

PENGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI PADA SISWA KELAS VI SDN NO. 119/II PEDUKUN

^{*1}DESRITA

^{*1}SDN NO 119/II PEDUKUN, BUNGO, JAMBI, INDONESIA

Koreponden Email: desritadesrita27@gmail.com

SUBMISSION
29-12-2024
REVISION
8-1-2025
PUBLISHED
13-1-2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SDN No. 119/II Pedukun melalui penggunaan media digital interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model McTaggart, yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam satu siklus dengan empat kali pertemuan. Media digital interaktif yang digunakan meliputi video animasi, aplikasi interaktif seperti Kahoot!, simulasi berbasis web, dan presentasi multimedia. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan catatan guru, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik. Peserta didik yang sebelumnya pasif menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Media digital interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan partisipatif, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar. Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam memastikan teknologi digunakan secara efektif untuk mendukung tujuan pembelajaran. Kesimpulannya, media digital interaktif adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan di era digital.

Kata Kunci: Digital Learning, Minat Belajar, Media Interaktif

LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran penting yang berfungsi membentuk karakter dan moral peserta didik melalui pengenalan nilai-nilai Islami. Di tingkat sekolah dasar, PAI menjadi fondasi utama dalam membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari. Namun, di kelas VI SDN No. 119/II Pedukun, permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik terhadap PAI sering kali menjadi kendala. Pembelajaran yang berlangsung cenderung monoton, dengan pendekatan tradisional seperti ceramah, yang kurang memanfaatkan media digital atau teknologi interaktif. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik kurang antusias dan cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Peserta didik saat ini hidup dalam era digital, di mana teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka. Mereka lebih familiar dengan perangkat digital, aplikasi, dan media interaktif, yang

sering kali lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Ketidaksesuaian antara pendekatan pembelajaran guru dengan gaya belajar peserta didik inilah yang menjadi salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar mereka terhadap PAI. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan generasi digital untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, salah satunya adalah integrasi teknologi melalui media digital interaktif (Abdul & Arif, 2020; Anam et al., 2021).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penyampaian materi menjadi lebih menarik dan relevan. Media digital interaktif dapat menyajikan materi PAI, seperti akhlak mulia, sejarah Islam, atau nilai-nilai sosial, dalam bentuk yang lebih visual dan menyenangkan. Dengan menggunakan teknologi, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik tetapi juga lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep yang sering kali dianggap abstrak. Hal ini sejalan dengan teori Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), yang menekankan pentingnya kombinasi antara teknologi, pedagogi, dan konten untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Dalam pendekatan TPACK, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi secara optimal untuk mendukung strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Alfi et al., 2023; Laily et al., 2022; Wahidin, 2018).

Beberapa media digital interaktif dirancang untuk mendukung pembelajaran PAI di kelas VI SDN No. 119/II Pedukun. Misalnya, aplikasi seperti Kahoot! dan Quizizz digunakan untuk membuat kuis interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Video animasi edukasi yang berisi cerita-cerita Islami atau tata cara ibadah digunakan untuk menjelaskan materi secara visual. Simulasi berbasis web memungkinkan peserta didik untuk memahami praktik ibadah atau sejarah Islam melalui pengalaman langsung. Presentasi multimedia interaktif yang memadukan gambar, video, dan tautan eksternal juga digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam PAI. Selain itu, e-modul interaktif berbasis PDF atau aplikasi belajar dirancang untuk memberikan materi dan latihan yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik (Budiono et al., 2024; Rizal & Husni, 2023).

Teori TPACK mengintegrasikan tiga elemen utama: Technological Knowledge (TK), Pedagogical Knowledge (PK), dan Content Knowledge (CK). Dalam pembelajaran PAI, elemen-elemen ini saling mendukung untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dan menarik. Technological Knowledge merujuk pada kemampuan guru untuk menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran. Dalam penelitian ini, media digital seperti aplikasi interaktif dan video edukasi digunakan untuk menyampaikan materi PAI dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Pedagogical Knowledge berhubungan dengan kemampuan guru untuk merancang strategi pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, seperti pendekatan berbasis kuis atau simulasi interaktif. Content Knowledge mencakup pemahaman guru terhadap

materi PAI, yang memungkinkan mereka menyajikan materi secara kontekstual dan bermakna melalui teknologi.

