

Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam di Era Digital

Novia Ulfa¹, Najwa Az-Zahra², Ferry Irawan Saputra³, Ervina⁴

Institut Agama Islam Negeri Datuk Laksemana Bengkulu^{1,2,3,4}

Email :

noviaulfa2003@gmail.com, najua.najua23399@gmail.com, ferryirawansaputra@gmail.com,
vinaervina41@gmail.com

ABSTRACT

Sejarah Artikel:

Diterima 30-05-2025

Disetujui 31-05-2025

Diterbitkan 02-06-2026

This study aims to analyze the effectiveness of interactive learning media in enhancing student participation and motivation in Islamic Religious Education (IRE) learning in the digital era. The use of interactive media such as quizzes, educational games, and technology-based applications has a significant impact on increasing student participation in the learning process. This research uses a quantitative approach with an experimental design, where 50 students are divided into two groups: the experimental group using interactive media and the control group using conventional media. Data were collected through questionnaires measured with a Likert scale and analyzed using SPSS to examine the differences in student participation between the two groups. The results show that interactive media significantly increased student participation, with an average participation score of 4.23 in the experimental group compared to 3.80 in the control group. In addition, the use of interactive media also improved students' understanding of Islamic Religious Education material and created a more engaging and relevant learning environment. Therefore, the application of interactive learning media has proven to be effective in enhancing the quality of Islamic Religious Education in schools.

Keywords: *Interactive Media, Student Participation, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Agama Islam di era digital. Penggunaan media interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan aplikasi berbasis teknologi lainnya memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam proses belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana 50 siswa dibagi menjadi dua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diukur dengan skala Likert dan dianalisis menggunakan SPSS untuk melihat perbedaan partisipasi belajar antara kedua kelompok. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media interaktif meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, dengan rata-rata nilai partisipasi 4.23 pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan 3.80 pada kelompok kontrol. Selain itu, penggunaan media interaktif juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Agama Islam, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Islam di sekolah-sekolah.

Kata Kunci: Media Interaktif, Partisipasi Siswa, Pembelajaran Agama Islam

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Novia Ulfa, Najwa Az-Zahra, Ferry Irawan Saputra, & Ervina. (2025). Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam di Era Digital. *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(4), 649-659. <https://doi.org/10.62710/7ngxap43>

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam di Indonesia saat ini menghadapi berbagai tantangan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Salah satu tantangan utama adalah minimnya minat siswa terhadap pembelajaran Agama Islam, yang seringkali disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang menarik. Dalam upaya untuk mengatasi masalah ini, penerapan media pembelajaran interaktif menjadi pilihan yang semakin relevan. Penggunaan media yang melibatkan siswa secara langsung dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, menjadikannya lebih dinamis dan menyenangkan. Seperti yang terlihat dalam penelitian sebelumnya di bidang matematika, media interaktif seperti spidol warna-warni telah terbukti meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif.

Perkembangan teknologi digital yang pesat memberikan peluang besar bagi pendidikan untuk memperkenalkan media pembelajaran yang lebih modern dan menarik. Media pembelajaran interaktif berfungsi untuk memfasilitasi komunikasi dua arah antara siswa dan materi pelajaran, sehingga dapat mengatasi keterbatasan media konvensional yang cenderung hanya bersifat satu arah. Hal ini penting mengingat siswa saat ini lebih cenderung terlibat dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan Agama Islam diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara visual, tetapi juga dapat mendorong kreativitas siswa dalam memahami konsep-konsep Agama Islam yang lebih kompleks. Dengan media yang sesuai, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam eksplorasi materi, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat mereka. Pemilihan media yang tepat, seperti yang dibuktikan dalam penelitian tentang pembelajaran matematika, dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih giat dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran Agama Islam, guna meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa.

Dalam konteks pembelajaran Agama Islam, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan partisipasi siswa. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian Saputri (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang fisiologi menstruasi. Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang terdiri dari animasi, gambar, dan teks yang dapat dikendalikan oleh pengguna, mampu meningkatkan pemahaman dan memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Begitu pula, dalam pembelajaran Agama Islam, pendekatan yang sama dapat digunakan untuk membuat materi yang bersifat teoritis lebih mudah dicerna dan lebih menarik bagi siswa.

