

TRANSFORMASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DASAR UNTUK MAHASISWA KPI MELALUI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF DAN KONTEKS KOMUNIKASI ISLAM

Amalia Khoerani¹, Aufa Zakiya Faizza², Syifa Hasna Afifah³, Anjar Sulistyani⁴
 Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

Email: amaliarani213@gmail.com¹, fazakiya31@gmail.com², syifahsnaa@gmail.com³, anjar@iai-alzaytun.ac.id⁴

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran Matematika Dasar di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) menjadi kebutuhan mendesak di era digital, mengingat rendahnya penguasaan matematika mahasiswa non-eksakta dan tuntutan integrasi nilai Islam dalam pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem pembelajaran Matematika Dasar berbasis media digital interaktif yang terintegrasi dengan konteks komunikasi Islam. Melalui pendekatan studi kasus kualitatif, data dikumpulkan dari dosen dan mahasiswa KPI menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif, seperti video animasi, aplikasi kuis, dan Augmented Reality, secara signifikan meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mahasiswa. Respon mahasiswa terhadap media ini sangat tinggi (rata-rata 94%), dengan kebutuhan utama berupa media yang adaptif, mudah diakses, dan relevan dengan konteks komunikasi Islam. Tantangan utama yang dihadapi meliputi keterbatasan sumber daya, infrastruktur, serta integrasi nilai-nilai Islam secara efektif dalam materi pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penguatan manajemen pendidikan berbasis teknologi, pelatihan dosen, dan pengembangan media digital kontekstual Islami untuk mendukung pembelajaran Matematika Dasar yang adaptif, partisipatif, dan berkelanjutan di lingkungan KPI.

Kata Kunci: Matematika Dasar, Media Digital Interaktif, Komunikasi dan Penyiaran Islam, Konteks Komunikasi Islam, Pembelajaran Transformasi.

ABSTRACT

Transformation of Basic Mathematics learning in the Islamic Communication and Broadcasting Study Program (KPI) has become an urgent need in the digital era, considering the low mastery of mathematics of non-exact students and the demands of integrating Islamic values in higher education. This study aims to design, develop, and implement a Basic Mathematics learning system based on interactive digital media integrated with the context of

Article History

Received: Juni 2025
 Reviewed: Juni 2025
 Published: Juni 2025
 Plagiarism Checker:
 No 234.GT8.,35
 Prefix DOI :
 10.3483/trigonometri.v1i1.800
Copyright : Author
Publishby :
Trigonometri



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Islamic communication. Through a qualitative case study approach, data were collected from KPI lecturers and students using interviews, observations, and documentation. The results of the study showed that the use of interactive digital media, such as animated videos, quiz applications, and Augmented Reality, significantly increased student motivation, participation, and understanding. Student responses to this media were very high (average 94%), with the main need being media that is adaptive, easily accessible, and relevant to

Keywords: *Basic Mathematics, Interactive Digital Media, Islamic Communication and Broadcasting, Islamic Communication Context, Transformative Learning*

1. Pendahuluan

Perkembangan pesat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada level perguruan tinggi (Ningsih, 2023). Transformasi digital menuntut institusi pendidikan untuk mengadopsi teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran dan pengelolaan sumber daya pendidikan, seperti perpustakaan digital yang kini dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Salsabila et al., 2024).

Konteks ini menuntut program studi non-eksakta, seperti Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), perlu berinovasi dalam metode pembelajaran. Implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran matematika dasar di lingkungan KPI masih belum merata. Sebagian besar riset sebelumnya lebih menyoroti pengembangan media digital pada bidang sains atau teknik, dan jarang memperhatikan kebutuhan institusi berbasis Islam, seperti integrasi nilai spiritual dalam pembelajaran (Derivat, 2023). Padahal, integrasi nilai-nilai Islam dan konteks komunikasi dalam media pembelajaran sangat penting agar mahasiswa KPI dapat mengaitkan konsep matematika dengan praktik dakwah dan etika Islam (Pendahuluan, 2024).

