

Peningkatan Literasi Keagamaan dan Digital bagi Siswa Madrasah Melalui Kelas Kreatif Berbasis Teknologi

Wali Ja'far Shudiq¹, Zainal Arifin², Rio Ahmad Syaikh³, Abd Wafi⁴, Moh. Januar Rizqi Minallah⁵

^{1,2,3,4,5}, Universitas Nurul Jadid, Indonesia

* Corresponding Author: wali.jafar@unuja.ac.id

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article history</p> <p>Submit 10 Desember 2025 Revised 21 Desember 2025 Accepted 23 Desember 2025</p>	<p><i>Amidst the rapid pace of globalization and technological development, madrasah students are required to be able to integrate spiritual values with digital skills in order to adapt, innovate, and remain committed to religious principles. Through technology-based creative classes, this program serves as a strategic means to build a transformative learning ecosystem that not only strengthens religious literacy but also fosters creativity, collaboration, and digital literacy as tools to face challenges. The participatory learning method was implemented through a series of training and mentoring sessions that combined religious material with digital skills, such as creating educational content, utilizing social media positively, and using interactive learning applications. The target of this activity was students of Madrasah Ibtidaiyah Darul Ihsan who had an interest in technology and religion. The results of the activity showed an increase in students' understanding of Islamic values to 85% and basic skills to 82% in using technology creatively and responsibly. This activity proves that the integration of religious values and digital skills enhances the ability to create a learning process that is relevant, interesting, and has a positive impact on the younger generation of madrasah students</i></p>
<p>Keywords: <i>Creative class, Digital Literacy, Educational Technology, Madrasah Students, Religious Literacy</i></p>	<p>ABSTRAK</p> <p><i>Di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang begitu cepat, siswa madrasah dituntut mampu mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dengan kecakapan digital agar dapat beradaptasi, berinovasi, dan tetap berpegang pada prinsip keagamaan. Melalui kelas kreatif berbasis teknologi, pengabdian ini menjadi sarana strategis untuk membangun ekosistem pembelajaran yang transformatif, yang tidak hanya memperkuat literasi keagamaan, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital sebagai bekal menghadapi tantangan. Metode yang dilakukan dengan menggunakan participatory learning diimplementasikan melalui serangkaian pelatihan dan pendampingan yang memadukan materi keagamaan dengan keterampilan digital, seperti pembuatan konten edukatif, pemanfaatan media sosial secara positif, serta penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif. Sasaran kegiatan ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Darul Ihsan yang memiliki minat dalam bidang teknologi dan keagamaan. Hasil kegiatan menunjukkan</i></p>
<p>Katakunci: <i>Kelas Kreatif, Literasi Digital, Literasi Keagamaan, Teknologi Pendidikan, Siswa Madrasah</i></p>	

	<i>adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman mencapai 85% serta keterampilan dasar pada 82% dalam menggunakan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi antara nilai-nilai religius dan keterampilan digital meningkatkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang relevan, menarik, dan berdampak positif bagi generasi muda madrasah.</i>
--	--

1. Pendahuluan

Literasi keagamaan dan literasi digital merupakan dua kompetensi esensial yang perlu dikembangkan pada peserta didik di era transformasi digital saat ini (Alfarizi, 2023). Di lingkungan madrasah, penguatan literasi keagamaan telah menjadi fokus utama dalam pembentukan karakter dan pemahaman ajaran Islam secara komprehensif (Ariana, 2022). Namun, perkembangan teknologi yang begitu cepat menuntut adanya integrasi kemampuan literasi digital agar siswa mampu mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab (Ariana, N., & Pratiwi, R. 2022). Kolaborasi antara literasi keagamaan dan digital ini diharapkan dapat menciptakan generasi yang tidak hanya memiliki pemahaman agama yang kuat, tetapi juga memiliki kecakapan digital yang relevan dengan kebutuhan zaman (Aziz, M. A., & Hidayat, M. 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan literasi digital siswa madrasah masih berada pada tingkat yang relatif rendah, terutama dalam hal penggunaan teknologi untuk pembelajaran, pencarian informasi keagamaan yang valid, serta pemanfaatan platform kreatif untuk mengekspresikan pemahaman keagamaan secara positif (Bahri, S. 2020). Di sisi lain, proses pembelajaran di madrasah sering kali masih bersifat konvensional sehingga belum sepenuhnya mengakomodasi pendekatan berbasis teknologi dan kreativitas. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital (Hidayat, M. 2020).