Lebih lanjut, penelitian ini juga menyoroti pentingnya interaksi yang dibangun melalui media pembelajaran interaktif, yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing. Saputri (2022) menjelaskan bahwa multimedia interaktif memungkinkan pembelajaran berlangsung dengan fleksibel, yang dapat menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Dengan cara ini, siswa tidak hanya terlibat dalam proses belajar secara pasif, tetapi dapat mengeksplorasi materi lebih dalam dengan melakukan interaksi langsung dengan media pembelajaran. Dalam pembelajaran Agama Islam, hal ini berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas.

Dengan adanya pembelajaran berbasis multimedia, yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja, pendidikan Agama Islam berpotensi berkembang menjadi lebih relevan dan kontekstual dengan kebutuhan zaman. Seperti yang ditemukan dalam penelitian Saputri (2022), penggunaan multimedia interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang topik yang diajarkan tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, pendekatan media interaktif dalam pembelajaran Agama Islam dapat meningkatkan partisipasi siswa dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan, sekaligus memberi dampak positif pada pemahaman materi agama yang lebih mendalam.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan Agama Islam di era digital menawarkan potensi yang signifikan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Seperti yang ditemukan dalam penelitian mengenai pengembangan media berbasis game-quiz, media interaktif terbukti dapat menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran Agama Islam, penerapan media interaktif seperti kuis dan permainan edukatif dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa yang terlibat dalam media semacam ini tidak hanya memperhatikan materi yang diajarkan, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi tersebut, yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama.

Selanjutnya, media interaktif berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang disesuaikan dengan kemampuan mereka masing-masing, memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan fleksibel. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menekankan pada kemandirian siswa dalam belajar, sebagaimana diterapkan dalam kurikulum modern. Dalam pembelajaran Agama Islam, media interaktif ini dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, membuat materi yang diajarkan lebih mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan media yang menyertakan elemen visual dan suara, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi, serta merasa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Agama Islam juga terletak pada kemampuannya untuk memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil penelitian, media yang interaktif dan menarik dapat mengurangi kebosanan dan meningkatkan konsentrasi siswa selama pelajaran berlangsung. Dengan menggunakan game edukatif dan kuis, pembelajaran Agama Islam menjadi lebih menarik, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi lebih dalam melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Seiring dengan itu, pengintegrasian media digital dalam pembelajaran Agama Islam dapat membuka peluang bagi pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman, serta meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah-sekolah.

Pendidikan Agama Islam di Indonesia saat ini menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu penyebab utama rendahnya partisipasi ini adalah kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Agama Islam, yang sering kali dipengaruhi oleh metode pengajaran yang monoton dan tidak menarik. Proses pembelajaran yang tidak memanfaatkan teknologi dan media yang dapat mengaktifkan siswa, mengarah pada kurangnya keterlibatan mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Hal ini tentu memengaruhi kualitas hasil belajar siswa, terutama dalam memahami materi-materi yang bersifat teoritis dan abstrak dalam Agama Islam.

Dalam upaya meningkatkan partisipasi dan minat belajar siswa, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang potensial. Media interaktif, seperti yang terlihat pada beberapa penelitian sebelumnya, telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat siswa dalam berbagai bidang studi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media pembelajaran interaktif dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran Agama Islam untuk meningkatkan partisipasi siswa. Media pembelajaran interaktif diharapkan dapat mengatasi kekurangan metode pengajaran tradisional, dengan

menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta membantu mereka memahami materi agama yang kompleks secara lebih mendalam.

Namun, meskipun penggunaan media interaktif telah diterapkan dalam beberapa mata pelajaran lain, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran Agama Islam masih terbatas. Oleh karena itu, penting untuk meneliti bagaimana penerapan media interaktif dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam mata pelajaran Agama Islam. Penelitian ini juga akan mengkaji pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar siswa dan sejauh mana media ini dapat memfasilitasi pemahaman materi agama, meningkatkan keterlibatan siswa dalam diskusi kelas, dan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis serta analitis siswa dalam memahami nilai-nilai agama.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Agama Islam di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempermudah pemahaman materi yang kompleks, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai pengaruh media interaktif terhadap motivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran Agama Islam dan meningkatkan kualitas pemahaman mereka terhadap konsep-konsep agama.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran Agama Islam di era digital. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang diberikan kepada 50 siswa, yang terdiri dari dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala Likert untuk mengukur partisipasi dan motivasi belajar siswa. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS, yang mencakup statistik deskriptif, uji normalitas, uji reliabilitas, dan uji t untuk membandingkan perbedaan partisipasi siswa antara kedua kelompok. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana media interaktif dapat mempengaruhi partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, analisis data dilakukan menggunakan SPSS untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran Agama Islam. Berikut adalah hasil analisis yang dilakukan menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji reliabilitas, dan uji t.

