaman juga dikenalai dari kemampuan membaca dan memahami gambaran, laporan, tabel, diagram, arahan, peraturan, dan sebagainya.
 - c. Menguraikan, menentukan hubungan (*Analysis*) Analisis didefinisikan sebagai kemampuan untuk merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan atau organisasinya dapat dipahami dengan baik. Ditingkat analisis seseorang akan mampu menganalisa informasi yang masuk dan

- membagi-bagi atau menstrukturkan informasi kedalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari skenario yang rumit.
- d. Mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru (*synthesis*) Sintesis diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu kesatuan atau pola baru. Sintesis satu tingkat diatas analisa. Seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah skenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.
 - e. Evaluasi (*evaluation*) Evaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu. Evaluasi dikenali dari kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi, dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standart yang ada untuk memastikan nilai efektifitas atau manfaatnya.
 - f. Aplikasi (*aplication*) Aplikasi atau penerapan diartikan sebagai kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus atau problem yang konkret dan baru. Ditingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan sebagainya didalam kondisi kerja.
2. Ranah Afektif (*Affective Domain*)
- a. Sikap Penerimaan (*recieving*) Penerimaan mencakup kepekaan akan adanya suatu peransang dan kesediaan untuk memperhatikan ransangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru.
 - b. Tanggapan (*Responding*) Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada dilingkungannya. Meliputi persetujuan, kesediaan, dan kepuasan dalam memberikan tanggapan.
 - c. Nilai, Penghargaan (*Valuing*) Penghargaan atau penilaian mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Mulai dibentuk suatu sikap menerima, menolak, atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dengan konsisten dengan sikap batin.
 - d. Organisasi (*Organization*) Memadukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik diantaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. Pengorganisasian juga mencakup kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan dalam kehidupan. Nilai-nilai yang diakui dan diterima ditempatkan pada suatu skala niali mana pokok dan selalu harus diperjuangkan , mana yang tidak begitu penting.

- e. Karakterisasi (*Characterization*) Karakterisasi memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkah lakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya. Karakteristik mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sedemikian rupa, sehingga menjadi milik pribadi dan menjadi pegangan nyata dan jelas dalam mengatur kehidupannya sendiri
3. Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*)
 - a. *Initiatory Level*: merupakan tahap awal ketika seseorang atau organisasi baru mulai mencoba suatu kegiatan atau strategi. Pada tahap ini, aktivitas masih bersifat percobaan, belum terstruktur, dan biasanya membutuhkan arahan atau bimbingan lebih intensif.
 - b. *Pre-routine Level*: tahap transisi di mana kegiatan mulai dilakukan secara lebih teratur, namun belum sepenuhnya menjadi kebiasaan. Pada level ini, prosedur sudah mulai dikenali, tetapi konsistensi dan keteraturan masih perlu diperkuat.
 - c. *Routinized Level*: Tahap ketika suatu kegiatan sudah menjadi rutinitas yang mapan. Aktivitas dilakukan secara konsisten, terstruktur, dan menjadi bagian dari kebiasaan sehari-hari. Pada level ini, praktik sudah stabil dan tidak lagi membutuhkan banyak arahan eksternal

Syah dalam Wahab mengemukakan bahwasanya urgensi pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai jenis-jenis prestasi belajar adalah bahwa pemilihan dan penggunaan alat evaluasi akan menjadi lebih tepat, reliabel, dan valid (Wahab, 2011). Sementara Cronbach dalam Arifin menyebutkan bahwa kegunaan prestasi belajar banyak ragamnya, bergantung kepada ahlinya namun beberapa yang dapat disebutkan adalah: 1) Sebagai umpan balik bagi pendidik dalam belajar, 2) Untuk keperluan diagnostic, 3) Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan, 4) Untuk keperluan seleksi, 5) Untuk keperluan penempatan dan penjurusan, 6) Untuk menentukan isi kurikulum, 7) Untuk menentukan kebijaksanaan kampus.

