

Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan pada Penggunaan Video, Aplikasi, dan Game Edukasi

Sriasnani[✉], Nuryati² Danuk Puji Lestari³

[✉],^{2,3} SMK Negeri 1 Tambusai Utara

Corresponding Author: Sriasnani, E-Mail: sriasnani123@gmail.com

received: February 19, 2024 And Accepted For Publication: February 26, 2025

Published: March 02, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif, yaitu video, aplikasi, dan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 siswa SMK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI serta meningkatkan minat belajar. Video memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi, aplikasi memungkinkan interaksi yang lebih mendalam, sedangkan game edukasi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media interaktif dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMK.

Kata Kunci: Media Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Game Edukasi

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, inovasi dalam metode pembelajaran terus berkembang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa (Muktapa, 2021). Salah satu mata pelajaran yang menuntut metode pembelajaran yang menarik adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran ini memiliki peran dalam menanamkan nilai-nilai keislaman dan membentuk karakter siswa, namun dalam praktiknya sering menghadapi tantangan dalam hal minat dan pemahaman siswa (Bintang et al., 2023).

Salah satu tantangan yang sering muncul adalah kurangnya antusiasme siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan secara konvensional. Model pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks terkadang membuat siswa kurang termotivasi untuk

mengikuti pelajaran dengan aktif (Kurniadi et al., 2020). Kondisi ini mendorong perlunya inovasi dalam metode pengajaran agar lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan materi (Hamidah M et al., 2024).

Seiring dengan kemajuan teknologi, penggunaan media interaktif menjadi solusi alternatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Safitra et al., 2023). Media interaktif mencakup berbagai teknologi yang memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih visual, eksploratif, dan interaktif. Video, aplikasi, dan game edukasi adalah beberapa contoh media interaktif yang mulai diterapkan dalam berbagai bidang pendidikan, termasuk PAI (Yuan Mambu et al., 2022).

Video sebagai alat bantu pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik karena menyajikan informasi dalam bentuk visual dan audio secara bersamaan. Hal ini membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih jelas (Riikonen et al., 2020). Selain itu, video dapat digunakan kembali untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Li, 2021).

Aplikasi pembelajaran juga menawarkan berbagai keunggulan dalam proses belajar. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk mengakses materi di mana saja dan kapan saja, sehingga mereka dapat belajar dengan lebih fleksibel (Saeni et al., 2022). Fitur-fitur interaktif dalam aplikasi, seperti latihan soal, simulasi, dan kuis, juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Yuan Mambu et al., 2022).

Selain itu, game edukasi menjadi salah satu media interaktif yang sangat diminati oleh siswa. Unsur gamifikasi dalam pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Ngah et al., 2022). Dengan adanya tantangan, poin, dan sistem penghargaan dalam game edukasi, siswa cenderung lebih termotivasi untuk memahami dan menyelesaikan materi yang diberikan.

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI tentu memiliki tantangan tersendiri. Tidak semua sekolah memiliki akses yang memadai terhadap teknologi, dan tidak semua guru terbiasa menggunakan media interaktif dalam proses mengajar. Oleh karena itu, perlu adanya strategi yang tepat dalam mengimplementasikan media ini agar dapat digunakan secara efektif dalam mendukung pembelajaran (Sari & Punggeti, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran PAI di SMK. Dengan memahami dampak dari penggunaan media interaktif, diharapkan pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Dalam penelitian ini, akan dianalisis bagaimana masing-masing jenis media interaktif, yaitu video, aplikasi, dan game edukasi, memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Selain itu, penelitian ini juga akan mengidentifikasi kendala-kendala yang mungkin muncul dalam penerapan media interaktif serta strategi untuk mengatasi kendala tersebut.

Agar penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat berjalan efektif, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, dan orang tua. Sekolah perlu menyediakan fasilitas teknologi yang memadai serta memberikan pelatihan kepada guru dalam penggunaan media interaktif. Guru juga dituntut untuk kreatif dalam mengintegrasikan media ini ke dalam pembelajaran agar tetap sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Ummah et al., 2020).

Selain itu, orang tua memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran berbasis media interaktif di luar sekolah. Mereka dapat membantu mengawasi dan membimbing anak dalam menggunakan aplikasi atau game edukasi dengan bijak (Wahyudin et al., 2020). Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif tidak hanya terbatas di ruang kelas tetapi juga dapat menjadi bagian dari kebiasaan belajar siswa di rumah.