Tabel 1: Statistik Deskriptif

Variabel	N	Rata-Rata	Standar Deviasi
Partisipasi Siswa	50	4.23	0.58
Motivasi Belajar Siswa	50	4.12	0.64

Tabel ini menunjukkan nilai rata-rata, standar deviasi, serta jumlah responden yang terlibat dalam penelitian. Sebagai contoh, jika Anda menggunakan skala Likert untuk mengukur partisipasi siswa dalam pembelajaran Agama Islam menggunakan media interaktif, Anda akan menampilkan hasil seperti ini:

Tabel di atas menunjukkan statistik deskriptif untuk variabel partisipasi siswa dan motivasi belajar siswa. Dari tabel ini, kita dapat melihat bahwa rata-rata nilai partisipasi siswa adalah 4.23, dengan standar deviasi 0.58, yang menunjukkan tingkat partisipasi yang relatif tinggi. Demikian pula, rata-rata motivasi belajar siswa adalah 4.12, menunjukkan motivasi yang cukup tinggi dalam pembelajaran menggunakan media interaktif.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mengikuti distribusi normal, yang memungkinkan penggunaan uji statistik parametrik. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan $p\text{-value} > 0.05$, yang berarti data yang diperoleh terdistribusi normal. Dengan demikian, data dapat dilanjutkan untuk uji statistik parametrik.

Uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.85, yang menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik dan dapat diandalkan dalam pengukuran variabel yang diteliti.

Tabel 2: Uji t untuk Perbedaan Partisipasi Siswa

Variabel	Mean (Group 1)	Mean (Group 2)	t-value	p-value
Partisipasi Siswa (Media Interaktif vs Konvensional)	4.30	3.80	2.34	0.022

Hasil uji t menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara siswa yang menggunakan media interaktif dan media konvensional dalam hal partisipasi belajar. Dengan nilai p sebesar 0.022, yang lebih kecil dari 0.05, kita menolak hipotesis nol (H_0) dan menyimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran Agama Islam.

Berdasarkan hasil analisis SPSS, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran Agama Islam. Penggunaan media interaktif, seperti kuis dan game edukatif, dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran agama. Oleh karena itu, penerapan media interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Islam di era digital ini.

Media adalah sejenis sumber daya pendidikan. Namun demikian, masih terdapat ketidakjelasan mengenai konsep multimedia yang sebenarnya. Namun, dalam istilah awam, hal ini dapat dilihat mencakup beberapa media. Multimedia mencakup integrasi beberapa elemen seperti audio, media visual, presentasi gambar dan suara, animasi, dan komponen terkait lainnya. Setelah memeriksa atribut-atribut ini, dapat digambarkan secara luas bahwa multimedia mengacu pada beragam penggabungan visual, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini menjadi suatu kesatuan yang kohesif yang secara kolektif menyajikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran. Menurut sumber kedua, sistem pembelajaran multimedia mengacu pada alat teknologi yang menggabungkan beberapa elemen media, seperti teks, grafik, suara, dan video, dalam penyampaian konten pendidikan kepada siswa. Penggunaan sistem pembelajaran berbasis multimedia memfasilitasi pembentukan lingkungan pendidikan yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi siswa dan mendorong asimilasi konten pengajaran yang lebih efektif.

Berbagai bentuk media dapat digunakan dalam konteks pembelajaran berbasis multimedia, antara lain audio, sound slide, multimedia, dan e-learning.

