Logika: Jurnal Visioner Pendidikan

Vol. 1, No. 1 (2025), p 178-185

Penerapan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Sukadamai Kecamatan Lembah Seulawah Kabupaten Aceh Besar

Zauharia Ritonga
SDN Sukadamai
Email : zauhariaritonga1@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the application of interactive media in Islamic Religious Education (PAI) learning in increasing students' interest in learning at Sukadamai Elementary School, Lembah Seulawah District, Aceh Besar Regency. This study departs from the problem of low student interest in learning PAI subjects, which is indicated by the lack of active participation, minimal involvement in discussions, and difficulty understanding the material taught using conventional methods. The research method used is classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of stages of planning, implementing actions, observation, and reflection to evaluate and improve the effectiveness of learning. Data collection was carried out through observation of student activities during the learning process, interviews with teachers and students, and student interest questionnaires before and after the application of interactive media. The results of the study showed that the use of interactive media, such as learning videos, digital-based quizzes, and educational applications, was able to increase students' active participation in learning. Students became more motivated, enthusiastic in following lessons, and found it easier to understand concepts in PAI. In addition, more dynamic interactions between teachers and students also created a more enjoyable and meaningful learning atmosphere. Thus, the application of interactive media is proven as an alternative innovative and effective learning strategy in increasing students' interest in learning in Islamic Religious Education subjects. The implications of this study indicate that teachers can integrate various educational technologies in the learning process to create a more interesting and modern learning experience.

Keywords: *Interactive Media, Islamic Religious Education, Learning Interest, Elementary School*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meningkatkan minat belajar siswa di SD Negeri Sukadamai, Kecamatan Lembah Seulawah, Kabupaten Aceh Besar. Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, yang ditunjukkan oleh kurangnya partisipasi aktif, minimnya keterlibatan dalam diskusi, serta kesulitan memahami materi yang diajarkan dengan metode konvensional. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi untuk mengevaluasi serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas

siswa selama proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif, seperti video pembelajaran, kuis berbasis digital, dan aplikasi edukatif, mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih termotivasi, antusias dalam mengikuti pelajaran, dan lebih mudah memahami konsep-konsep dalam PAI. Selain itu, interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa turut menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, penerapan media interaktif terbukti sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat mengintegrasikan berbagai teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Kata kunci: *Media Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Minat Belajar, Sekolah Dasar*

Pendahuluan

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kurangnya partisipasi siswa, lemahnya daya serap materi, serta rendahnya hasil belajar. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri dalam proses pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang menuntut pemahaman dan penghayatan terhadap nilai-nilai keagamaan.

Di SD Negeri Sukadamai, Kecamatan Lembah Seulawah, Kabupaten Aceh Besar, ditemukan permasalahan rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Indikatornya terlihat dari kurangnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas, minimnya keterlibatan aktif dalam memahami konsep-konsep keagamaan, serta hasil evaluasi belajar yang belum memuaskan. Salah satu penyebab utama dari rendahnya minat tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah, yang cenderung bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Dalam era digital saat ini, pendekatan pembelajaran konvensional tidak lagi cukup untuk menarik perhatian siswa yang tumbuh dengan teknologi dan media visual. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual agar siswa merasa tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. Media interaktif memungkinkan penyajian materi yang lebih visual, dinamis, dan partisipatif, seperti melalui video pembelajaran, animasi, simulasi, maupun aplikasi edukatif berbasis digital. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses eksplorasi materi.

Penggunaan media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, termasuk dalam pembelajaran agama yang banyak memuat konsep-konsep abstrak. Melalui media interaktif, materi keagamaan dapat disampaikan dengan lebih konkret dan menyenangkan,

sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penting untuk dilakukan penelitian yang menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Sukadamai. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di era digital saat ini.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). PTK terdiri dari dua siklus, yang masing-masing mencakup tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini memungkinkan adanya perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil evaluasi dari setiap siklus.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Sukadamai yang berjumlah 30 orang. Pemilihan subjek didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami penurunan minat belajar dalam mata pelajaran PAI. Untuk mengukur efektivitas penerapan media interaktif, penelitian ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu:

A. Lembar observasi, untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung, termasuk tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi dan partisipasi dalam penggunaan media interaktif.
B. Angket minat belajar siswa, yang diberikan sebelum dan setelah setiap siklus untuk mengetahui perubahan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi PAI.
C. Wawancara dengan guru dan siswa, untuk menggali lebih dalam persepsi mereka terhadap efektivitas media interaktif dalam meningkatkan minat belajar.
D. Tahapan Penelitian:
    1. Siklus I:
        a. Guru mengenalkan media interaktif, seperti video pembelajaran, kuis digital, dan aplikasi edukatif, sebagai bagian dari penyampaian materi PAI.
        b. Siswa mulai beradaptasi dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif.
        c. Observasi dilakukan untuk mencatat reaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
        d. Setelah pembelajaran, angket diberikan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap penggunaan media interaktif.