Wahab (2011) menyampaikan bahwa terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Pertama, faktor internal, yang meliputi kecerdasan atau intelegensi, bakat, minat, serta motivasi belajar. Faktor ini berasal dari dalam diri siswa dan sangat menentukan kesiapan serta kemampuan mereka dalam menerima dan mengolah informasi. Kedua, faktor eksternal, yang mencakup keadaan lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Faktor eksternal berperan sebagai kondisi pendukung atau penghambat yang dapat memengaruhi proses belajar siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

3. Keutamaan Belajar Al-Qur'an

Al-Qur'an menjelaskan beberapa keutamaan belajar. Dalam Q.S. At-Taubah ayat 122 ditegaskan:

فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ

Artinya: Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama (Departemen, 2009). Ayat ini menunjukkan pentingnya adanya sekelompok orang yang secara khusus mendalami ilmu agama agar dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat.

Selain itu, Q.S. Al-Mujadilah ayat 11 menegaskan:

وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: Dan apabila dikatakan: Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Departemen, 2009). Ayat ini menekankan bahwa orang-orang beriman dan berilmu akan memperoleh kedudukan yang lebih tinggi di sisi Allah Swt.

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket yang tersebar yaitu tentang variabel X (Penggunaan Media Digital) dan variabel Y (Prestasi Peserta Didik Dalam Belajar Al-Qur'an di SDN Dukuh Kupang III Surabaya. Adapun pembahasan penyajian data tersebut adalah data tentang penggunaan media digital Data tentang variabel X (Penggunaan Media Digital) ini diperoleh dari nilai angket yang sudah disebarkan oleh peneliti kepada responden yang berjumlah 34 responden dari kelas sepuluh (X). Angket yang disebarkan terdiri dari 10 item pertanyaan dengan tiga alternatif jawaban, yaitu ya selalu, kadang-kadang dan tidak pernah. Dengan masing-masing jawaban memiliki penyekoran yang berbedaa, antara lain:

1. Alternatif yang menjawab (a) ya selalu diberi skor 3.
2. Alternatif yang menjawab (b) kadang-kadang diberi skor 2.
3. Alternatif yang menjawab (c) tidak diberi skor 1. (Arikunto, 2010: 259)

Sesuai dengan kriteria di atas dimana terdapat pertanyaan sebanyak 10 item, maka apabila responden memilih alternatif jawaban ya selalu seluruhnya maka memperoleh skor 30 dengan rincian 3 x 10 yang merupakan skor tertinggi. Jika responden memilih alternatif jawaban kadang kadang maka memperoleh skor 20 dengan rincian 2 x 10 yang merupakan nilai sedang. Namun sebaliknya jika responden memilih alternatif jawaban 1x 10 yang merupakan skor terendah. (Arikunto, 2010: 259)

Dari uraian di atas dilanjutkan dengan pengelompokan yang akan dibagi menjadi 3 kelompok yang berpedoman pada skala berikutnya:

1. Jika angket tentang penggunaan media digital memperoleh skor 10 – 16 berarti penggunaan media digital mendapatkan nilai rendah.
2. Jika angket tentang penggunaan media digital memperoleh skor 17 – 23 berarti penggunaan media digital mendapatkan nilai sedang.
3. Jika angket tentang penggunaan media digital memperoleh skor 24 – 30 berarti penggunaan media digital mendapatkan nilai tinggi (Sugiono, 2017).