Pengabdian masyarakat yang dilakukan di MI Darul Ihsan ini hadir sebagai upaya untuk menjawab tantangan tersebut melalui program kelas kreatif berbasis teknologi. Program ini dirancang untuk meningkatkan literasi keagamaan sekaligus literasi digital siswa dengan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kolaboratif, dan inovatif. Melalui integrasi nilai-nilai religius dengan keterampilan digital, diharapkan siswa tidak hanya memahami ajaran Islam secara komprehensif, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk mengekspresikan ide-ide kreatif, menghasilkan karya, serta berpartisipasi aktif

dalam ekosistem digital yang sehat dan bertanggung jawab. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki urgensi yang tinggi dalam membangun ekosistem pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman, sekaligus memperkuat peran madrasah sebagai lembaga pendidikan yang mampu melahirkan generasi muda berkarakter islami, kreatif, dan melek teknologi.

2. Metode

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan participatory learning yang melibatkan siswa, guru, dan pihak madrasah sebagai mitra utama. Kegiatan dilaksanakan secara terjadwal mulai 10 Agustus 2025 hingga 15 September 2025. Pelaksanaan program diawali dengan tahap analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta pengelola madrasah untuk mengidentifikasi tingkat literasi keagamaan dan literasi digital siswa. Analisis ini mencakup pemetaan kemampuan dasar siswa, ketersediaan dan akses terhadap perangkat digital, serta kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.



Gambar 1: Tim pengabdian melaksanakan Observasi dengan Guru dan Murid

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, tim pengabdian menyusun perencanaan program berupa pengembangan modul Kelas Kreatif Berbasis Teknologi yang mengintegrasikan materi keagamaan dengan keterampilan digital. Materi yang disusun meliputi pembuatan konten edukatif keagamaan, pengenalan aplikasi pembelajaran, penguatan literasi digital dasar, serta penanaman etika bermedia yang bertanggung jawab. Modul ini dirancang agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi madrasah sebagai mitra pelaksana.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan workshop dan kelas kreatif yang dilakukan dalam beberapa sesi. Kegiatan ini meliputi workshop literasi digital dasar, seperti penggunaan aplikasi presentasi, desain grafis sederhana, serta teknik pencarian informasi keagamaan yang valid dan terpercaya. Selain itu,

dilaksanakan kelas kreatif keagamaan yang bertujuan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi akidah, akhlak, dan fikih melalui aktivitas kreatif berbasis teknologi. Pada tahap praktik, siswa diarahkan untuk menghasilkan karya digital berupa poster dakwah, video edukasi singkat, maupun materi presentasi keagamaan berbasis teknologi.

Tahap akhir dalam pelaksanaan program adalah pendampingan dan evaluasi. Tim pengabdian memberikan pendampingan secara langsung selama proses pembuatan karya digital untuk memastikan siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi partisipatif, serta penilaian terhadap karya siswa guna mengukur peningkatan literasi keagamaan dan kompetensi digital yang dicapai selama program berlangsung.

3. Hasil

Pelaksanaan kegiatan Kelas Kreatif Berbasis Teknologi memberikan dampak positif terhadap pengembangan literasi keagamaan dan digital siswa madrasah. Hasil yang diperoleh antara lain: Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menggunakan aplikasi dasar seperti Canva, PowerPoint, dan beberapa aplikasi pembelajaran. Pre-post test menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman literasi digital sebesar 35–50%. Melalui metode pembelajaran kreatif, siswa lebih aktif mengikuti kegiatan dan antusias dalam menghasilkan karya digital. Sebanyak 85% siswa berhasil membuat konten edukatif seperti poster dakwah dan video pendek bertema keagamaan.