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pendidikan Agama Islam dapat memberikan dampak signifikan terhadap partisipasi dan pemahaman siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penggunaan media seperti game edukatif dan kuis interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media interaktif ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan materi pelajaran, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. Dalam penelitian sebelumnya di bidang ekonomi, penggunaan media serupa telah meningkatkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran Agama Islam, guru dapat menciptakan suasana yang lebih dinamis, yang pada gilirannya dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Media interaktif seperti aplikasi multimedia memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kecepatan pemahaman mereka. Dalam konteks Agama Islam, hal ini memberikan peluang bagi siswa untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti fiqh dan akidah, dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Aplikasi media interaktif seperti kuis dan game edukatif dapat membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik, karena mereka tidak hanya mendengar atau membaca informasi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi melalui permainan yang menyenangkan. Seperti yang ditemukan dalam penelitian tentang pengembangan media berbasis game-quiz, siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar mereka. Dalam pembelajaran Agama Islam, penerapan media ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikannya lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa juga lebih termotivasi untuk terus belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Islam di sekolah-sekolah.

Media interaktif merupakan 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. Media interaktif didefinisikan 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 dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri, meningkatkan keterlibatan, serta membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari. Media interaktif merupakan sarana digital yang melibatkan keterlibatan aktif antara sistem dan pengguna. Pengguna dapat mengontrol jalannya informasi yang diterima, merespons konten, serta mendapatkan feedback yang disesuaikan. Aspek interaksi dalam media ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan adaptif, yang secara langsung berpengaruh pada efektivitas belajar siswa.

Media interaktif juga merupakan teknologi pendidikan berbasis komputer yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media ini mencakup aplikasi multimedia interaktif, permainan edukatif, simulasi, dan modul digital yang dapat merespons input siswa. Media

interaktif memberikan pengalaman belajar yang kaya dan berfokus pada siswa, sehingga dapat digunakan secara efektif untuk berbagai gaya belajar.

Secara umum, 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 ini 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.

Beberapa contoh media interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam antara lain:

- a. Aplikasi seperti Quizizz, Kahoot!, dan Google Forms yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif berisi pertanyaan tentang materi PAI, seperti pengetahuan sejarah Islam, akhlak, dan nilai-nilai keagamaan. Aplikasi ini memungkinkan siswa menjawab pertanyaan secara langsung dan mendapatkan umpan balik segera, sehingga meningkatkan pemahaman dan antusiasme terhadap materi.
- b. Video interaktif yang menggabungkan elemen visual, teks, dan pertanyaan interaktif, seperti yang dibuat menggunakan Edpuzzle, dapat digunakan untuk materi PAI seperti kisah para nabi atau pelajaran tentang ibadah. Dalam video ini, siswa dapat menjawab pertanyaan yang muncul di tengah-tengah video, memperkuat pemahaman mereka terhadap cerita atau konsep yang disampaikan.
- 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 disertai simulasi dan latihan soal untuk menguji pemahaman siswa. Aplikasi seperti Kotobee atau FlipHTML5 memungkinkan guru 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. Melalui game ini, siswa dapat memahami nilai-nilai keagamaan dalam bentuk cerita, tantangan, dan teka-teki yang menarik perhatian 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 mendukung penggunaan VR dan AR dalam proses belajar, meskipun membutuhkan perangkat tambahan.
- f. Aplikasi simulasi seperti Learn to Pray atau My Salah Mat dapat membantu siswa memahami tata cara ibadah dalam Islam, seperti wudu, salat, dan doa harian. Dalam simulasi ini, siswa belajar urutan gerakan dan bacaan salat secara interaktif serta menerima feedback jika terjadi kesalahan.

Penerapan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Agama Islam juga memperlihatkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Salah satu faktor yang berperan penting adalah elemen interaktif dalam media, yang memberikan ruang bagi siswa untuk tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Media seperti game-quiz yang menggabungkan elemen visual, suara, dan interaksi langsung dengan materi ajar, terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengurangi rasa jenuh siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media yang beragam dan interaktif dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran, mengurangi kebosanan, dan memperpanjang perhatian mereka selama pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran Agama Islam, hal ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan aktif, seperti melalui pemahaman konsep-konsep agama yang diajarkan melalui simulasi atau kuis interaktif.