Berdasarkan angket yang disebar, di peroleh rekapitulasi penggunaan media digital sebagai berikut;

- 1) Apakah media digital (Handphone) dapat menunjang prestasi anda?
Dari data diatas diketahui bahwa 12% responden menjawab iya, 56% menjawab kadang-kadang dan 29% menjawab tidak pernah.
- 2) Apakah orangtua anda mengizinkan anda menggunakan media digital (Handphone)?
Dari data diatas diketahui bahwa 12% responden menjawab iya, 38% menjawab kadang-kadang dan 44% menjawab tidak pernah.
- 3) Apakah pada saat belajar disekolah Handphone anda di Nonaktifkan?
Dari data diatas diketahui bahwa 6% responden menjawab iya, 35% menjawab kadang-kadang dan 59% menjawab tidak pernah.
- 4) Apakah guru anda menegur saat melihat anda belajar sambil memainkan Handphone?
Dari data diatas diketahui bahwa 6% responden menjawab iya, 35% menjawab kadang-kadang dan 39% menjawab tidak pernah.
- 5) Apakah waktu belajar anda lebih banyak dibandingkan dengan memainkan Handphone?
Dari data diatas diketahui bahwa 3% responden menjawab iya, 12% menjawab kadang-kadang dan 85% menjawab tidak pernah.
- 6) Apakah anda faham materi dengan menggunakan alat digital (Handphone)?
Dari data diatas diketahui bahwa 15% responden menjawab iya, 59% menjawab kadang-kadang dan 26% menjawab tidak pernah.
- 7) Apakah anda setuju tentang media digital (Handphone) sangat tidak efektif digunakan pada saat pembelajaran Al-Qur'an?
Dari data diatas diketahui bahwa 35% responden menjawab iya, 53% menjawab kadang-kadang dan 12% menjawab tidak pernah.
- 8) Apakah media digital (Handphone) membuat teman kalian menjadi terganggu saat pembelajaran Al-Qur'an sedang berlangsung?

Dari data diatas diketahui bahwa 56% responden menjawab iya, 12% menjawab kadang-kadang dan 32% menjawab tidak pernah.

9) Apakah media digital Handphone membuat kalian malas belajar?

Dari data diatas diketahui bahwa 20% responden menjawab iya, 15% menjawab kadang-kadang dan 65% menjawab tidak pernah.

10) Apakah media digital Handphone membuat teman kalian berani kepada guru?

Dari data diatas diketahui bahwa 18% responden menjawab iya, 53% menjawab kadang-kadang dan 29% menjawab tidak pernah.

Adapun dari data hasil angket penggunaan media digital dapat kita ketahui mengenai penggunaan media digital dari 34 peserta didik, 3 peserta didik mendapat kategori tinggi, 31 peserta didik mendapat kategori sedang. Untuk mengetahui seberapa besar presentase penggunaan media digital dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut: Digunakan prosentase (%), dengan menggunakan rumus sebagai berikut : $P = F/N \times 100\%$.

Berdasarkan presentase diatas dapat diketahui bahwa 0% penggunaan media digital mendapat kategori rendah, 88% penggunaan media digital kategori sedang, 12% penggunaan media digital mendapatkan kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital yang terbanyak termasuk kategori sedang.

Data tentang variabel Y (Prestasi Peserta Didik Dalam Belajar Al Qur'an) ini diperoleh dari nilai angket yang sudah disebarakan oleh peneliti kepada responden yang berjumlah 34 responden dari kelas sepuluh (X). Angket yang disebarakan terdiri dari 10 item pertanyaan dengan tiga alternatif jawaban, yaitu ya selalu, kadang-kadang dan tidak pernah. Dengan masing-masing jawaban memiliki penyekoran yang berbedaa, antara lain:

1. Alternatif yang menjawab (a) ya selalu diberi skor 3.
2. Alternatif yang menjawab (b) kadang-kadang diberi skor 2.
3. Alternatif yang menjawab (c) tidak diberi skor 1. (Arikunto, 2010: 259)

Sesuai dengan kriteria di atas dimana terdapat pertanyaan sebanyak 10 item, maka apabila responden memilih alternatif jawaban ya selalu seluruhnya maka memperoleh skor 30 dengan rincian 3 x 10 yang merupakan skor tertinggi. Jika responden memilih alternatif jawaban kadang kadang maka memperoleh skor 20 dengan rincian 2 x 10 yang merupakan nilai sedang. Namun sebaliknya jika responden memilih alternatif jawaban 1 x 10 yang merupakan skor terendah(Arikunto, 2013).