Urgensi penelitian ini terletak pada pengembangan ekosistem pembelajaran berbasis TIK yang selaras dengan kebutuhan mahasiswa abad 21, serta mengintegrasikan konteks komunikasi Islam (Airlangga & Timur, 2024). Transformasi pembelajaran matematika dasar melalui media digital interaktif diharapkan dapat meningkatkan kemandirian belajar, kemampuan berpikir kritis, dan literasi informasi mahasiswa (Utomo & Anisa, 2025). Selain itu, dosen akan lebih mudah dalam menyajikan, merekomendasikan, dan mengevaluasi pemahaman matematika mahasiswa secara efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem pembelajaran matematika dasar terintegrasi di program studi KPI, sekaligus mengevaluasi kesiapan mahasiswa dalam mengadopsi teknologi, menganalisis tantangan yang dihadapi, dan mengukur efektivitas sistem terhadap peningkatan literasi mahasiswa. Melalui pendekatan studi kasus kualitatif-deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan pembelajaran matematika yang adaptif, partisipatif, dan berkelanjutan di lingkungan pendidikan tinggi berbasis Islam.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap dinamika dan makna di balik pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pengembangan pembelajaran matematika dasar terintegrasi pada program studi KPI (Jati et al., 2023). Studi kasus dipilih agar peneliti dapat mengamati secara langsung kebijakan, pelaksanaan, dan tantangan transformasi digital pembelajaran matematika di satu unit sistem, yakni mahasiswa KPI.

Penelitian dilaksanakan di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Mekarjaya,

Indramayu, Jawa Barat, yang dipilih secara purposif karena telah menginisiasi digitalisasi pendidikan namun belum memiliki sistem pembelajaran matematika digital terintegrasi (Pedukun, 2025). Sumber data berasal dari dosen pengampu mata kuliah matematika dasar sebagai penentu kebijakan, serta mahasiswa KPI sebagai pengguna utama media pembelajaran (Utomo & Anisa, 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi (Moleong, 2018). Wawancara untuk menggali pengalaman dan persepsi informan, observasi merekam aktivitas dan interaksi pengguna dengan media digital, sedangkan dokumentasi meliputi silabus, arsip digital dan kebijakan terkait TIK (Jati et al., 2023).

Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengidentifikasi pola, tema, dan kategori dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dan teknik, pengecekan anggota (*member checking*), serta pencatatan reflektif selama proses penelitian (Moleong, 2018). Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian mampu memberikan pemahaman kontekstual dan aplikatif terkait strategi pengembangan media digital interaktif untuk pembelajaran matematika dasar terintegrasi berbasis TIK di satuan pendidikan tinggi Islam (Salsabila et al., 2024).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

3.1.1 Kondisi Pembelajaran Matematika Dasar Saat Ini

Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) di perguruan tinggi umumnya tidak memiliki latar belakang pendidikan yang fokus pada bidang eksakta, sehingga kemampuan dasar matematika mereka cenderung rendah. Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, ditemukan bahwa pemahaman mahasiswa KPI terhadap konsep-konsep dasar seperti aljabar, kalkulus, dan statistika masih sangat terbatas. Penelitian oleh Pitriyana dan Razali (dalam Penelitian, 2024) menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat membantu mengatasi hambatan ini melalui penyajian materi yang visual dan mudah diakses, khususnya dalam topik kalkulus.

Rahmawati dan Fauziah (dalam Pendahuluan, 2024) menekankan pentingnya pendekatan kontekstual yang relevan dengan kehidupan mahasiswa untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika. Dalam konteks mahasiswa KPI, materi matematika perlu dikaitkan dengan bidang komunikasi dan penyiaran Islam agar lebih bermakna. Penelitian oleh Dewi & Sulistyono, n.d (2023) mendukung hal ini dengan menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif berbasis masalah kontekstual secara signifikan meningkatkan hasil belajar. Sementara itu, pendekatan contextual teaching and learning (CTL) yang digunakan oleh Siamy et al. (2018) terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Baihaqi dan Wulantina (dalam Derivat, 2023) juga mengembangkan media berbasis website kontekstual yang memberi fleksibilitas dan mendukung pembelajaran mandiri mahasiswa. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dan konteks komunikasi ke dalam media pembelajaran, diharapkan mahasiswa KPI tidak hanya memahami konsep matematika secara teknis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan nilai-nilai dakwah dan etika Islam dalam praktik penyiaran.