Dengan mengintegrasikan ketiga elemen ini, pendekatan TPACK memungkinkan pembelajaran PAI menjadi lebih efektif. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna melalui media digital interaktif. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami bahwa ajaran agama relevan dengan kehidupan sehari-hari, sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI memberikan banyak manfaat (Hasanah & Sapri, 2025; Rafliyanto & Mukhlis, 2023; Sari & Ahmad, 2021). Teknologi membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menyediakan akses ke berbagai media, seperti animasi, kuis interaktif, dan simulasi. Teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih personalisasi, di mana peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka masing-masing. Penggunaan teknologi membantu menciptakan suasana belajar yang interaktif, di mana peserta didik dapat terlibat aktif melalui aktivitas yang menyenangkan, seperti bermain kuis atau menjawab pertanyaan dalam simulasi (Elvi Rahmi, 2022).

Selain itu, teknologi membantu mengatasi kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman peserta didik (Nurqozin & Putra, 2023; Panjaitan et al., 2020; Tholkhah et al., 2022). Dengan visualisasi yang disediakan oleh media digital, peserta didik dapat memahami konsep PAI, seperti nilai-nilai akhlak atau tata cara ibadah, dengan cara yang lebih konkret. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih relevan, di mana peserta didik dapat melihat bagaimana nilai-nilai Islam diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, teknologi tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai agama secara mendalam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: Perencanaan (Planning), Tindakan (Action), Observasi (Observation), dan Refleksi (Reflection) (Rukminingsih et al., 2020). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SDN No. 119/II Pedukun melalui penggunaan media digital interaktif. Penelitian dilakukan dalam satu siklus yang terdiri dari empat kali pertemuan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan catatan guru selama pelaksanaan tindakan, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan perubahan minat belajar peserta didik.

Pada tahap Perencanaan (Planning), peneliti bersama guru kelas menyusun rencana tindakan yang terstruktur untuk diterapkan dalam siklus penelitian. Tahap ini mencakup identifikasi materi PAI yang relevan, pemilihan media digital interaktif yang akan digunakan, dan penyusunan langkah-langkah pembelajaran yang mendukung peningkatan minat belajar. Beberapa media digital yang direncanakan untuk digunakan meliputi aplikasi interaktif seperti Kahoot! dan Quizizz, video animasi edukasi, simulasi berbasis web, dan presentasi multimedia. Selain itu, instrumen penelitian seperti lembar observasi dan format catatan lapangan juga dirancang untuk mendokumentasikan data selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti dan guru juga menentukan indikator keberhasilan penelitian, yang meliputi peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Tahap Tindakan (Action) merupakan implementasi dari rencana yang telah disusun. Dalam satu siklus yang terdiri dari empat kali pertemuan, setiap pertemuan dirancang dengan fokus skenario pembelajaran yang berbeda untuk memastikan penggunaan media digital interaktif yang bervariasi. Pada pertemuan pertama, guru menggunakan video animasi edukasi untuk mengenalkan materi akhlak mulia dengan cara yang menarik. Pada pertemuan kedua, aplikasi interaktif seperti Kahoot! digunakan untuk membuat kuis yang melibatkan peserta didik secara langsung. Pertemuan ketiga memanfaatkan simulasi berbasis web untuk menjelaskan tata cara ibadah, sedangkan pertemuan keempat menggunakan presentasi multimedia untuk memvisualisasikan konsep abstrak dalam sejarah Islam. Guru memandu setiap aktivitas dan memastikan bahwa peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran.

Tahap Observasi (Observation) dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi difokuskan pada mencatat respons peserta didik terhadap penggunaan media digital interaktif, seperti tingkat antusiasme mereka selama pembelajaran, keberanian mereka untuk berpartisipasi dalam aktivitas, dan kemampuan mereka untuk mengikuti alur pembelajaran. Catatan guru digunakan untuk mendokumentasikan hal-hal penting yang terjadi selama pembelajaran, termasuk interaksi antara peserta didik, dinamika kelas, serta hambatan atau tantangan yang mungkin muncul. Data yang diperoleh dari observasi dan catatan guru memberikan gambaran tentang efektivitas media digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap terakhir adalah Refleksi (Reflection), di mana peneliti dan guru menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang dilakukan. Pada tahap ini, data observasi dan catatan guru dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi pola-pola perubahan dalam minat belajar peserta didik. Refleksi juga digunakan untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dari penggunaan media digital interaktif selama pembelajaran. Jika hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik, maka pendekatan