Dari uraian di atas dilanjutkan dengan pengelompokan yang akan dibagikan menjadi 3 kelompok yang berpedoman pada skala berikutnya:

1. Jika angket tentang prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an memperoleh skor 10 – 16 berarti prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an mendapatkan nilai rendah.
2. Jika angket tentang prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an memperoleh skor 17 – 23 berarti penggunaan media digital prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an mendapatkan nilai sedang.
3. Jika angket tentang prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an memperoleh skor 24 – 30 berarti prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an mendapatkan nilai tinggi(Sugiono, 2017).

Berdasarkan angket yang disebarakan, di peroleh rekapitulasi penggunaan media digital sebagai berikut:

1. Apakah anda selalu belajar Al-Qur'an secara rutin?
Dari data diatas diketahui bahwa 9% responden menjawab iya, 50% menjawab kadang-kadang dan 41% menjawab tidak pernah.
2. Pada waktu belajar Al-Qur'an, apabila temanmu bermain Handphone apakah anda juga ikut bermain?
Dari data diatas diketahui bahwa 62% responden menjawab iya, 32% menjawab kadang-kadang dan 6% menjawab tidak pernah.
3. Apakah anda lebih suka menggunakan Al-Qur'an digital dalam membaca Al-Qur'an?
Dari data diatas diketahui bahwa 47% responden menjawab iya, 41% menjawab kadang-kadang dan 12% menjawab tidak pernah.
4. Apakah anda bisa berkonsentrasi dalam belajar Al-Qur'an menggunakan Al-Qur'an digital?
Dari data diatas diketahui bahwa 41% responden menjawab iya, 29% menjawab kadang-kadang dan 29% menjawab tidak pernah.
5. Selama pembelajaran apakah guru anda selalu menegur anda karna menggunakan Handphone bukan untuk mata pelajaran Al-Qur'an?
Dari data diatas diketahui bahwa 9% responden menjawab iya, 24% menjawab kadang-kadang dan 67% menjawab tidak pernah.
6. Ketika anda jenuh untuk belajar Al-Qur'an, apakah anda menggunakan Handphone untuk sekedar menghilangkan kejenuhan kemudian melanjutkan belajar Al-Qur'an kembali?
Dari data diatas diketahui bahwa 9% responden menjawab iya, 26% menjawab kadang-kadang dan 65% menjawab tidak pernah.
7. Selama proses pembelajaran Al-Qur'an berlangsung apakah suasana kelas kondusif jika menggunakan media Al-Qur'an digital?

Dari data diatas diketahui bahwa 38% responden menjawab iya, 53% menjawab kadang-kadang dan 9% menjawab tidak pernah.

8. Apakah disaat proses pembelajaran Al-Qur'an berlangsung anda selalu berkonsentrasi pada pelajaran?

Dari data diatas diketahui bahwa 0% responden menjawab iya, 29% menjawab kadang-kadang dan 71% menjawab tidak pernah.

9. Pada saat pembelajaran Al-Qur'an berlangsung apakah anda menggunakan Handphone untuk keperluan pelajaran saja?

Dari data diatas diketahui bahwa 12% responden menjawab iya, 59% menjawab kadang-kadang dan 29% menjawab tidak pernah.

10. Apakah anda selalu mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru dengan menggunakan akses internet melalui Handphone anda?

Dari data di atas diketahui bahwa 0% responden menjawab iya, 71% menjawab kadang-kadang dan 29% menjawab tidak pernah dapat diketahui hasil angket mengenai prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an dari 34 peserta didik, 5 peserta didik mendapat kategori tinggi, 29 peserta didik mendapat kategori sedang.