3.1.2 Respon dan Kebutuhan Pengguna terhadap Media Digital Interaktif

Penelitian ini menemukan bahwa mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) menunjukkan respon yang sangat positif terhadap penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Matematika Dasar. Persepsi mahasiswa terhadap manfaat dan kemudahan media ini sangat tinggi, mencapai masing-masing 95% dan 93%, dengan rata-rata 94%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi (Pedukun, 2025).

Secara spesifik, penggunaan media digital interaktif seperti video animasi, aplikasi kuis interaktif (misalnya Kahoot!), simulasi daring, dan presentasi multimedia terbukti secara

nyata meningkatkan semangat belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan mahasiswa dalam memahami konsep Matematika Dasar (Pedukun, 2025). Media ini juga berkontribusi pada terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan, kontekstual, dan interaktif (Utomo & Anisa, 2025), serta membantu mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan kerja sama antar mahasiswa.

Dari sisi kebutuhan, mahasiswa KPI secara konsisten menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran Matematika Dasar yang adaptif terhadap gaya belajar individu (visual, auditori, kinestetik), memungkinkan pemrosesan informasi sesuai kecepatan preferensi mereka (Pedukun, 2025). Teknologi Augmented Reality (AR) diidentifikasi sebagai kebutuhan penting karena kemampuannya menyajikan pembelajaran interaktif, menarik, dan mudah diakses melalui perangkat mobile, yang terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep melalui visualisasi 3D (Utomo & Anisa, 2025). Selain itu, mahasiswa cenderung memilih media yang bersifat personal dan mengaksesnya saat waktu luang di rumah, dengan durasi rata-rata 1-2 jam per hari (Jati et al., 2023).

3.1.3 Tantangan dalam Implementasi Teknologi dan Integrasi Konteks Islam

Tantangan utama yang teridentifikasi dalam implementasi transformasi pembelajaran ini adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi anggaran maupun ketersediaan tenaga ahli TIK yang khusus mengelola pengembangan media pembelajaran. Meskipun ada keinginan dari pihak yayasan untuk berinovasi, belum ada alokasi dana dan SDM yang memadai untuk proyek ini. Selain itu, belum adanya kebijakan manajemen yang eksplisit dan terencana untuk pengembangan media digital interaktif yang mengintegrasikan konteks komunikasi Islam menjadi hambatan dalam mewujudkan visi tersebut. Ketersediaan koleksi digital yang relevan dan kontekstual juga masih minim, sehingga menyulitkan upaya integrasi nilai-nilai keislaman secara efektif dalam materi matematika.

Lebih lanjut, penelitian oleh Maftuh, Al-Amin, & Rohman (dalam Airlangga & Timur, 2024) menyoroti pentingnya manajemen pendidikan berbasis teknologi untuk mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas, yang mengindikasikan bahwa tanpa manajemen yang terencana, implementasi teknologi akan menghadapi hambatan serius dalam transformasi pembelajaran. Senada dengan hal tersebut, Ningsih (2023) juga mengidentifikasi beberapa hambatan dalam implementasi teknologi digital dalam pendidikan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan dan dukungan teknis bagi dosen, serta kesenjangan akses teknologi yang relevan untuk pengembangan media interaktif. Hal ini diperparah dengan temuan Salsabila et al. (2024) yang menyatakan bahwa kurangnya kompetensi pendidik (dosen) dalam mengimplementasikan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi penghambat dalam mencapai pembelajaran yang efektif dan menarik, terutama dalam konteks pendidikan agama Islam yang menjadi fokus integrasi dalam pembelajaran matematika ini. Tantangan ini semakin kompleks mengingat banyak institusi pendidikan yang mengadopsi teknologi tanpa strategi manajemen yang jelas, infrastruktur yang memadai, pemahaman digital yang rendah, dan minimnya pelatihan bagi pendidik (dosen), yang pada akhirnya mengurangi dampak positif teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa dan menghambat transformasi pembelajaran yang inovatif (Inovatif, 2024).

