



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Devi Nur Aqmarina¹, Mohamad Joko Susilo²

^{1,2}Magister Pendidikan Islam , Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepustakaan (library research), dengan teknik pengumpulan data melalui kajian literatur dari buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan mensintesis berbagai informasi terkait media interaktif dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran PAI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti aplikasi kuis, video interaktif, dan simulasi ibadah, mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan motivasi, dan membantu siswa memahami serta menginternalisasi nilai-nilai keagamaan dengan lebih baik. Namun, terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti keterbatasan fasilitas, kesiapan guru, dan literasi digital siswa. Rekomendasi penelitian ini menekankan pentingnya peningkatan infrastruktur teknologi, pelatihan guru dalam penggunaan media interaktif, serta penguatan literasi digital siswa agar media interaktif dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran PAI.

Kata Kunci: Media interaktif, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, literasi digital.

ABSTRACT

This research aims to analyze the influence of the use of interactive media on student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) subjects. The method used in this research is the library research method, with data collection techniques through literature studies from books, scientific journals, and relevant previous research. The data obtained is analyzed descriptively by identifying, classifying, and synthesizing various information related to interactive media and student learning outcomes in the context of PAI learning. Research results show that the use of interactive media, such as quiz applications, interactive videos, and worship simulations, is able to significantly improve student learning outcomes. This media makes the learning process more interesting, increases motivation, and helps students understand and internalize religious values better. However, there are challenges in its implementation, such as limited facilities, teacher readiness, and student digital literacy. This research

Informasi Artikel

Diterima: 17-06-2024

Direvisi: 18-08-2024

Diterima: 20-01-2025

Publikasi: 29-02-2025

Copyright © 2025.

Pendidikan dan Agama Islam

Email:

purpendijournal@gmail.com

Print ISSN: XXX-XXX

Online ISSN: XXX-XXX

recommendation emphasizes the importance of improving technology infrastructure, teacher training in the use of interactive media, as well as strengthening students' digital literacy so that interactive media can be used optimally in PAI learning.

Keywords: *Interactive media, learning results, Islamic Religious Education, Literature study, digital literacy*

Corresponding Author:

Devi Nur Aqmarina
Magister Pendidikan Agama Islam,
Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang Km. 14,5, Sleman, Yogyakarta
aqmarinadevi17@gmail.com

Mohamad Joko Susilo²
Magister Pendidikan Agama Islam,
Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang Km. 14.5, Sleman, Yogyakarta
209131301@uii.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa, terutama di tengah tantangan globalisasi yang terus berkembang. Di Indonesia, mata pelajaran ini merupakan bagian integral dari kurikulum, yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan dan moral bagi generasi muda (Mubarok, 2021). Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran PAI sering kali masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam hal metode dan media pembelajaran yang digunakan. Pada kenyataannya, metode pembelajaran PAI di berbagai sekolah cenderung konvensional dan terpusat pada guru (*teacher-centered*), di mana guru mendominasi proses pembelajaran dan siswa kurang terlibat secara aktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi PAI (Batalipu, 2024).

Seiring berkembangnya teknologi, penggunaan media interaktif dalam pendidikan telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Media interaktif, seperti aplikasi pembelajaran digital, simulasi, atau video interaktif, mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam bagi siswa (Wibowo, 2023). Meskipun ada potensi positif dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, penerapan teknologi ini pada pembelajaran PAI masih terbatas. Kesenjangan antara harapan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan efektif dengan kenyataan di lapangan ini menjadi persoalan yang signifikan. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan sumber daya sekolah, minimnya pelatihan bagi guru, dan kurangnya literasi digital di kalangan pendidik. Akibatnya, pembelajaran PAI masih belum optimal, yang ditandai dengan hasil belajar siswa yang kurang memadai dalam memahami nilai-nilai agama secara mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Fadil et al., 2023). Beberapa penelitian terdahulu telah meneliti penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Misalnya,

penelitian yang dilakukan oleh Hermawan (2020) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif di kelas matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 25% (Hermawan et al., 2017). Sementara itu, penelitian oleh Suryani (2021) pada pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa hingga 35% (Pustikayasa et al., 2023). Namun, penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruh media interaktif pada pembelajaran PAI masih sangat terbatas, terutama dalam konteks kurikulum yang menekankan pada pemahaman nilai-nilai agama dan moral.