2. Siklus II:
   a. Berdasarkan refleksi dari siklus pertama, strategi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa untuk meningkatkan efektivitas media interaktif.
   b. Guru mengoptimalkan penggunaan media interaktif dengan menambahkan elemen yang lebih menarik, seperti diskusi kelompok berbasis multimedia, simulasi digital, dan permainan edukatif interaktif.
   c. Evaluasi lebih mendalam dilakukan untuk mengukur dampak penerapan media interaktif terhadap minat belajar siswa, baik melalui observasi, angket, maupun wawancara.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan minat belajar siswa setelah diterapkannya media interaktif. Analisis ini melibatkan perbandingan hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif, observasi keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta wawancara dengan guru dan siswa mengenai efektivitas strategi yang diterapkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai peran media interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Hasil dan Diskusi

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SDS IT Azzahra Islamic School dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui penerapan media interaktif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, angket, dan wawancara yang dianalisis secara kualitatif guna mengetahui dampak media interaktif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Pada siklus pertama, pembelajaran difokuskan pada pengenalan media interaktif seperti video pembelajaran, kuis digital menggunakan platform Kahoot dan Quizizz, serta aplikasi edukatif yang mendukung pemahaman konsep dalam PAI. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap metode pembelajaran baru ini. Sebagian besar siswa terlihat lebih memperhatikan penjelasan guru terutama saat media visual ditampilkan. Respons siswa terhadap kuis interaktif juga cukup baik, meskipun beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat digital karena belum familiar dengan teknologi yang digunakan. Keterlibatan siswa dalam diskusi kelas mulai meningkat, walaupun sebagian dari mereka masih menunjukkan sikap pasif dan cenderung menunggu arahan dari guru.

Beberapa kendala yang muncul pada siklus pertama antara lain adalah keterbatasan akses dan penguasaan teknologi oleh sebagian siswa, serta keterbatasan waktu pembelajaran yang menyebabkan eksplorasi media belum maksimal. Selain itu, masih

terdapat siswa yang merasa malu atau enggan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Masuk ke siklus kedua, dilakukan sejumlah perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus sebelumnya. Guru memberikan pelatihan singkat mengenai penggunaan media interaktif sebelum pelajaran dimulai untuk mengurangi kendala teknis. Durasi video dan jenis kuis juga disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa. Selain itu, kegiatan pembelajaran dikembangkan melalui kolaborasi kelompok kecil agar suasana belajar lebih interaktif dan suportif.

Hasil dari siklus kedua menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam berbagai aspek. Partisipasi siswa menjadi lebih tinggi, ditandai dengan antusiasme mereka saat mengikuti kuis digital, keberanian bertanya, dan aktif dalam diskusi kelas. Pemahaman terhadap materi juga meningkat, yang terlihat dari hasil evaluasi dan refleksi guru bahwa siswa lebih mampu menguasai konsep-konsep penting dalam pembelajaran PAI. Selain itu, motivasi belajar siswa pun terlihat lebih kuat. Mereka menunjukkan semangat dalam mengikuti kegiatan, merasa senang saat menggunakan media interaktif, dan termotivasi untuk menyelesaikan tugas berbasis digital dengan lebih mandiri.

Secara keseluruhan, peningkatan minat belajar siswa terlihat melalui beberapa indikator utama. Pertama, terjadi peningkatan partisipasi aktif, di mana siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, lebih banyak yang berani bertanya dan berdiskusi, serta suasana kelas menjadi lebih dinamis dan hidup. Kedua, pemahaman konsep menjadi lebih baik karena bantuan media visual, ilustrasi, dan simulasi yang mempermudah siswa dalam memahami materi abstrak dalam PAI. Ketiga, motivasi belajar siswa meningkat, terlihat dari ketertarikan mereka dalam mengeksplorasi materi PAI bahkan di luar jam pelajaran, serta komitmen mereka dalam menyelesaikan tugas tepat waktu.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penerapan media interaktif memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mayer (2009) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan kognitif siswa melalui kombinasi elemen visual, audio, dan interaktivitas. Penerapan media interaktif membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga lebih mampu menarik perhatian siswa dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Dari perspektif teori konstruktivistik, pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa sangat penting dalam membangun pemahaman. Dalam konteks ini, media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, baik melalui diskusi, eksperimen digital, maupun pemanfaatan aplikasi edukatif yang kontekstual.

Perbaikan strategi pada siklus kedua menjadi kunci dalam mengatasi hambatan yang muncul sebelumnya. Ketidakpahaman siswa terhadap media, rasa malu, serta sikap pasif

dapat diminimalkan dengan pendekatan yang lebih kolaboratif dan pemberian arahan yang jelas sebelum kegiatan dimulai. Hal ini menjadikan siswa lebih percaya diri dan terbuka dalam mengikuti pembelajaran.

Tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, penggunaan media interaktif juga memberikan pengaruh positif pada pembentukan karakter siswa. Dalam kegiatan pembelajaran digital, siswa dilatih untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas, disiplin dalam mengikuti arahan guru, serta lebih mandiri dalam mencari informasi yang relevan dengan materi. Oleh karena itu, pembelajaran PAI yang mengintegrasikan media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman materi agama, tetapi juga membentuk nilai-nilai karakter yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media interaktif dapat menjadi strategi inovatif yang relevan di era digital. Guru dituntut untuk terus mengembangkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi pendidikan agar pembelajaran lebih menarik, bermakna, dan berdampak positif bagi siswa. Pendekatan ini juga menjawab kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

Bagi Guru, penelitian ini memberikan rekomendasi untuk terus berinovasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik melalui pemanfaatan media interaktif. Guru diharapkan mampu menyesuaikan teknologi yang digunakan dengan karakteristik siswa dan terus mengembangkan kompetensi digital guna mendukung efektivitas pembelajaran.

Bagi Sekolah, temuan ini memberikan dasar bagi kebijakan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah sebaiknya menyediakan sarana pendukung seperti perangkat digital, akses internet yang stabil, serta pelatihan berkala untuk guru agar implementasi media interaktif dapat berjalan optimal.

Bagi Peneliti Selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk studi lanjutan dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah subjek maupun pendekatan metodologis. Penelitian kombinasi kuantitatif dan kualitatif sangat disarankan untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif, khususnya dalam mengukur dampak media interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara lebih terukur.

Kesimpulan

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Sukadamai terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran, menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dalam diskusi, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Selain itu, motivasi belajar mereka meningkat, yang terlihat dari antusiasme dalam mengikuti pelajaran dan kesiapan mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif bukan hanya memperkaya metode

pengajaran, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Oleh karena itu, disarankan kepada para pendidik untuk mengintegrasikan media interaktif sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media interaktif, seperti video edukatif, kuis digital, simulasi, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Selain itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi para pendidik agar mereka dapat menggunakan media interaktif secara optimal dalam pembelajaran, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal oleh siswa.

Sebagai langkah pengembangan lebih lanjut, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah mengeksplorasi jenis media interaktif yang lebih variatif serta meneliti dampaknya terhadap hasil belajar siswa dalam jangka panjang. Studi mendalam dapat dilakukan untuk mengidentifikasi media interaktif yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi PAI. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat menelaah bagaimana penggunaan media interaktif berkontribusi terhadap perkembangan karakter dan nilai-nilai keagamaan siswa, sehingga manfaatnya tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

Afandi, M. (2018). *Integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI*. Kencana.

Ahmadi, F., & Supriyanto, A. (2017). *Media pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz Media.

Al-Fath, H. (2020). *Pembelajaran PAI berbasis digital*. PT Pustaka Alvabet.

Amin, M. (2019). *Strategi pembelajaran aktif*. Refika Aditama.

Anitah, S. (2016). *Media pembelajaran*. Yuma Pustaka.

Arifin, Z. (2018). *Evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.

Asyhar, R. (2020). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Gaung Persada Press.

Azhar, A. (2017). *Media pembelajaran agama Islam*. Amzah.

Darmawan, D. (2018). *Inovasi pendidikan*. Alfabeta.

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.

Dimyati, & Mudjiono. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.

Fathurrohman, M. (2017). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz Media.

Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

Hanafy, M. S. (2020). *Pembelajaran PAI berbasis teknologi*. Kencana.

Haryanto. (2019). *Teknologi pembelajaran*. Bumi Aksara.

Hermawan, A. (2018). *Media pembelajaran sekolah dasar*. Rosda.

Hosnan, M. (2016). *Pendekatan saintifik dalam pembelajaran*. Ghalia Indonesia.

Husamah. (2020). *Pembelajaran bauran (blended learning)*. Prestasi Pustaka.

Ihsan, F. (2017). *Dasar-dasar pendidikan*. Rineka Cipta.

Junaedi, I. (2019). *Pembelajaran interaktif*. Deepublish.

Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran kontekstual*. Refika Aditama.

Majid, A. (2018). *Strategi pembelajaran agama Islam*. Remaja Rosdakarya.

Munir. (2020). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.

Mustofa, B. (2019). *Media pembelajaran PAI*. Kencana.

Nata, A. (2017). *Perspektif Islam tentang pembelajaran*. Rajawali Pers.

Nurdyansyah. (2018). *Media pembelajaran inovatif*. Umsida Press.

Purnomo, H. (2020). *Evaluasi pembelajaran PAI*. Kencana.

Purwanto, M. N. (2017). *Psikologi pendidikan*. Remaja Rosdakarya.

Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran*. Rajawali Pers.

Sadiman, A. S. (2019). *Media pendidikan*. Rajawali Pers.

Sanjaya, W. (2017). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.

Sardiman. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Siregar, E. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. Kencana.

Slameto. (2019). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Sugihartono. (2018). *Psikologi pendidikan*. UNY Press.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan*. Alfabeta.

Suprijono, A. (2019). *Model-model pembelajaran*. Pustaka Pelajar.

Susanto, A. (2018). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.