3.2. Pembahasan

3.2.1 Kondisi Pembelajaran Matematika Dasar Saat Ini

Rendahnya penguasaan matematika dasar mahasiswa KPI (komunikasi dan penyiaran islam) mengharuskan adanya transformasi dalam pendekatan pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi media digital interaktif dan pendekatan kontekstual berbasis komunikasi Islam menjadi alternatif strategis.

Pitriyana dan Razali (dalam Penelitian, 2024) menunjukkan bahwa penyajian kalkulus secara visual dan interaktif meningkatkan daya serap mahasiswa secara signifikan. Media seperti *Articulate Storyline*, yang dikembangkan oleh Rahmawati dan Fauziah (dalam

Pendahuluan, 2024), memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri dan dalam konteks kehidupan mereka sendiri. Penyesuaian materi matematika dengan konteks komunikasi Islam - seperti penggunaan data siaran dakwah, statistik pemirsa, atau analisis pesan komunikasi - dapat membuat pembelajaran lebih aplikatif dan relevan.

Dewi & Sulistyono, n.d. (2023) serta Siamy et al. (2018) menegaskan bahwa pembelajaran yang mengangkat masalah kontekstual nyata dan melibatkan mahasiswa secara aktif berdampak positif pada pemahaman dan motivasi belajar. Baihaqi dan Wulantina (dalam Derivat, 2023) memperkuat hal ini dengan media berbasis *website* yang dapat disesuaikan secara tematik sesuai kebutuhan mahasiswa KPI. Melalui transformasi ini, pembelajaran matematika dasar tidak hanya membekali mahasiswa dengan keterampilan numerik, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir logis, kritis, dan etis dalam kerangka nilai-nilai Islam.

Strategi ini sejalan dengan tujuan program studi KPI, yaitu membentuk insan akademis yang cakap berkomunikasi dan berdakwah secara profesional, dengan landasan akademik dan integritas keilmuan yang kuat. Dengan demikian, transformasi pembelajaran matematika berbasis digital interaktif dan kontekstual Islami menjadi langkah krusial dalam mendukung capaian pembelajaran mahasiswa KPI secara holistik.

3.2.2 Respon dan Kebutuhan Pengguna terhadap Media Digital Interaktif

Tingkat respon yang sangat tinggi (rata-rata 94%) terhadap manfaat dan kemudahan media digital interaktif oleh mahasiswa KPI mengindikasikan penerimaan yang luar biasa terhadap inovasi pembelajaran ini (Pedukun, 2025). Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa media digital interaktif bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan katalisator yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih positif dan produktif. Keberhasilan ini dapat dijelaskan oleh karakteristik inheren media digital yang menyediakan interaktivitas, umpan balik langsung, dan visualisasi yang kaya, yang secara fundamental berbeda dari metode pengajaran tradisional.

Peningkatan semangat belajar, partisipasi aktif, dan keterlibatan yang diamati dalam penggunaan media ini menegaskan kapasitasnya untuk memecah batasan pasivitas mahasiswa. Media digital interaktif mendorong mahasiswa untuk berani bertanya, berdiskusi, dan berkolaborasi, sebuah manifestasi dari prinsip ta'awun (saling menolong) yang mendasari komunikasi yang sehat dalam konteks Islam. Suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual yang tercipta tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga kenyamanan mahasiswa (Utomo & Anisa, 2025), memungkinkan pemahaman Matematika Dasar yang lebih mendalam dan tahan lama.