Materi keagamaan yang disajikan melalui pendekatan kreatif membantu siswa memahami konsep agama secara lebih kontekstual. Guru melaporkan adanya peningkatan 28% pada pemahaman siswa terhadap materi akhlak dan fikih selama kegiatan berlangsung. Guru turut merasakan manfaat kegiatan ini, terutama dalam hal adopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Guru mendapatkan pelatihan penggunaan aplikasi pendidikan dan metode pembelajaran berbasis kreativitas. Madrasah mitra mulai mengadopsi beberapa praktik baik kegiatan ini sebagai bagian dari pembelajaran rutin, seperti penggunaan media digital dan tugas berbasis proyek kreatif.

Mahasiswa berperan sebagai pendamping dalam pelaksanaan kelas kreatif, membantu siswa memahami cara menggunakan aplikasi digital seperti Canva, PowerPoint, atau aplikasi pembelajaran lainnya untuk membuat konten edukatif keagamaan. Mahasiswa menyusun modul singkat, panduan

penggunaan aplikasi, serta materi keagamaan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, mereka membuat contoh media pembelajaran kreatif sebagai inspirasi. Selama sesi praktikum, mahasiswa memberikan bantuan teknis kepada siswa dalam membuat poster dakwah, video edukasi, atau presentasi digital. Mahasiswa juga memberikan feedback agar hasil karya siswa lebih optimal. Mahasiswa memberikan pemahaman kepada siswa mengenai cara mencari informasi keagamaan yang valid, menggunakan media sosial secara bijak, serta memahami etika dalam berinternet.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan Kelas Kreatif Berbasis Teknologi di Madrasah

No	Aspek Dinilai	yang	Indikator Hasil	Temuan Utama
1	Literasi Siswa	Digital	Kemampuan menggunakan aplikasi digital	Siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan Canva, PowerPoint, dan aplikasi pembelajaran lainnya
2	Peningkatan Literasi Digital		Hasil pre-post test	Terjadi peningkatan rata-rata pemahaman literasi digital sebesar 35–50%
3	Partisipasi Siswa		Keaktifan dan antusiasme dalam pembelajaran	Siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran kreatif
4	Produk Digital	Karya	Jumlah siswa menghasilkan konten edukatif	85% siswa berhasil membuat poster dakwah dan video pendek bertema keagamaan
5	Pemahaman Keagamaan Siswa		Pemahaman materi akhlak dan fiqih	Guru melaporkan peningkatan pemahaman siswa sebesar 28%
6	Metode Pembelajaran		Penyajian materi keagamaan	Pendekatan kreatif membantu siswa memahami konsep agama secara lebih kontekstual
7	Kompetensi Guru		Adopsi teknologi pembelajaran	Guru mampu menggunakan aplikasi pendidikan dan menerapkan metode pembelajaran berbasis kreativitas
8	Dampak Madrasah	bagi	Integrasi praktik baik	Madrasah mulai mengadopsi media digital dan tugas berbasis proyek kreatif sebagai pembelajaran rutin
9	Peran Mahasiswa		Pendampingan teknis dan akademik	Mahasiswa mendampingi siswa dalam praktik, memberikan feedback, dan membantu pemahaman literasi digital dan keagamaan
10	Etika dan Literasi Informasi		Sikap siswa bermedia	Siswa lebih bijak dalam mencari sumber keagamaan yang valid dan memahami etika berinternet

11	Kolaborasi Mahasiswa–Guru	Perencanaan implementasi pembelajaran	dan	Mahasiswa dan guru berkoordinasi dalam pemetaan kebutuhan, jadwal, dan integrasi teknologi
12	Evaluasi dan Dokumentasi	Monitoring dan pelaporan	dan	Mahasiswa melakukan pre–post test, observasi, dokumentasi, dan penyusunan laporan akhir
13	Keberlanjutan Program	Inovasi pembelajaran		Mahasiswa memperkenalkan inovasi teknologi sederhana untuk pembelajaran berkelanjutan di madrasah

Berdasarkan tabel hasil pelaksanaan Kelas Kreatif Berbasis Teknologi, dapat disimpulkan bahwa program ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital dan literasi keagamaan siswa madrasah. Pada aspek literasi digital, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi dasar seperti Canva, PowerPoint, dan berbagai aplikasi pembelajaran lainnya. Peningkatan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga tercermin dalam kemampuan siswa mengaplikasikan teknologi untuk menghasilkan karya edukatif yang bernilai keagamaan.