ini dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran PAI di masa mendatang. Namun, jika ditemukan kendala atau hambatan tertentu, refleksi ini menjadi dasar untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih baik.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini dirancang dalam satu siklus dengan empat kali pertemuan. Setiap pertemuan memiliki fokus pembelajaran yang berbeda untuk memastikan variasi dalam penggunaan media digital interaktif dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran difokuskan pada pengenalan nilai-nilai akhlak mulia. Guru menggunakan video animasi edukasi yang menceritakan kisah-kisah Islami untuk menjelaskan konsep akhlak mulia dengan cara yang menarik. Video ini diikuti dengan diskusi interaktif, di mana peserta didik diajak untuk mengungkapkan pemahaman mereka tentang pesan moral dalam video tersebut. Guru mencatat respons peserta didik, seperti antusiasme mereka selama menonton video dan partisipasi mereka dalam diskusi.

Pada pertemuan kedua, guru menggunakan aplikasi Kahoot! untuk membuat kuis interaktif tentang materi rukun Islam. Peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan kuis secara langsung melalui perangkat digital mereka. Aktivitas ini dirancang untuk menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi untuk belajar. Guru mencatat tingkat partisipasi peserta didik, respons mereka terhadap pertanyaan kuis, dan dinamika kelas selama aktivitas berlangsung.

Pada pertemuan ketiga, simulasi berbasis web digunakan untuk menjelaskan tata cara wudhu dan sholat. Peserta didik diajak untuk mengikuti langkah-langkah ibadah yang ditampilkan dalam simulasi dan mempraktikkannya secara langsung. Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik yang memerlukan bimbingan tambahan. Observasi difokuskan pada ketelitian peserta didik dalam mengikuti simulasi, keberanian mereka untuk bertanya, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas praktik.

Pada pertemuan keempat, guru menggunakan presentasi multimedia untuk menjelaskan konsep sejarah Islam, seperti perjalanan Nabi Muhammad SAW. Presentasi ini dilengkapi dengan gambar, video pendek, dan link ke sumber belajar tambahan. Setelah presentasi, peserta didik diajak untuk berdiskusi tentang relevansi sejarah Islam dengan kehidupan mereka. Observasi mencatat respons peserta didik terhadap media yang digunakan, partisipasi mereka dalam diskusi, dan kemampuan mereka untuk menghubungkan konsep-konsep yang dipelajari.

Melalui desain penelitian ini, setiap pertemuan dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik. Data dari observasi dan catatan guru dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, hasil analisis memberikan gambaran yang mendalam tentang perubahan perilaku dan respons peserta didik selama penelitian. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

HASIL DAN TEMUAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SDN No. 119/II Pedukun. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan catatan guru selama empat kali pertemuan dalam satu siklus, terdapat peningkatan yang nyata dalam antusiasme, partisipasi aktif, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Setiap pertemuan memberikan hasil yang menunjukkan dampak positif dari integrasi media digital terhadap suasana belajar dan minat peserta didik terhadap materi PAI.

Pada pertemuan pertama, pembelajaran difokuskan pada pengenalan nilai-nilai akhlak mulia dengan menggunakan video animasi edukasi. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik terlihat sangat antusias selama menonton video yang menampilkan cerita-cerita Islami. Sebagian besar peserta didik mengikuti alur cerita dengan penuh perhatian, yang ditunjukkan melalui respons mereka terhadap adegan-adegan tertentu, seperti tawa dan sorakan ketika cerita mencapai klimaksnya. Setelah sesi menonton, guru mengadakan diskusi interaktif tentang pesan moral dari cerita tersebut. Dalam diskusi ini, peserta didik mulai menunjukkan keberanian untuk berbicara dan menyampaikan pendapat mereka. Guru mencatat bahwa beberapa peserta didik yang biasanya pasif mulai berpartisipasi, menunjukkan bahwa media digital interaktif membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inklusif dan menarik. Catatan guru juga mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih hidup, dengan peserta didik yang saling berbagi pendapat dan bersemangat untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Pada pertemuan kedua, aplikasi Kahoot! digunakan untuk membuat kuis interaktif tentang materi rukun Islam. Aktivitas ini dirancang untuk menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, di mana peserta didik menjawab pertanyaan secara langsung melalui perangkat digital mereka. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias selama aktivitas ini, dengan sebagian besar dari mereka berlomba-lomba untuk memberikan jawaban yang benar. Beberapa peserta didik bahkan terlihat memotivasi teman-