Kebutuhan mahasiswa dan dosen akan media yang adaptif terhadap gaya belajar yang beragam menggarisbawahi pentingnya *personalized learning* dalam pendidikan tinggi. Media digital interaktif dengan kemampuannya memproses informasi sesuai preferensi individu (Pedukun, 2025) secara efektif menjawab tantangan ini, memastikan bahwa setiap mahasiswa dapat mengoptimalkan potensi belajarnya. Kemudahan akses dan penggunaan juga menjadi prasyarat penting untuk adopsi yang luas di lingkungan kampus, memastikan media tidak menjadi hambatan, melainkan fasilitator pembelajaran.

Adopsi teknologi *Augmented Reality* (AR) diidentifikasi sebagai langkah maju yang krusial. Kemampuan AR dalam memvisualisasikan konsep abstrak Matematika Dasar dalam bentuk 3D yang interaktif sebagaimana diungkapkan oleh Utomo & Anisa (2025) sangat cocok untuk mahasiswa KPI yang mungkin memiliki preferensi visual dan kinestetik yang kuat. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep, tetapi juga relevan dengan bidang komunikasi di mana visualisasi dan penyampaian pesan yang jelas adalah kunci. Integrasi AR dapat menjadi jembatan antara teori matematika dan aplikasinya yang lebih konkret, bahkan dalam konteks yang dapat dikaitkan dengan narasi atau metafora dalam Komunikasi Islam.

Faktor subjektivitas seperti minat pribadi dan preferensi waktu luang sebagaimana diungkapkan oleh Jati et al. (2023) juga harus menjadi pertimbangan dalam desain media pembelajaran di kampus. Memanfaatkan kecenderungan mahasiswa untuk mengakses media

personal di waktu luang dapat membuka peluang untuk pembelajaran mandiri yang lebih efektif. Secara keseluruhan, media digital interaktif merupakan strategi transformatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika Dasar bagi mahasiswa KPI, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inovatif yang selaras dengan nilai-nilai komunikasi Islam.

3.2.3 Tantangan dalam Implementasi Teknologi dan Integrasi Konteks Islam

Transformasi pembelajaran matematika dasar untuk mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) melalui media digital interaktif dan integrasi konteks komunikasi Islam menghadapi tantangan yang cukup kompleks. Salah satu hambatan utama adalah keterbatasan sumber daya, baik dari segi anggaran maupun ketersediaan tenaga ahli TIK yang khusus mengelola pengembangan media pembelajaran. Meskipun terdapat keinginan dari pihak yayasan untuk berinovasi, belum tersedia alokasi dana dan sumber daya manusia yang memadai untuk mendukung proyek ini secara optimal. Selain itu, belum adanya kebijakan manajemen yang eksplisit dan terencana terkait pengembangan media digital interaktif yang mengintegrasikan konteks komunikasi Islam menjadi hambatan tersendiri dalam mewujudkan visi transformasi pembelajaran.

Minimnya koleksi digital yang relevan dan kontekstual juga menjadi tantangan signifikan, sehingga upaya integrasi nilai-nilai keislaman dalam materi matematika belum dapat dilakukan secara efektif. Kondisi ini diperkuat oleh temuan Maftuh, Al-Amin, & Rohman (dalam Airlangga & Timur, 2024) yang menekankan pentingnya manajemen pendidikan berbasis teknologi untuk mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Tanpa adanya perencanaan dan manajemen yang matang, implementasi teknologi cenderung menghadapi berbagai hambatan, baik dari aspek teknis maupun non-teknis.

Lebih lanjut, Ningsih (2023) mengidentifikasi beberapa kendala dalam implementasi teknologi digital di lingkungan pendidikan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan dan dukungan teknis bagi dosen, serta kesenjangan akses teknologi yang relevan untuk pengembangan media interaktif. Hambatan ini semakin diperparah oleh rendahnya kompetensi dosen dalam mengimplementasikan teknologi sebagai media pembelajaran, sebagaimana diungkapkan oleh Salsabila et al. (2024). Rendahnya kompetensi tersebut berdampak pada kurang optimalnya integrasi nilai-nilai keislaman ke dalam materi matematika, sehingga tujuan pembelajaran yang inovatif dan kontekstual sulit tercapai.