Dengan adanya upaya kolaboratif antara sekolah, guru, dan orang tua, diharapkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat memberikan hasil yang optimal (Aslamiah et al., 2021). Inovasi dalam metode pembelajaran ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman dan minat siswa tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kecakapan digital yang relevan dengan perkembangan zaman.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa SMK yang dipilih secara acak, sehingga hasil penelitian dapat mencerminkan pengaruh media interaktif terhadap pemahaman dan minat belajar siswa secara lebih objektif.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi kuesioner, observasi, dan wawancara. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data mengenai tingkat minat dan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan wawancara digunakan untuk mendapatkan wawasan lebih dalam terkait pengalaman dan pendapat siswa mengenai metode pembelajaran yang diterapkan. Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik statistik deskriptif guna mengetahui sejauh mana media interaktif berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK. Media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi dalam pembelajaran, siswa merasa lebih

tertarik untuk mempelajari konsep-konsep keislaman dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung monoton.

Salah satu media interaktif yang memberikan kontribusi besar adalah penggunaan video dalam pembelajaran. Video memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Konten audiovisual dalam video membantu siswa menghubungkan teori dengan situasi kehidupan nyata, misalnya dalam memahami tata cara ibadah, sejarah Islam, atau nilai-nilai akhlak. Selain itu, video dapat diulang kembali kapan saja, memungkinkan siswa untuk mengulang pelajaran yang kurang dipahami secara mandiri.

Aplikasi pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan fleksibilitas belajar. Dengan adanya aplikasi, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka. Fitur interaktif dalam aplikasi, seperti latihan soal, kuis, dan simulasi, membantu siswa untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi secara mandiri. Selain itu, aplikasi pembelajaran sering kali dilengkapi dengan fitur umpan balik otomatis, yang memungkinkan siswa mengetahui kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman secara langsung tanpa harus menunggu penjelasan dari guru.

Game edukasi menjadi salah satu media interaktif yang paling diminati oleh siswa. Unsur gamifikasi, seperti tantangan, poin, dan sistem penghargaan, membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan. Melalui game edukasi, siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka tidak merasa terbebani dengan materi yang diajarkan. Selain itu, game edukasi sering kali dirancang dengan alur cerita yang menarik, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep PAI dengan cara yang lebih kontekstual dan aplikatif.

Hasil kuesioner yang diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka merasa lebih termotivasi untuk belajar PAI dengan menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode ceramah atau hafalan. Siswa mengaku lebih mudah memahami konsep keislaman karena materi disampaikan dengan cara yang lebih dinamis dan tidak membosankan. Mereka juga merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal-soal dan berdiskusi mengenai materi yang dipelajari karena memiliki pemahaman yang lebih baik.

Selain meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa, penggunaan media interaktif juga membantu meningkatkan partisipasi aktif dalam kelas. Dengan metode konvensional, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi dari guru. Namun, dengan adanya media interaktif, mereka lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, mencoba fitur dalam aplikasi, serta berdiskusi dengan teman-temannya mengenai konsep yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga mendorong pembelajaran kolaboratif yang lebih efektif.

Meskipun media interaktif memiliki banyak manfaat, ada beberapa tantangan yang dihadapi dalam penerapannya. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, akses internet, atau proyektor. Selain itu, tidak semua guru terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan pelatihan khusus agar mereka dapat mengintegrasikan media interaktif secara efektif dalam pengajaran. Tantangan lainnya adalah potensi gangguan dari penggunaan teknologi, seperti siswa yang terdistraksi oleh fitur lain dalam aplikasi atau kurangnya pengawasan saat mereka belajar secara mandiri di luar kelas.

Untuk mengatasi tantangan ini, sekolah perlu menyediakan dukungan yang memadai dalam bentuk fasilitas teknologi dan pelatihan bagi guru. Guru juga perlu merancang strategi pembelajaran yang seimbang antara penggunaan media interaktif dan pendekatan konvensional agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Selain itu, keterlibatan orang tua dalam mendukung penggunaan media interaktif di rumah juga sangat penting, terutama dalam memastikan bahwa siswa menggunakan teknologi dengan cara yang produktif dan tidak hanya untuk hiburan.

Dengan strategi yang tepat, media interaktif dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di SMK. Tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran berbasis teknologi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang dapat berguna bagi masa depan mereka, baik dalam pendidikan lanjut maupun di dunia kerja.