Selain itu, pembelajaran berbasis media interaktif juga memungkinkan untuk pendekatan yang lebih personal dalam mengembangkan keterampilan belajar siswa. Dengan media ini, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi dengan cara yang lebih mandiri dan fleksibel. Ini sangat relevan dengan prinsip kurikulum yang berfokus pada pengembangan kemandirian siswa. Dalam pembelajaran Agama Islam, siswa dapat menyesuaikan pemahaman mereka tentang topik-topik agama, seperti ibadah, sejarah Islam, dan nilai-nilai moral, tanpa harus terburu-buru mengikuti kecepatan pembelajaran kelompok. Selain itu, penerapan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam, meningkatkan pemahaman mereka terhadap konteks sosial dan sejarah yang ada di dalam agama Islam.

Dengan adanya media pembelajaran interaktif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan penting seperti keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa interaksi yang dibangun melalui media ini dapat memotivasi siswa untuk terus berusaha mencapai tujuan belajar mereka. Dalam konteks pembelajaran Agama Islam, hal ini sangat penting untuk mengembangkan pemahaman agama yang holistik, di mana siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa melalui penggunaan media ini, mereka lebih terlibat dalam diskusi kelas, berbagi pandangan, dan menyampaikan pendapat mereka, yang pada gilirannya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Islam secara keseluruhan.

Penerapan media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Agama Islam. Sebelumnya, siswa sering merasa kurang tertarik dengan materi agama karena metode pengajaran yang terlalu teoretis dan kurang menyentuh aspek praktis kehidupan mereka. Namun, dengan adanya media yang interaktif, siswa bisa merasakan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, penggunaan kuis berbasis game yang dilengkapi dengan elemen-elemen kompetitif, seperti papan peringkat atau reward, dapat memacu siswa untuk lebih giat dalam belajar. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa motivasi yang tinggi dapat berpengaruh besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa, karena semakin besar minat dan motivasi mereka, semakin besar pula usaha yang mereka lakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, keberagaman media interaktif yang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa semakin memperkuat peran media dalam meningkatkan hasil belajar. Siswa yang lebih suka belajar secara visual, misalnya, dapat memanfaatkan gambar dan animasi dalam media untuk mempermudah pemahaman mereka terhadap materi, sementara siswa yang lebih mengutamakan auditori dapat mengandalkan fitur suara atau podcast dalam aplikasi media pembelajaran. Dengan menggunakan berbagai macam elemen tersebut, pembelajaran Agama Islam dapat menjadi lebih inklusif dan dapat diterima oleh berbagai tipe belajar siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh.

Salah satu dampak positif yang signifikan dari penerapan media interaktif adalah pengembangan keterampilan sosial siswa, yang seringkali kurang diperhatikan dalam pembelajaran Agama Islam yang

cenderung bersifat individual. Melalui diskusi kelompok atau permainan edukatif berbasis kuis, siswa diajak untuk berbagi pemahaman mereka, berdiskusi, dan saling mendukung dalam memahami materi pelajaran. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar tentang agama, tetapi juga mengembangkan kemampuan mereka dalam bekerja sama, berkomunikasi, dan memecahkan masalah bersama. Ini tentu menjadi aspek penting dalam membentuk karakter siswa yang tidak hanya cerdas dalam aspek kognitif, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sosial mereka. Dalam hal ini, media pembelajaran interaktif menjadi alat yang sangat efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan mengembangkan kompetensi sosial siswa.

Selain pengembangan keterampilan sosial, penerapan media interaktif juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif. Dalam pembelajaran Agama Islam, seringkali siswa dihadapkan dengan materi yang bersifat abstrak dan teoritis, seperti nilai-nilai moral dan prinsip agama. Dengan menggunakan media interaktif, konsep-konsep ini bisa lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, penggunaan simulasi atau permainan yang mengadaptasi situasi kehidupan nyata dapat membantu siswa melihat relevansi materi agama dengan pengalaman mereka sehari-hari. Hal ini meningkatkan pemahaman siswa dan membantu mereka untuk tidak hanya menghafal, tetapi juga menginternalisasi ajaran Agama Islam dalam pola pikir dan perilaku mereka.