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan atau novelty dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini mencoba mengaplikasikan teknologi media interaktif yang umumnya digunakan dalam pelajaran sains dan bahasa ke dalam mata pelajaran PAI, yang memiliki karakteristik tersendiri. Kedua, penelitian ini akan menganalisis sejauh mana media interaktif dapat membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya yang berusaha menjembatani kesenjangan antara teori pengajaran berbasis teknologi dengan kebutuhan khusus pembelajaran PAI. Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI, sehingga dapat memberikan rekomendasi yang relevan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di masa depan. Penelitian ini memberikan wawasan bagi pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif dalam pengajaran PAI, yang selama ini cenderung menggunakan metode konvensional. Selain itu, riset ini juga memberikan dasar bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang pengembangan media interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran PAI, serta memberikan rekomendasi praktis dalam hal peningkatan infrastruktur teknologi dan pelatihan guru guna mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan efektif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (*library research*), dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber literatur seperti buku, artikel jurnal ilmiah, tesis, dan disertasi yang relevan dengan topik pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sumber-sumber tersebut diperoleh dari *database* terpercaya seperti *Google Scholar* dan perpustakaan digital universitas, menggunakan kata kunci seperti "media interaktif," "hasil belajar siswa," dan "Pendidikan Agama Islam." Literatur yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengidentifikasi berbagai konsep, teori, dan hasil penelitian yang mendukung atau menentang pengaruh media interaktif dalam konteks pembelajaran PAI (Ibrahim et al., 2023).

Selanjutnya, penelitian ini mengevaluasi literatur secara kritis untuk menemukan kesenjangan penelitian atau aspek yang belum banyak diteliti, terutama terkait aplikasi media interaktif pada pembelajaran PAI. Hasil analisis literatur ini kemudian disintesis untuk menghasilkan kesimpulan yang komprehensif mengenai pengaruh

media interaktif terhadap hasil belajar siswa serta memberikan rekomendasi yang relevan terkait pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PAI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian dan Konsep Media Interaktif dalam Pendidikan

Media interaktif adalah sarana atau perangkat yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna dan konten yang disajikan, sehingga pengguna dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Media ini berbeda dengan media konvensional karena memungkinkan pengguna untuk mengontrol dan berinteraksi langsung dengan informasi atau visual yang disajikan (Mutia & Leonard, 2015). Smaldino dan rekan-rekannya mendefinisikan media interaktif sebagai "alat atau perangkat yang memungkinkan siswa atau pengguna berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran dan memperoleh umpan balik secara langsung." Dalam konteks pembelajaran, media interaktif menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran sesuai kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, meningkatkan keterlibatan, dan membantu siswa untuk membangun pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari (Haryadi et al., 2023). Menurut Munir dalam jurnalnya tentang teknologi pendidikan, media interaktif adalah sarana digital yang melibatkan keterlibatan aktif antara sistem dan pengguna. Pengguna dapat mengontrol jalannya informasi yang diterima, merespons konten, serta mendapatkan *feedback* yang disesuaikan. Munir menekankan bahwa aspek interaksi dalam media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif, yang secara langsung berpengaruh pada efektivitas belajar siswa (Sulandari et al., 2017).

Suyanto menyatakan bahwa media interaktif adalah teknologi pendidikan yang berbasis komputer, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini mencakup aplikasi multimedia interaktif, permainan edukatif, simulasi, dan modul digital yang dapat merespons *input* siswa. Menurut Suyanto, media interaktif memberikan pengalaman belajar yang kaya dan berfokus pada siswa, yang membuatnya dapat digunakan secara efektif untuk berbagai gaya belajar (NURLAILA, 2024). Dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif adalah sarana teknologi pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pengguna (siswa) dan konten pembelajaran, serta menyediakan umpan balik secara *real-time*. Media interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, melainkan juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui kontrol atas konten dan respons yang diberikan. Dengan fitur ini, media interaktif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mendukung berbagai gaya belajar, dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Adapun beberapa contoh media interaktif yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam:

- a. Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot!, dan Google Forms dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi PAI, seperti pengetahuan tentang sejarah Islam, akhlak, dan nilai-nilai keagamaan. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan secara langsung dan