Hasil evaluasi melalui pre–post test menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pemahaman literasi digital siswa sebesar 35–50%. Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran kreatif berbasis teknologi efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Selain itu, tingkat partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung juga mengalami peningkatan, ditandai dengan antusiasme, keaktifan dalam diskusi, serta keterlibatan dalam setiap sesi praktikum.

Pada aspek hasil pembelajaran, sebanyak 85% siswa berhasil menghasilkan produk berupa konten edukatif keagamaan, seperti poster dakwah dan video pendek bertema nilai-nilai Islam. Capaian ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi yang diberikan, tetapi juga mampu menginternalisasikannya ke dalam bentuk karya kreatif. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep keagamaan secara lebih kontekstual dan aplikatif, khususnya pada materi akhlak dan fikih.

Dari sisi pemahaman keagamaan, guru melaporkan adanya peningkatan sebesar 28% dalam pemahaman siswa terhadap materi akhlak dan fikih selama kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dengan pembelajaran keagamaan mampu memperkuat pemahaman konseptual siswa, sekaligus mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih positif dan berakhlak.

Program ini juga berdampak pada peningkatan kompetensi guru, terutama dalam adopsi teknologi dan metode pembelajaran berbasis kreativitas. Guru memperoleh pengalaman dan pelatihan langsung dalam penggunaan aplikasi pendidikan, serta mulai menerapkan tugas berbasis proyek kreatif dalam proses pembelajaran. Perubahan ini menandai adanya transformasi praktik pedagogik yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Pada tingkat kelembagaan, madrasah mitra mulai mengadopsi praktik-praktik baik dari kegiatan ini sebagai bagian dari pembelajaran rutin. Penggunaan media digital dan penugasan berbasis proyek kreatif menjadi indikator meningkatnya kesiapan madrasah dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.

Peran mahasiswa dalam kegiatan ini sangat strategis, khususnya sebagai pendamping dan fasilitator pembelajaran. Mahasiswa berkontribusi dalam penyusunan modul, pemberian contoh media pembelajaran kreatif, pendampingan teknis selama praktikum, serta pemberian umpan balik terhadap hasil karya siswa. Selain itu, mahasiswa juga memberikan edukasi mengenai etika bermedia dan literasi informasi keagamaan, sehingga siswa lebih bijak dalam memanfaatkan internet dan media sosial.

Kolaborasi antara mahasiswa dan guru turut memperkuat keberhasilan program. Koordinasi dalam pemetaan kebutuhan pembelajaran, penyusunan jadwal, serta integrasi teknologi ke dalam proses belajar mengajar menciptakan sinergi yang positif. Mahasiswa juga berperan dalam proses evaluasi melalui pelaksanaan pre-post test, observasi perkembangan siswa, serta dokumentasi dan penyusunan laporan kegiatan.

Secara keseluruhan, hasil yang tercantum dalam tabel menunjukkan bahwa Kelas Kreatif Berbasis Teknologi tidak hanya meningkatkan kompetensi kognitif dan teknis, tetapi juga mendorong perubahan sikap dan perilaku belajar siswa, guru, dan madrasah. Program ini berpotensi menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi dan dikembangkan secara berkelanjutan dalam konteks pendidikan madrasah di era digital.