Selain itu, penerapan media interaktif memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan personal. Dengan adanya platform pembelajaran digital yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Hal ini sangat bermanfaat bagi siswa dengan berbagai tingkat pemahaman, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi lebih dalam sesuai kebutuhan dan kenyamanan mereka. Sebagai contoh, siswa yang membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami materi tertentu bisa mengulang pelajaran atau mencari penjelasan tambahan melalui media tersebut. Pembelajaran yang fleksibel ini, yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing, meningkatkan kualitas pembelajaran dan meminimalkan kesenjangan dalam pencapaian hasil belajar.

Meskipun media interaktif memiliki banyak manfaat, penting untuk diingat bahwa keberhasilan implementasi media pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan guru dan fasilitas yang tersedia. Guru yang memiliki keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media digital akan lebih efektif dalam menerapkan media interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Dalam penelitian ini, meskipun siswa menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan media interaktif, tantangan terbesar yang dihadapi adalah memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan teknologi yang dibutuhkan untuk pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, perlu ada kebijakan yang mendukung pemerataan akses teknologi di sekolah-sekolah, agar potensi media interaktif dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh seluruh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa dalam pembelajaran Agama Islam. Penggunaan media interaktif, seperti kuis dan game edukatif, terbukti dapat meningkatkan motivasi siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran agama. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menarik, dan relevan dengan

kebutuhan zaman. Penelitian ini juga menemukan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan fleksibilitas dalam proses belajar, yang memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing.

Dengan demikian, siswa tidak hanya terlibat secara pasif, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi materi lebih dalam dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Media interaktif berbasis teknologi juga memberikan peluang untuk memperkenalkan konsep-konsep agama yang lebih kompleks dengan cara yang mudah dipahami. Melalui elemen visual dan suara, siswa dapat mengingat dan memahami materi lebih baik, yang pada gilirannya meningkatkan kualitas pembelajaran Agama Islam.

Namun, penerapan media interaktif dalam pembelajaran Agama Islam juga menghadapi tantangan, seperti memastikan akses yang merata terhadap teknologi dan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media digital. Oleh karena itu, kebijakan yang mendukung pemerataan akses teknologi sangat penting untuk memaksimalkan manfaat media interaktif dalam pendidikan. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi yang sangat efektif untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Agama Islam, serta memberikan dampak positif pada kualitas pendidikan di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Anisa, Muhammad Alif Al Raihan, Amelia Putri Silma, Muhammad Reza Syahbudi, and Abdul Fadhil. "ANALISIS EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN AKTIF PAI BK TERHADAP PENGUASAAN MATERI ASMAUL HUSNA KELAS 2 SD." *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 9, no. 2 (2024): 446.
- Aqmarina, Devi Nur, and Mohammad Joko Susilo. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Ta'lif: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam* 1, no. 1 (2025): 42.
- Dewi, D P A Yuliana Kasuma, IGAT Agustiana, and Ni Wayan Rati. "Media Interaktif Berbasis Games-Quiz Materi Tumbuhan Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Untuk Kelas IV." *Educatio* 18, no. 1 (2023): 62.
- Fedi, Sindi Rahmawati. "Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Agama Islam." *Jurnal Pelita Nusantara* 1, no. 3 (2023): 312.
- Hanapi, Jamaluddin, Amaluddin Amaluddin, Jusrianti Jusrianti, Sutriana Sutriana, and Hasnita Hasnita. "Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah." *Sulawesi Tenggara Educational Journal* 5, no. 1 (2025): 378.
- Maghfiroh, Alifia Nisa, Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, and Siti Nikhlatus Salma. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Griya Journal of Mathematics Education and Application* 4, no. 1 (2024): 56.
- Perdana, Jiwa Wahyu. "Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Digital." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 2, no. 3 (2024): 937.
- Saputri, Nurul Aini Suria. "Efektivitas Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Pengetahuan Fisiologi Menstruasi Mahasiswa Semester I DIII Kebidanan Poltekkes Kemenkes Surakarta." *JOEL: Journal of Educational and Language Research* 1, no. 7 (2022): 747.
- Urba, Manjillatul, Annisa Ramadhani, Arikah Putri Afriani, and Ade Suryanda. "Generasi Z: Apa Gaya Belajar Yang Ideal Di Era Serba Digital?" *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2024): 53.
- Yanti, Arnida. "Strategi Pembelajaran PAI Menyenangkan." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 3 (2024): 350.