- mendapatkan umpan balik segera, yang dapat meningkatkan pemahaman dan antusiasme mereka terhadap materi(Khoerunisa, n.d.).
- b. Video interaktif yang menggabungkan elemen visual, teks, dan pertanyaan interaktif, seperti yang dapat dibuat menggunakan *Edpuzzle*, bisa digunakan untuk materi PAI seperti kisah para nabi atau pelajaran tentang ibadah. Dalam video interaktif, siswa dapat menjawab pertanyaan yang muncul di tengah-tengah video, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap cerita atau konsep yang disampaikan(R. Maulana & Umar, 2024).
 - c. *E-book* interaktif atau modul digital dengan fitur seperti kuis, latihan, dan tautan ke video atau sumber eksternal, dapat digunakan untuk memperdalam materi PAI. Misalnya, *e-book* yang menjelaskan hukum-hukum ibadah dalam Islam bisa disertai dengan simulasi dan latihan soal untuk menguji pemahaman siswa(Astari, 2022). Aplikasi seperti *Kotobee* atau FlipHTML5 memungkinkan guru untuk membuat buku digital interaktif dengan berbagai fitur multimedia.
 - d. *Game* edukatif seperti *Islamic Quiz*, *Muslim Kids Series*, atau *Salam Kids* dirancang khusus untuk memberikan pembelajaran tentang akhlak, kisah para nabi, dan ibadah dalam Islam dengan cara yang menyenangkan dan interaktif(Olisna et al., 2022). Melalui *game* ini, siswa dapat memahami nilai-nilai keagamaan dalam bentuk cerita, tantangan, dan teka-teki, yang menarik perhatian mereka dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.
 - e. Teknologi VR dan AR dapat digunakan untuk menghadirkan pengalaman yang realistis dan interaktif dalam pembelajaran PAI. Misalnya, siswa dapat melakukan tur virtual ke tempat-tempat bersejarah Islam, seperti Masjid Nabawi atau Ka'bah, untuk lebih memahami sejarah Islam dan pentingnya ibadah haji. Aplikasi seperti *Google Expeditions* atau *CoSpaces Edu* dapat mendukung penggunaan VR dan AR dalam proses belajar, meskipun membutuhkan perangkat tambahan(Zumroh, 2024).
 - f. Aplikasi simulasi, seperti *Learn to Pray* atau *My Salah Mat*, bisa digunakan untuk membantu siswa memahami tata cara ibadah dalam Islam, seperti wudu, salat, dan doa harian(Musyafak & Subhi, 2023). Dalam simulasi ini, siswa dapat belajar urutan gerakan dan bacaan salat secara interaktif, dan menerima *feedback* jika terjadi kesalahan.

Peran Media Interaktif Dalam Proses Pembelajaran

Media interaktif telah mengubah lanskap pembelajaran secara signifikan, termasuk dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan kemampuannya untuk melibatkan siswa secara aktif, menyajikan materi dengan cara yang menarik, dan memberikan umpan balik yang instan, media interaktif menawarkan potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Adapun beberapa peran penting media interaktif dalam proses pembelajaran:

- 1) Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan
 - Ada pun konsep-konsep agama yang abstrak dapat divisualisasikan melalui animasi, grafik, atau simulasi. Hal ini dianggap lebih mempermudah siswa dalam proses pemahaman pembelajaran (Zuhkhrin, 2021).

- Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui kuis, *game*, atau simulasi. Interaksi ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar.
- Media interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih personal. Siswa dapat belajar dengan kecepatan masing-masing dan memilih materi yang sesuai dengan minat mereka (Fauzan & Hayani, 2024).

2) Meningkatkan pemahaman siswa (Nawangwulan et al., 2022)

- Media interaktif memungkinkan presentasi materi dengan berbagai cara, seperti teks, audio, video, dan animasi. Variasi ini membantu siswa memahami konsep dari berbagai sudut pandang.
- Simulasi dapat digunakan untuk menggambarkan situasi nyata yang berkaitan dengan ajaran agama. Hal ini membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
- Siswa dapat langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah melalui umpan balik yang diberikan oleh media. Hal ini membantu siswa mengidentifikasi kesalahan dan memperbaiki pemahaman mereka.

3) Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif

- Media interaktif memungkinkan siswa untuk berdiskusi dengan teman sekelas atau guru melalui forum diskusi online. Diskusi ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Fatah & Wathon, 2022).
- Siswa dapat bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok yang menggunakan media interaktif. Proyek ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama.

4) Memperluas akses pembelajaran

Media interaktif memberikan akses ke berbagai sumber belajar, seperti video ceramah, artikel, dan buku elektronik. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Murtado et al., 2023). Dan Media interaktif sangat berguna untuk pembelajaran jarak jauh. Siswa dapat mengikuti pembelajaran secara *online* dan berinteraksi dengan guru dan teman sekelas secara virtual.