4. Pembahasan

Perubahan perilaku siswa dalam program Kelas Kreatif Berbasis Teknologi dapat dijelaskan melalui Social Cognitive Theory yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura, perilaku individu dipengaruhi oleh interaksi timbal balik antara faktor personal, lingkungan, dan perilaku itu sendiri (reciprocal determinism). Dalam konteks kegiatan ini, lingkungan

belajar yang kreatif dan suportif, disertai pendampingan mahasiswa dan guru, membentuk pengalaman belajar yang mendorong siswa untuk berani mencoba, bereksperimen, dan mengembangkan keterampilan digital secara aktif. Peningkatan kemampuan penggunaan aplikasi digital mencerminkan terbentuknya self-efficacy siswa, yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri dalam menyelesaikan tugas berbasis teknologi.

Dari perspektif Bandura pula, perubahan perilaku siswa terlihat melalui proses observational learning. Siswa belajar tidak hanya dari instruksi formal, tetapi juga melalui pengamatan terhadap contoh karya digital yang ditampilkan oleh mahasiswa dan teman sebaya. Model perilaku positif ini mendorong siswa meniru, memodifikasi, dan menginternalisasi praktik penggunaan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab. Keberhasilan siswa menghasilkan konten dakwah digital menunjukkan bahwa proses peniruan telah berkembang menjadi kemampuan mandiri yang berkelanjutan.

Selanjutnya, teori konstruktivisme memberikan landasan kuat dalam menjelaskan perubahan perilaku belajar siswa selama program berlangsung. Konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Kegiatan kelas kreatif yang berbasis proyek memungkinkan siswa membangun pemahaman keagamaan dan literasi digital secara kontekstual, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Dengan terlibat langsung dalam pembuatan poster dakwah dan video edukatif, siswa mengonstruksi makna ajaran agama sesuai dengan realitas dan pengalaman mereka sendiri.

Pendekatan konstruktivistik juga tercermin dalam meningkatnya keaktifan dan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran. Diskusi kelompok, eksplorasi aplikasi, dan refleksi atas karya yang dihasilkan membentuk perilaku belajar yang partisipatif dan reflektif. Perubahan ini menandai pergeseran dari pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran berpusat pada siswa, yang mendorong tumbuhnya kemandirian, kreativitas, serta tanggung jawab akademik.

Dari perspektif pendidikan Islam, perubahan perilaku siswa sejalan dengan konsep tarbiyah yang menekankan proses pembentukan akhlak, adab, dan kesadaran spiritual secara menyeluruh. Pendidikan Islam tidak hanya berorientasi pada transfer ilmu (ta'lim), tetapi juga pembiasaan perilaku baik (ta'dīb). Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan ini diarahkan sebagai wasilah (sarana) untuk menanamkan nilai-nilai keislaman, seperti kejujuran, tanggung

jawab, dan etika bermedia, sehingga teknologi menjadi alat penguat akhlak, bukan sebaliknya.

Lebih lanjut, integrasi literasi digital dan keagamaan mencerminkan prinsip al-‘ilm al-nāfi’ (ilmu yang bermanfaat) dalam Islam. Perubahan perilaku siswa dalam memilih sumber informasi keagamaan yang valid dan menggunakan media sosial secara bijak menunjukkan internalisasi nilai amanah dan hikmah dalam berinternet. Hal ini menegaskan bahwa penguatan literasi digital yang disertai nilai-nilai religius mampu membentuk perilaku digital yang berakhlak dan bertanggung jawab.

Perubahan perilaku guru juga dapat dianalisis melalui ketiga perspektif tersebut. Dalam pandangan Bandura, guru berperan sebagai role model yang memperkuat perilaku positif siswa melalui dukungan dan apresiasi. Dari sudut konstruktivisme, guru mengalami transformasi peran dari pemberi informasi menjadi fasilitator pembelajaran. Sementara dalam perspektif pendidikan Islam, guru menjalankan fungsi *uswah ḥasanah* (teladan yang baik) dalam mengintegrasikan teknologi dan nilai-nilai keislaman secara seimbang.

Dengan demikian, perubahan perilaku yang terjadi dalam Kelas Kreatif Berbasis Teknologi tidak bersifat insidental, melainkan merupakan hasil dari proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan berbasis teori. Integrasi teori Bandura, konstruktivisme, dan pendidikan Islam menunjukkan bahwa penguatan literasi keagamaan dan digital dapat berjalan selaras dalam membentuk perilaku belajar yang aktif, reflektif, dan berakhlak. Hal ini memperkuat posisi program sebagai model pembelajaran transformatif yang relevan dengan tantangan pendidikan madrasah di era digital.