temannya untuk lebih cepat dalam menjawab. Guru mencatat bahwa dinamika kelas menjadi sangat interaktif, dengan peserta didik yang tidak hanya fokus pada kuis, tetapi juga saling berdiskusi tentang jawaban yang benar setelah setiap pertanyaan. Aktivitas ini juga berhasil menarik perhatian peserta didik yang biasanya sulit untuk terlibat dalam pembelajaran konvensional. Catatan guru menunjukkan bahwa peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menantang, yang mendorong mereka untuk lebih aktif belajar.

Pada pertemuan ketiga, simulasi berbasis web digunakan untuk menjelaskan tata cara wudhu dan sholat. Peserta didik diajak untuk mengikuti langkah-langkah ibadah yang ditampilkan dalam simulasi, kemudian mempraktikkannya secara langsung. Observasi mencatat bahwa peserta didik terlihat serius dalam mengikuti simulasi, dengan sebagian besar dari mereka memperhatikan setiap langkah yang ditampilkan di layar. Setelah sesi simulasi, peserta didik diminta untuk mempraktikkan tata cara wudhu secara berkelompok, di mana mereka saling membantu dan memberikan umpan balik kepada teman-temannya. Guru mencatat bahwa suasana belajar menjadi sangat kolaboratif, dengan peserta didik yang aktif bekerja sama untuk memastikan praktik mereka sesuai dengan panduan yang ditampilkan dalam simulasi. Catatan guru juga mencatat bahwa peserta didik menjadi lebih berani untuk bertanya jika mereka merasa bingung tentang langkah-langkah tertentu, menunjukkan peningkatan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Pada pertemuan keempat, presentasi multimedia digunakan untuk menjelaskan konsep sejarah Islam, seperti perjalanan Nabi Muhammad SAW. Presentasi ini dilengkapi dengan gambar, video pendek, dan tautan ke sumber belajar tambahan. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dengan media yang digunakan, dengan sebagian besar dari mereka memperhatikan setiap slide dan video yang ditampilkan. Guru mengadakan diskusi setelah presentasi, di mana peserta didik diajak untuk menghubungkan materi yang dipelajari dengan relevansinya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Guru mencatat bahwa peserta didik mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang materi, dengan beberapa dari mereka memberikan contoh bagaimana nilai-nilai yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW dapat diterapkan dalam kehidupan mereka. Catatan guru juga mencatat bahwa peserta didik lebih aktif dalam berdiskusi, dengan beberapa dari mereka memberikan pertanyaan yang menunjukkan minat mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Observasi dan catatan guru mencatat bahwa suasana kelas menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan antusiasme yang lebih besar, sementara peserta didik yang sudah aktif semakin bersemangat untuk berpartisipasi. Media digital interaktif tidak hanya membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan relevan. Aktivitas seperti menonton video, bermain kuis, dan mengikuti simulasi memberikan pengalaman belajar yang bervariasi, yang membantu menjaga perhatian peserta didik sepanjang proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media digital interaktif mendorong peserta didik untuk lebih berani mengemukakan pendapat mereka, meningkatkan rasa percaya diri mereka, dan memperkuat keterampilan kerja sama mereka dalam aktivitas kelompok. Guru mencatat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang lebih inklusif dan mendukung. Media digital interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui berbagai pendekatan, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang membantu memenuhi kebutuhan belajar mereka secara individual.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa penerapan media digital interaktif dalam pembelajaran PAI memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Penggunaan teknologi ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif, sesuai dengan kebutuhan generasi digital yang lebih akrab dengan perangkat dan aplikasi teknologi. Integrasi media digital dalam pembelajaran bukan hanya memfasilitasi penyampaian materi, tetapi juga mengubah pendekatan pembelajaran menjadi lebih kolaboratif dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Keberhasilan media digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar, yang menyatakan bahwa peserta didik lebih termotivasi ketika mereka merasa terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran. Media digital interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, baik melalui simulasi, kuis, maupun visualisasi yang menarik. Hal ini membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak dalam PAI dengan cara yang lebih konkret dan bermakna.

Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran konstruktivis, di mana peserta didik dianggap sebagai subjek aktif yang membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung. Dengan menggunakan media digital, pembelajaran menjadi lebih adaptif terhadap gaya belajar peserta didik, memungkinkan mereka untuk memproses informasi sesuai dengan kecepatan dan preferensi masing-masing.

Selain itu, media digital interaktif memberikan pengalaman belajar yang kaya melalui berbagai format, seperti video animasi, simulasi, dan kuis interaktif. Setiap format media ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik. Peserta didik tidak hanya belajar melalui teks, tetapi juga melalui pengalaman yang melibatkan berbagai indera, yang pada akhirnya memperkuat retensi dan pemahaman mereka terhadap materi.

Penggunaan aplikasi interaktif seperti Kahoot! berhasil menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan. Aktivitas seperti kuis interaktif memberikan tantangan yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik, sekaligus memberikan umpan balik langsung terhadap pemahaman mereka. Guru dapat menggunakan hasil kuis ini untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan, sekaligus mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Simulasi berbasis web juga memainkan peran penting dalam membantu peserta didik memahami tata cara ibadah dan nilai-nilai Islam lainnya. Melalui simulasi, peserta didik dapat mempraktikkan langsung langkah-langkah yang benar dalam suasana yang mendekati kehidupan nyata. Simulasi ini tidak hanya membantu peserta didik mengingat materi, tetapi juga meningkatkan keterampilan mereka dalam menerapkan konsep-konsep yang telah dipelajari. Pendekatan ini sangat efektif dalam mengatasi kesenjangan antara teori dan praktik, yang sering kali menjadi tantangan dalam pembelajaran berbasis konsep agama.

Penggunaan presentasi multimedia dalam menjelaskan sejarah Islam memberikan contoh lain tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang kompleks. Presentasi ini memanfaatkan kombinasi gambar, video, dan narasi untuk menciptakan cerita yang mudah diikuti dan menarik perhatian. Hal ini membantu peserta didik untuk memahami peristiwa-peristiwa sejarah secara kronologis dan relevansi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam penerapan media digital interaktif. Perencanaan yang matang diperlukan untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Guru juga harus mampu memandu peserta didik dalam menggunakan media digital, memastikan bahwa mereka tidak hanya fokus pada aspek teknis tetapi juga pada pemahaman materi. Dalam penelitian ini, bimbingan guru terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap peserta didik merasa didukung untuk berpartisipasi.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik. Dengan memberikan kesempatan untuk tampil, berbicara, atau mengambil peran aktif dalam aktivitas kelompok, peserta didik merasa lebih dihargai dan termotivasi untuk belajar. Selain itu,

penggunaan teknologi ini membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kerja sama melalui aktivitas kelompok, di mana mereka dapat saling membantu dan berbagi ide.

Dari perspektif teori TPACK (Technological, Pedagogical, and Content Knowledge), keberhasilan penelitian ini terletak pada kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi, strategi pedagogis, dan konten pembelajaran secara harmonis. Guru tidak hanya menggunakan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan konsep-konsep agama dengan kehidupan sehari-hari, yang pada akhirnya meningkatkan relevansi pembelajaran.

Namun, penelitian ini juga mengungkapkan beberapa tantangan dalam penerapan media digital interaktif. Salah satunya adalah kebutuhan akan kesiapan perangkat dan infrastruktur teknologi yang memadai. Selain itu, guru perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak mengalihkan perhatian peserta didik dari tujuan utama pembelajaran. Refleksi yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan wawasan penting bagi guru untuk terus mengevaluasi dan menyempurnakan penggunaan media digital dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media digital interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai agama. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, guru dapat menciptakan pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermakna, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih luas.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VI SDN No. 119/II Pedukun secara signifikan berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dengan integrasi teknologi, peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga mereka merasa lebih termotivasi dan antusias untuk belajar.

Media digital interaktif yang digunakan, seperti video animasi, simulasi berbasis web, aplikasi interaktif, dan presentasi multimedia, memberikan pengalaman belajar yang bervariasi dan menarik. Setiap media dirancang untuk menyajikan materi PAI dengan cara yang lebih visual dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memahami konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai akhlak, tata cara ibadah, dan sejarah Islam

dengan lebih mudah. Aktivitas pembelajaran yang melibatkan teknologi ini juga memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka masing-masing, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Peningkatan minat belajar terlihat dari perubahan perilaku peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan antusiasme yang lebih besar dan keberanian untuk berpartisipasi dalam diskusi atau aktivitas kelompok. Media digital interaktif menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung, di mana peserta didik merasa nyaman untuk bertanya, berbagi pendapat, dan bekerja sama dengan teman-temannya. Pendekatan ini juga berhasil membangun rasa percaya diri peserta didik, karena mereka diberikan kesempatan untuk berkontribusi secara aktif dalam pembelajaran.