5) Meningkatkan keterampilan siswa

Media interaktif tidak hanya menyajikan informasi secara menarik, tetapi juga merangsang perkembangan berbagai keterampilan penting pada siswa. Dengan mendorong siswa untuk menganalisis informasi dan memecahkan masalah, media interaktif menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, platform interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam menghasilkan berbagai konten menarik. Lebih lanjut, melalui fitur diskusi *online* dan presentasi, media interaktif memfasilitasi pengembangan keterampilan komunikasi yang efektif, sehingga siswa dapat berinteraksi dan berkolaborasi dengan lebih baik (Prasetyo et al., 2024).

Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa media interaktif berperan signifikan dalam memengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan sifat media interaktif yang mampu menarik perhatian siswa lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional (Nu'man, 2014). Dalam pembelajaran PAI, media interaktif dapat membantu siswa untuk memahami nilai-nilai agama dan ajaran Islam dengan cara yang lebih mendalam. Misalnya, aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa untuk mempraktikkan ibadah tertentu dalam simulasi dapat membantu memperkuat pemahaman dan ingatan mereka tentang tata cara pelaksanaan ibadah yang benar. Adapun aspek-aspek hasil belajar yang dipengaruhi adalah:

- a. **Pemahaman Konsep:** Media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik karena adanya fitur visual, animasi, dan interaksi langsung (Melati et al., 2023). Dalam pembelajaran PAI, konsep-konsep yang abstrak seperti ketuhanan, etika, dan nilai-nilai moral dapat dipahami dengan lebih mudah melalui ilustrasi interaktif dan skenario simulasi. Misalnya, simulasi tentang kehidupan sehari-hari yang menampilkan contoh penerapan etika dalam Islam dapat membantu siswa memahami bagaimana konsep-konsep tersebut diaplikasikan dalam kehidupan nyata.
- b. **Ingatan dan Retensi:** Media interaktif memperkuat ingatan jangka panjang dengan cara melibatkan siswa secara aktif. Keterlibatan ini meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif memiliki retensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang hanya belajar melalui metode ceramah atau membaca buku saja. Dalam konteks PAI, misalnya, penggunaan video interaktif tentang sejarah Islam dapat membantu siswa mengingat peristiwa-peristiwa penting dengan lebih baik (Isti'ana, 2024).
- c. **Keterampilan Berpikir Kritis:** Penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Beberapa aplikasi pembelajaran memungkinkan siswa untuk menganalisis situasi, membuat keputusan, dan memecahkan masalah (Arif et al., 2020). Ini sangat relevan dalam pembelajaran agama, di mana siswa diajak untuk berpikir kritis mengenai nilai-nilai moral dan etika serta mempertimbangkan berbagai pandangan sebelum mengambil keputusan yang sejalan dengan ajaran Islam.
- d. **Kemampuan Aplikasi dalam Kehidupan Sehari-hari:** Media interaktif memungkinkan siswa untuk tidak hanya belajar teori, tetapi juga mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Misalnya, melalui *game* interaktif yang mengajarkan nilai-nilai Islam, siswa dapat lebih memahami bagaimana ajaran agama dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata. Media ini menyiapkan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan agama mereka dalam kehidupan sehari-hari, seperti bersikap jujur, membantu sesama, dan menjalin hubungan baik dengan keluarga dan masyarakat (Musyafak & Subhi, 2023).

Adapun bukti empiris dari studi pustaka menunjukkan adanya peningkatan skor tes dan pemahaman nilai-nilai agama di kalangan siswa yang menggunakan media interaktif (Sholikhah & Anissaturrofiqah, 2024). Dalam konteks penelitian, peningkatan hasil belajar ini tercermin dalam berbagai aspek, seperti peningkatan skor ulangan, peningkatan motivasi belajar, serta kemajuan dalam keterampilan berpikir kritis dan analitis. Berdasarkan beberapa penelitian, siswa yang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran PAI menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih baik tentang ajaran agama, serta kemampuan untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional (Ni'mah & Mustofa, 2024). Secara keseluruhan, media interaktif tidak hanya memudahkan proses transfer pengetahuan, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar siswa secara keseluruhan. Selain itu, media interaktif memiliki potensi besar untuk membuat pembelajaran lebih inklusif dan menyenangkan, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

Media interaktif sangat berperan dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik itu visual, *auditori*, maupun *kinestetik*. Melalui pendekatan yang fleksibel ini, media interaktif dapat memenuhi kebutuhan individual siswa, sehingga semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk memahami materi sesuai dengan gaya belajar mereka (Wahyuni & Haryanti, 2024). Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), media interaktif dapat menyajikan konsep agama yang abstrak menjadi lebih konkret melalui elemen visual, seperti ilustrasi grafis tentang tata cara ibadah, audio mengenai pelafalan doa, dan simulasi interaktif dalam bentuk permainan yang memperkenalkan nilai-nilai keagamaan.