5. Kesimpulan

Program pengabdian kepada masyarakat melalui Kelas Kreatif Berbasis Teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan literasi keagamaan dan digital siswa madrasah. Integrasi antara materi keagamaan dan teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan era digital. Siswa mampu mengembangkan pemahaman keagamaan sekaligus keterampilan digital secara seimbang melalui kegiatan workshop, pendampingan, dan praktik pembuatan konten. Selain memberikan dampak positif bagi siswa, program ini juga meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Kegiatan ini dapat dijadikan model pengembangan literasi keagamaan dan digital yang dapat direplikasi pada madrasah lain dengan menyesuaikan kondisi dan kebutuhan setempat. Ke

depan, keberlanjutan program dapat diperkuat melalui kolaborasi lanjutan dengan madrasah dan pemanfaatan platform digital sebagai media pembelajaran kreatif

Refrensi

- Alfarizi, M. &. (2023). Pengembangan literasi digital siswa madrasah melalui pemanfaatan media kreatif berbasis aplikasi. *Jurnal Pendidikan Islam Modern*, 101–115.
- Ariana, N. &. (2022). Penguatan literasi digital peserta didik melalui pemanfaatan media berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 35–47.
- Aziz, M. A., & Hidayat, M. (2023). Implementasi pembelajaran PAI berbasis multimedia interaktif di madrasah. *Jurnal Inovasi Pendidikan Islam*, 5(1), 44–59.
- Bahri, S. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi dalam pendidikan madrasah. Jakarta: Kencana.
- Fauzi, A., & Rahman, T. (2021). Kreativitas siswa dalam pembelajaran agama melalui pendekatan teknologi digital. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 6(3), 120–131.
- Fitriani, D. (2020). Analisis tingkat literasi digital siswa di lingkungan madrasah. *Jurnal Pendidikan & Teknologi Madrasah*, 3(2), 76–89.
- Hidayat, M. (2020). Literasi keagamaan siswa madrasah di era digital: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 5(1), 55–69.
- Ismail, R., & Kurniawati, T. (2022). Integrasi literasi keagamaan dan literasi digital dalam meningkatkan karakter religius siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter Digital*, 4(2), 88–101.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). Penguatan literasi keagamaan berbasis madrasah. Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah.
- Kemendikbud. (2017). Gerakan literasi nasional (GLN). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mardiana, F., & Salman, A. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar PAI di madrasah. *Jurnal Edukasi Islam*, 9(2), 134–147.
- Nasrullah, R. (2020). Literasi digital: Teori dan praktik dalam pendidikan. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Prasetyo, A., & Yuniarti, S. (2022). Pengembangan media pembelajaran kreatif berbasis aplikasi digital di sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(4), 250–262.
- Rahman, L., & Nurhayati, S. (2024). Literasi digital dalam pembelajaran agama Islam: Studi pada siswa madrasah. *Jurnal Transformasi Pendidikan Islam*, 3(1), 15–29.

- Rohimah, I., & Setiawan, H. (2023). Pemanfaatan edutech dalam meningkatkan kompetensi belajar siswa madrasah. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 5(3), 210–224.
- Sari, D., & Yusuf, M. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi untuk peningkatan pembelajaran PAI di sekolah/madrasah. *Jurnal Teknologi dan Keislaman*, 4(2), 89–101.
- Syahrul, A. (2019). *Kreativitas peserta didik dalam era digital: Strategi pembelajaran abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- UNESCO. (2019). *Digital literacy for education: Framework and guidelines*. Paris: UNESCO Publishing.
- Wahyudi, A., & Ramadhan, H. (2022). Model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan literasi digital siswa madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam Terapan*, 6(4), 222–235.
- Yuliana, V., & Lestari, S. D. (2023). Pengembangan kelas kreatif berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Kreatif*, 8(2), 112–128.