Keberhasilan penelitian ini juga didukung oleh peran guru sebagai fasilitator. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif untuk mendukung pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang, guru mampu memilih media digital yang relevan dengan materi dan kebutuhan peserta didik. Selain itu, guru memberikan bimbingan selama proses pembelajaran untuk memastikan bahwa peserta didik memahami bagaimana menggunakan teknologi dengan benar dan dapat memfokuskan perhatian mereka pada tujuan pembelajaran.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran ini sejalan dengan teori Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), yang menekankan pentingnya kombinasi antara teknologi, pedagogi, dan konten untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Dalam penelitian ini, media digital digunakan untuk mendukung strategi pedagogis yang melibatkan peserta didik secara aktif, sekaligus menyajikan materi PAI secara kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini membantu peserta didik menghubungkan apa yang mereka pelajari di kelas dengan pengalaman nyata, sehingga mereka dapat memahami nilai-nilai Islam secara lebih mendalam.

Selain meningkatkan minat belajar, penelitian ini juga memberikan manfaat tambahan bagi peserta didik, seperti pengembangan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan berpikir kritis. Aktivitas kelompok yang melibatkan teknologi memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk saling membantu, berbagi ide, dan menyelesaikan masalah bersama. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk kehidupan mereka di masa depan.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan media digital interaktif, seperti kesiapan infrastruktur teknologi dan kebutuhan akan pelatihan tambahan bagi guru dalam menggunakan teknologi secara efektif. Tantangan ini menjadi masukan penting untuk pengembangan

strategi pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang. Dengan mengatasi tantangan ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat lebih dioptimalkan untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Kesimpulannya, penelitian ini membuktikan bahwa media digital interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap nilai-nilai agama. Dengan memanfaatkan teknologi secara tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang relevan, interaktif, dan bermakna, sekaligus membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan mereka. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif, serta menjadi referensi bagi guru dan peneliti lain dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif di era digital.

REFERENSI

- Abdul, D., & Arif, M. (2020). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran PAI Melalui Pendekatan Saintifik. *Al-Bahtsu*, 5(2), 76–81.
- Alfi, A. M., Febriasari, A., & Azka, J. N. (2023). Transformasi Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 1(4), 511–522. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/index>
- Anam, K., Mulasi, S., & Rohana, S. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Digital dalam Proses Belajar Mengajar. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 2(2), 76–87. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.161>
- Budiono, S., Sanusi, M., Ghafur, O. A., & Ardianto, R. A. (2024). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Proyek. *Tsaqofah*, 4(3), 1534–1544. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i3.2897>
- Elvi Rahmi. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audio Visual Di Era Digital. *El-Rusyd : Jurnal Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah STIT Ahlussunnah Bukittinggi*, 7(1), 37–43. <https://doi.org/10.58485/elrusyd.v7i1.103>
- Hasanah, N., & Sapri. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Agama Islam Mata Pelajaran Fikih pada Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Medan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 320–326.
- Laily, I. M., Astutik, A. P., & Haryanto, B. (2022). Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 160–174. <https://doi.org/10.31538/munaddhomah.v3i2.250>
- Nurqozin, M., & Putra, D. (2023). Pembelajaran Berbasis Media Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Kejuruan Islam Terpadu Tebuireng III Indragiri Hilir Riau. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4), 637–646. <https://jurnaldidaktika.org>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Rafliyanto, M., & Mukhlis, F. (2023). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Lembaga Pendidikan Formal. *Tarbiyatuna Kajian Pendidikan Islam*, 7(1), 121. <https://doi.org/10.69552/tarbiyatuna.v7i1.1853>
- Rizal, A. E., & Husni, A. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3), 4516–4525.



- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2819–2826. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.1012>
- Tholkhah, I., Norman, E., & Nadiah, N. (2022). Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital pada SD Muhammadiyah Bojonggede Bogor. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 2(1), 36–56. <https://doi.org/10.56672/attadris.v2i1.66>
- Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>