Selain itu, media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Menurut penelitian, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran mendorong siswa untuk lebih responsif dan antusias dalam memahami materi pelajaran. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran agama, di mana pemahaman yang mendalam dan internalisasi nilai-nilai agama merupakan tujuan utama (Ependi et al., 2023). Penggunaan media interaktif yang menarik dan mudah diakses membuat siswa merasa tertarik untuk belajar lebih mendalam, bukan hanya karena kewajiban, tetapi karena mereka merasa terhubung secara personal dengan materi yang disajikan.

Media interaktif juga mendukung pembelajaran berbasis pengalaman, di mana siswa diajak untuk mengalami sendiri konsep yang dipelajari melalui interaksi dengan konten digital. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa memahami teori, tetapi juga melatih mereka untuk menerapkan konsep-konsep agama dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, simulasi situasi sehari-hari yang menguji kemampuan siswa dalam mengambil keputusan yang etis dan sesuai ajaran Islam dapat melatih mereka menghadapi situasi serupa dalam kehidupan nyata, sehingga materi agama menjadi lebih relevan dan aplikatif.

Dari segi efektivitas, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan media interaktif mengalami peningkatan dalam hasil belajar yang terukur, seperti kenaikan skor tes, kemampuan pemecahan masalah yang lebih baik,

dan tingkat pemahaman yang lebih tinggi (A. Maulana et al., 2023). Penggunaan media interaktif juga dapat membantu guru memonitor kemajuan siswa secara *real-time* dan menyesuaikan metode pembelajaran berdasarkan kebutuhan masing-masing siswa, sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih personal dan efektif.

Secara keseluruhan, media interaktif tidak hanya memberikan kemudahan dalam memahami materi, tetapi juga memperkuat internalisasi nilai-nilai agama yang menjadi inti dari pendidikan PAI.

Penerapan Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki potensi besar untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik, relevan, dan efektif. Media interaktif dapat digunakan untuk menyajikan materi agama yang kompleks dan terkadang abstrak dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Ni'mah & Mustofa, 2024). Melalui media ini, pembelajaran PAI tidak hanya terbatas pada ceramah atau buku, tetapi juga mengintegrasikan teknologi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Adapun jenis-jenis media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI

- a. **Video Kisah Para Nabi:** Konten video animasi yang menggambarkan kisah hidup para nabi dapat membuat pembelajaran lebih hidup. Dengan visual dan narasi yang menarik, siswa dapat memahami ajaran moral dan teladan dari kehidupan para nabi (Rhomadhoni & Sulaikho, 2021). Selain itu, video memungkinkan siswa untuk mengenal sejarah Islam dan tokoh-tokoh penting dengan cara yang lebih menarik daripada hanya membaca teks. Penggunaan visual juga membantu mengatasi tantangan dalam memahami konsep yang mungkin abstrak atau jauh dari pengalaman sehari-hari siswa.
- b. **Game Edukatif Bertema Nilai-Nilai Agama:** *Game* edukatif dapat menjadi alat yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai agama melalui cara yang menyenangkan (Maula & Wathon, 2018). Misalnya, *game* yang menuntun pemain untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan cara yang jujur, menghormati orang lain, atau membantu sesama dapat memberikan pengalaman praktis dalam menginternalisasi nilai-nilai tersebut. *Game* ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan ajaran agama dalam situasi *simulatif*, yang nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Selain itu, elemen tantangan dan kompetisi dalam *game* juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- c. **Quiz dan Kuis Interaktif tentang Materi PAI:** Kuis dan latihan interaktif yang menguji pemahaman siswa tentang materi PAI dapat digunakan sebagai evaluasi di akhir sesi belajar. Bentuk kuis yang interaktif, misalnya dengan penggunaan soal berbasis pilihan ganda, pencocokan, atau soal esai singkat, tidak hanya memudahkan siswa dalam menilai kemampuan mereka, tetapi juga dapat digunakan guru untuk mengidentifikasi topik yang perlu penekanan lebih lanjut (Daulay & Wandini, 2023).

Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor pendukung dan penghambat yang menentukan keberhasilannya. Faktor pendukung yang pertama adalah dukungan teknologi (Ni'mah & Mustofa, 2024). Di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas teknologi memadai seperti komputer, tablet, atau akses internet cepat, implementasi media interaktif akan lebih optimal. Dukungan teknologi memungkinkan siswa dan guru mengakses beragam media digital, seperti aplikasi interaktif, simulasi, dan video edukatif yang relevan dengan materi PAI. Selain itu, pelatihan bagi guru juga merupakan faktor penting karena guru yang terampil dalam menggunakan teknologi akan lebih mudah mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran. Pelatihan semacam ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga menumbuhkan kreativitas mereka dalam menyajikan materi PAI dengan cara yang menarik (Ismail et al., 2023). Minat siswa terhadap teknologi juga menjadi faktor pendukung, karena banyak siswa merasa lebih antusias belajar dengan menggunakan perangkat digital. Minat ini memperbesar keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai agama (Wardinur & Mutawally, 2019). Namun, terdapat pula faktor penghambat yang sering kali menghambat efektivitas penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI. Salah satu penghambat utamanya adalah keterbatasan perangkat dan infrastruktur, khususnya di sekolah-sekolah yang berada di daerah pedesaan atau terpencil yang mungkin kekurangan perangkat teknologi seperti komputer atau tablet (Ardiyanti, n.d.). Selain perangkat keras, biaya untuk memperoleh perangkat dan lisensi aplikasi atau perangkat lunak pembelajaran juga menjadi kendala yang cukup signifikan, terutama bagi sekolah-sekolah dengan anggaran terbatas. Selain itu, ketersediaan dan stabilitas akses internet yang masih menjadi tantangan di berbagai wilayah dapat membatasi penggunaan media interaktif yang bergantung pada koneksi internet. Tanpa akses internet yang stabil, guru dan siswa kesulitan mengakses materi *online* atau melakukan pembelajaran daring secara interaktif. Faktor-faktor penghambat ini perlu diperhatikan sebagai evaluasi kritis dalam penerapan media interaktif, karena tanpa penanganan yang tepat, potensi media interaktif untuk mendukung pembelajaran PAI yang efektif mungkin tidak dapat terwujud secara maksimal.

Kesenjangan Penelitian dan Kebaruan Studi

Dalam kajian literatur bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dalam penelitian-penelitian sebelumnya terkait penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam berbagai studi terdahulu, penerapan media interaktif sering kali lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran lain, seperti sains, matematika, atau bahasa. Penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan agama, khususnya PAI, belum banyak dieksplorasi secara mendalam (Syafarina et al., 2024). Hal ini menciptakan kesenjangan penelitian, karena PAI memiliki karakteristik khusus dalam menyampaikan nilai-nilai agama dan etika, yang berbeda dari mata pelajaran lainnya. Penelitian yang ada mungkin belum sepenuhnya membahas

bagaimana media interaktif bisa disesuaikan dengan muatan nilai-nilai spiritual dan moral dalam PAI, atau bagaimana teknologi bisa mendukung siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai agama secara efektif (Kamal, 2023).

Kebaruan dari studi ini terletak pada pendekatannya yang unik dalam mengeksplorasi pemanfaatan media interaktif untuk menyampaikan ajaran agama melalui cara-cara yang lebih menarik dan relevan bagi generasi yang akrab dengan teknologi. Studi ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman konseptual, tetapi juga bagaimana nilai-nilai agama dapat diserap oleh siswa melalui interaksi digital yang menarik dan kontekstual. Media interaktif, seperti aplikasi simulasi, video ilustrasi kisah nabi, dan *game* edukatif bertema nilai-nilai agama, memberikan pendekatan baru dalam pendidikan agama yang dapat mengatasi tantangan dalam mengajarkan konsep abstrak dan normatif. Kebaruan ini memberikan kontribusi penting dengan memperkenalkan cara-cara kreatif untuk mengajarkan agama, yang tidak hanya bersifat pasif, seperti mendengarkan ceramah, tetapi juga aktif dan melibatkan siswa.