KESIMPULAN

Kesimpulannya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar PAI. Dengan pemanfaatan video, aplikasi, dan game edukasi, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Video membantu dalam penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, aplikasi memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dengan akses kapan saja dan di mana saja, sedangkan game edukasi meningkatkan keterlibatan siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Namun, agar penerapannya lebih optimal, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk sekolah, guru, dan orang tua, untuk memastikan ketersediaan teknologi serta kesiapan tenaga pengajar dalam mengintegrasikan media interaktif ke dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar guru PAI lebih aktif memanfaatkan media interaktif dalam pengajaran mereka guna meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya lebih memahami materi, tetapi juga lebih termotivasi untuk menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiah, A., Abbas, E. W., & Mutiani, M. (2021). 21st-Century Skills and Social Studies Education. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 82. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3066>
- Bintang, A. R., Makruf, M., Siahaan, A. D., & Gusmanelli, G. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Journal of Mandalika Social Science*, 1(2), 71–78. <https://doi.org/10.59613/jomss.v1i2.49>
- Hamidah M, I. N., Hermawan, H., & Rusdiyanto. (2024). Mindset Kewirausahaan Pada Mahasiswa Institut Agama Islam (IAI) Ibrahimy Genteng Kabupaten Banyuwangi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. *Jurnal Pemberdayaan Ekonomi Dan Masyarakat*, 1(1), 13. <https://doi.org/10.47134/jpem.v1i1.120>
- Kurniadi, A., Popoi, I., & Mahmud, M. (2020). Pengaruh Kompetensi Profesional Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(1). <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i1.4425>
- Li, L. (2021). Learning Together Online: Insights into Knowledge Construction of Language Teachers in a CSCL Environment. *Iranian Journal of Language Teaching Research*, 9(June), 39–62. <https://doi.org/10.30466/ijltr.2021.121075>
- Muktapa, M. I. (2021). Implikasi Filsafat Ilmu dan Etika Keilmuan dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan Modern. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 3(2). <https://doi.org/10.52005/belaindika.v3i2.73>
- Ngah, E., Fauzi, W. J., Radzuan, N. R. M., Abdullah, H., Ali, A. Z. M., Abidin, N. A. Z., & Fadzillah, F. I. M. (2022). Snapticon: Developing Effective Listening Skills for Group Oral Discussion. *Asian Journal of University Education*, 18(2), 361–374. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i2.17991>
- Riikonen, S. M., Kangas, K., Kokko, S. K. T., Hakkarainen, K., & Seitamaa-Hakkarainen, P. (2020). The development of pedagogical infrastructures in three cycles of maker-centered learning projects. *Design and Technology Education*, 25(2), 29–49.
- Saeni, E., Cindrakasih, R. R., Wulan Muhariani, Herman, H., Anggito, P. L., & Safira, D. (2022). Pelatihan Public Speaking Untuk Meningkatkan Percaya Diri Kepada Anak-Anak Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 2(1), 8–15. <https://doi.org/10.51805/jpmm.v2i1.48>
- Safitra, M. D., Hapizah, H., Mulyono, B., & Susanti, E. (2023). Numeration-Based Teaching Materials on Algebra Shape Materials for Blended Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 375–388. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v12i2.2568>
- Sari, T. T., & Punggeti, R. N. (2020). INOVASI KURIKULUM BERBASIS BUDAYA LOKAL DI SDIT AL – WATHONIYAH PAJAGALAN SUMENEP. *Autentik : Jurnal Pengembangan*

Pendidikan Dasar, 3(2). <https://doi.org/10.36379/autentik.v3i2.40>

Ummah, N. A., Ghufro, S., Kasiyuni, S., & Rahayu, D. W. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbicara di Kelas IV Sekolah Dasar. *Wanastra: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 120–128. <https://doi.org/10.31294/w.v12i2.8346>

Wahyudin, A. Y., Jepri, D., Simamora, M. W., Pratiwi, I. W., & Rina, A. (2020). PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL TOONDOO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH MENENGAH. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSTCS)*, 1(1). <https://doi.org/10.33365/jta.v1i1.673>

Yuan Mambu, J., Wahyudi, A., & Posumah, F. (2022). Aplikasi Simulasi Public Speaking Berbasis Virtual Reality Virtual Reality Based Public Speaking Application. *Cogito Smart Journal* |, 4(2).

Author Information:

Sriasnani

Email: sriasnani123@gmail.com SMK Negeri 1 Tambusai Utara, Indonesia