Berdasarkan presentase ($P = F/N \times 100\%$) di atas dapat diketahui bahwa 0% peserta didik dalam belajar Al-Qur'an mendapat kategori rendah, 85% penggunaan media digital kategori sedang, 15% peserta didik dalam belajar Al-Qur'an mendapatkan kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi peserta didik dalam belajar Al Qur'an yang terbanyak termasuk kategori sedang.

Selanjutnya untuk mengetahui adanya tingkat pengaruh penggunaan media digital (variabel X) dengan prestasi peserta didik dalam belajar Al Qur'an (variabel Y), peneliti menggunakan rumus koefisien kolerasi. Dan dari hasil perhitungan kolerasi diatas, ternyata hasil $r_{xy} = 1$. Hasil tersebut kemudian oleh peneliti menguji hipotesis, sehingga kemudian didapatkan dengan taraf signifikansi 5% dapat diketahui $r_{tabel} = 0,339$ karena $r_{xy} (1) > r_{tabel} (0,339)$ maka H_a diterima dan H_o di tolak. Dengan demikian hipotesis penelitian diakui secara signifikan H_a yaitu ada pengaruh antara penggunaan media digital dengan prestasi peserta didik dalam belajar Al Qur'an. Berdasarkan analisis di poin ke tiga ini, maka ada pengaruh antara penggunaan media digital terhadap prestasi peserta didik dalam belajar Al Qur'an di SDN Dukuh Kupang III Surabaya.

D. Simpulan

Dari hasil analisis dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan Penggunaan media digital di SDN Dukuh Kupang III Surabaya mendapat kategori sedang (88%). Prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an

memperoleh kategori sedang (85%), dan ada pengaruh penggunaan media digital terhadap prestasi peserta didik dalam belajar Al-Qur'an. Hal ini dibuktikan dengan analisa product moment yang besar nilai $r_{xy} = 1$ dalam r tabel masuk di kisaran 0.90 - 1,00 menunjukkan adanya pengaruh yang sangat tinggi.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Departemen, R. I. (2009). *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (1 ed.). PT Sygma Examedia.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. PT Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2001a). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2001b). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Hanifah, A., & Dayusman, T. (2022). Efektivitas murattal Al-Qur'an media dalam pembelajaran tahfidz di SDIT Muhammadiyah Bireuen. *Itqan: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 9(2), 155–170.
- Ichsan, A. (2024). Efektivitas media digital dalam pembelajaran agama Islam. *Al-Qayyimah: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 66–79.
- Karnisah, K., & Nursyirwan, N. (2023). Efektivitas media ICT dalam meningkatkan prestasi dan motivasi belajar PAI di SMKN 1 Bone. *Al-Qayyimah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 88–102.
- Kepala Sekolah SDN Dukuh Kupang III Surabaya. (2024). *Wawancara mengenai penggunaan handphone dalam pembelajaran*.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Maslachah, D. (2013). *Efektivitas media audio visual "Bina Ucapan Al-Qur'an" di SMA Khadijah Surabaya*. <https://digilib.uinsa.ac.id/10619>
- Munir. (2010). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Alfabeta.
- Mustaqim. (2020). Penggunaan media TIK untuk meningkatkan prestasi belajar Al-Qur'an di SDN 6 Mataram. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 131–142.

- Qorib, A. (2021). *Efektivitas video streaming untuk pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MA Al-Azhar Surabaya*. <https://digilib.uinsa.ac.id/51947>
- Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak*.
- Sugiono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (1 ed.). Alfabeta.
- Syafaatussalamah, A., & Salsabilla, D. E. (2025). Efektivitas media digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 45–56.
- Ulfa, N., Astuti, W., & Rahman, A. (2025). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran agama Islam. *Carong: Journal of Education Research and Learning*, 4(1), 22–35.
- Wahab, R. (2011). *Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2025). Efektivitas media digital dalam pendidikan agama Islam era industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 123–134.