Kesenjangan ini menggarisbawahi pentingnya penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan metode pembelajaran PAI berbasis teknologi yang mendalam dan terstruktur. Dengan mengisi kesenjangan penelitian ini, studi tersebut dapat menawarkan wawasan baru tentang efektivitas media interaktif dalam membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai agama, sehingga mendukung terciptanya generasi yang tidak hanya memahami ajaran agama secara teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan, yaitu studi pustaka, yang hanya mengandalkan sumber-sumber literatur tanpa melakukan observasi langsung di lapangan. Hal ini menyebabkan hasil penelitian bersifat teoritis dan mungkin belum sepenuhnya menggambarkan kondisi nyata di sekolah-sekolah, terutama dalam konteks penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, keterbatasan dalam jumlah dan cakupan literatur yang diakses juga dapat memengaruhi kelengkapan data dan analisis yang disajikan. Penelitian ini juga tidak mencakup pengukuran langsung terhadap hasil belajar siswa, sehingga diperlukan penelitian lanjutan dengan pendekatan empiris untuk menguji secara langsung pengaruh media interaktif dalam konteks pembelajaran PAI.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui interaksi langsung dan umpan balik real-time, yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Berbagai bentuk media interaktif, seperti aplikasi kuis, video, dan simulasi ibadah, membantu siswa memahami konsep keagamaan dan moral secara lebih baik. Namun, tantangan seperti keterbatasan perangkat, kesiapan guru, dan literasi digital siswa perlu diatasi dengan dukungan teknologi dan pelatihan. Penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI memerlukan peningkatan fasilitas dan kompetensi digital agar siswa dapat memahami serta menginternalisasi nilai-nilai agama secara optimal.

SARAN

Berdasarkan keterbatasan penelitian ini yang hanya menggunakan metode studi pustaka, saran bagi peneliti di masa mendatang adalah untuk melakukan penelitian empiris melalui observasi langsung di lapangan agar dapat mengukur secara konkret pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan sampel siswa dan guru secara langsung, menggunakan metode eksperimen atau studi kasus untuk mendapatkan data yang lebih valid dan reliabel. Selain itu, pengembangan penelitian yang mencakup analisis komprehensif terhadap berbagai jenis media interaktif dan efektivitasnya dalam pembelajaran PAI di berbagai jenjang pendidikan juga perlu dilakukan. Peneliti masa depan juga disarankan untuk mengeksplorasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media interaktif, sehingga dapat memberikan solusi praktis bagi sekolah dan pendidik dalam meningkatkan literasi digital dan infrastruktur teknologi guna mendukung pembelajaran PAI secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, N. (n.d.). *Penerapan Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar, Berpikir dan Hasil Belajar pada Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid 19 di SDN 32 Tulang Bawang Tengah Provinsi Lampung*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arif, D. S. F., Zaenuri, Z., & Cahyono, A. N. (2020). Analisis kemampuan berpikir kritis matematis pada model problem based learning (PBL) berbantu media pembelajaran interaktif dan google classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 323–328.
- Astari, W. (2022). *Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Sumber Belajar Digital di SMK Darul Ihsan Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry.
- Batalipu, S. M. A. (2024). MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUKMENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK TERHADAP ADAB BERMASYARAKAT DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI PADA KELAS XI. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 118–131.
- Daulay, S. H., & Wandini, R. R. (2023). Pelatihan Perancangan Kuis Berbasis ICT Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik di Kalangan Guru Madrasah. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 8720–8730.
- Ependi, R., Rangkuti, C., & Ismaraidha, I. (2023). Pelaksanaan Kurikulum Islam Wasathiyah Terhadap Muatan Pendidikan Moderatisme Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MAS Tarbiyah Islamiyah Kec. Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4875–4885.
- Fadil, K., Amran, A., & Alfaien, N. I. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Dasar Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Mewujudkan Sustainable Developments Goal's. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(2).
- Fatah, M., & Wathon, A. (2022). Peran Perangkat Hardware Eksternal Terhadap Kebutuhan Publikasi. *Sistim Informasi Manajemen*, 5(2), 86–104.
- Fauzan, T. S., & Hayani, A. (2024). Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran PAI di MAN 2 Yogyakarta. *Wisdom: Kajian Multidisipliner*, 1(1).