Selain itu, Noormawanti, Setyawati, Sukma, dan Badrudin (dalam Inovatif, 2024) menegaskan bahwa banyak institusi pendidikan mengadopsi teknologi tanpa strategi manajemen yang jelas, infrastruktur yang memadai, serta pelatihan yang cukup bagi pendidik. Kondisi ini menyebabkan dampak positif teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa menjadi sangat terbatas dan menghambat terwujudnya transformasi pembelajaran yang inovatif.

Secara keseluruhan, tantangan-tantangan tersebut menunjukkan bahwa transformasi pembelajaran matematika berbasis digital dan integrasi nilai-nilai keislaman memerlukan dukungan manajerial, kebijakan yang terstruktur, penguatan kompetensi pendidik, serta pengembangan infrastruktur dan koleksi digital yang relevan. Tanpa adanya langkah strategis yang komprehensif dan terintegrasi, visi transformasi pembelajaran yang diharapkan akan sulit untuk dicapai secara optimal.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa transformasi pembelajaran matematika dasar melalui media digital interaktif di Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam terbukti efektif meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman mahasiswa terhadap konsep matematika dasar. Integrasi konteks komunikasi Islam ke dalam materi pembelajaran menjadikan matematika lebih relevan dan aplikatif bagi mahasiswa KPI. Respon positif mahasiswa terhadap media digital interaktif menegaskan

perlunya inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap gaya belajar dan kebutuhan individu. Namun, implementasi transformasi ini masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan sumber daya, infrastruktur, dan kompetensi dosen dalam pengembangan serta integrasi media digital berbasis nilai Islam. Oleh karena itu, diperlukan strategi manajemen pendidikan yang terencana, pelatihan intensif bagi dosen, dan pengembangan media digital kontekstual Islami secara berkelanjutan untuk mendukung tercapainya pembelajaran Matematika Dasar yang efektif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa KPI di era digital.

Daftar Referensi

- Airlangga, U., & Timur, J. (2024). *MANAJEMEN PENDIDIKAN BERBASIS TEKNOLOGI: MENGOPTIMALKAN*. 1(1).
- Derivat, J. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Website Dengan Pendekatan Kontekstual*. 10(3), 117-128.
- Dewi, M. P., & Sulistyono, B. A. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Powerpoint Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual Pada Barisan Aritmetika*. 1461-1477.
- Inovatif, M. P. (2024). * *Corresponding author*. *Jl. Z. A. Pagar Alam Labuhan Ratu, Kedaton, 35132, Kota Bandar Lampung, Lampung*. 5(1), 118-129.
- Jati, A. P., Katholik, U., Semarang, S., Dhuwur, B., & Semarang, K. (2023). *KAJIAN INTERAKSI DAN MINAT PENGGUNA PADA MEDIA DIGITAL INTERAKTIF BERDASARKAN USER-CENTERED*. 5(2), 102-110.
- Ningsih, E. P. (2023). *Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan*. 1-8.
- Pedukun, N. O. I. I. (2025). *PENGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI PADA SISWA KELAS VI SDN*. 1(2), 173-185.
- Pendahuluan, I. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KONTEKSTUAL MENGGUNAKAN APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3 PADA MATERI ARITMATIKA SOSIAL*. 10-21.
- Penelitian, J. (2024). *All Fields of Science J-LAS*. 4(4), 79-85.
- Salsabila, U. H., Rifki, M., Oktavianda, T., & Abid, F. (2024). *Integrasi Teknologi Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka*. 2, 136-147.
- Siamy, L., Syazali, M., Kandis, W., Lampung, B., & Interaktif, M. (2018). *Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning*. 1(1), 113-117.
- Utomo, K., & Anisa, N. (2025). *Kajian Penggunaan Augmented Reality Pendidikan dalam Motivasi Belajar dan Efisiensi Belajar*. 25(2), 167-180.