- Haryadi, R. N., Utarinda, D., Poetri, M. S., & Sunarsi, D. (2023). Peran Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Informatika Utama*, 1(1), 28–35.
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2017). Efektivitas Penggunaan game edukasi berjenis puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai sarana belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 15(2), 195–205.
- Ibrahim, M. B., Sari, F. P., Kharisma, L. P. I., Kertati, I., Artawan, P., Sudipa, I. G. I., Simanihuruk, P., Rusmayadi, G., Nursanty, E., & Lolang, E. (2023). *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ismail, A., Nojeng, A., Fakhri, M. M., & Jamaluddin, A. Bin. (2023). PKM Digitalisasi Pembelajaran: Meningkatkan Literasi Digital Melalui Aplikasi Kinemaster. *Vokatek: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 198–206.
- Isti'ana, A. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 302–310.
- Kamal, M. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 43–63.
- Khoerunisa, S. (n.d.). *Analisis Faktor Konfirmatori Interaksi Belajar Siswa Melalui Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran PAI*. Jakarta: FITK UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Maula, R., & Wathon, A. (2018). Pengembangan Game Imajinasi Anak Melalui Alat Permainan Edukatif. *Sistim Informasi Manajemen*, 1(2), 129–143.
- Maulana, A., Aisyah, A., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Murya, N. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Information Technology untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 28019–28020.
- Maulana, R., & Umar, M. Z. S. (2024). PEMANFAATAN STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF (SIPER) DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI MEDIA DIGITAL BAGI GURU DAN SISWA MTs TAHFIDZ TERPADU ANBATA MEDAN. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4892–4899.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Mubarok, R. (2021). The Article Peran dan Fungsi Kurikulum dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Multikultural. *CBJIS: Cross-Border Journal of Islamic Studies*, 3(2), 75–85.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran online sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47.
- Musyafak, M., & Subhi, M. R. (2023). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 5.0. *Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah*, 1(2), 373–398.
- Mutia, I., & Leonard, L. (2015). Kajian penerapan e-learning dalam proses pembelajaran

- di perguruan tinggi. *Faktor Exacta*, 6(4), 278–289.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Aeni, A. N., & Bahiyyah, K. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Ni'mah, U. N. I., & Mustofa, T. A. (2024). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Inklusi di Sekolah Menengah Pertama Kelas Delapan. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 104–114.
- Nu'man, A. Z. (2014). Efektifitas penerapan e-learning model edmodo dalam pembelajaran pendidikan agama islam terhadap hasil belajar siswa (Studi Kasus: SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo). *DutaCom*, 7(1).
- NURLAILA, E. V. I. N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall pada Pembelajaran PKn SD untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter JAWARA (Jujur, Adil, Wibawa, Amanah, Religius, Akuntabel)*, 10(1).
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
- Prasetyo, A. R., Ratnawati, I., Aruna, A., Surya, E. P., Roziqin, M. F. A., & Marcelliantika, A. (2024). Pengembangan Konten Terintegrasi Smart Design Media Platform Mata Kuliah Media Pembelajaran Seni dalam Sistem Pembelajaran Jaringan. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(3), 1408–1423.
- Pustikayasa, I. M., Permana, I., Kadir, F., Zebua, R. S. Y., Karuru, P., Husnita, L., Pinatih, N. P. S., Indrawati, S. W., Nindiati, D. S., & Yulaini, E. (2023). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2021). Validasi Media Pembelajaran ISPRING SUITE berbasis Android pada Kisah Nabi Ibrahim. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 4(6), 51–62.
- Sholikhah, A. U., & Anissaturrofiqah, S. (2024). A PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF TERINTEGRASI AL-QUR'AN MENGGUNAKAN H5P DALAM MEMBENTUK KOMPETENSI SPIRITUAL (KI-1) PADA MATERI SISTEM TATA SURYA. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 16(1), 1–7.
- Sulandari, N., Suwignyo, H., & Hasanah, M. (2017). Bahan Ajar Interaktif Membaca Teks Dongeng Berbantuan Multimedia. *Prosiding TEP & PDs*, 64–72.
- Syafarina, S., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2024). Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi Anak Tunarungu di Sekolah Luar Biasa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 521–535.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PKM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154.
- Wardinur, W., & Mutawally, F. (2019). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran di man 1 pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2), 167–182.

-
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Zuhkhrin, M. R. (2021). *Pemanfaatan Multimedia Dalam Proses Pembelajaran PAI Di SMK TI Pelita Nusantara Kota Kediri*. IAIN Kediri.
- Zumroh, A. R. (2024). Pengembangan Bahan Ajar PAI Interaktif Berbasis Teknologi Augmented Reality Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(3), 275–281.