



OPEN ACCESS

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar

Wulandari Rahmadana¹, Salami Mahmud², Nurbayani³
^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh

Keywords:

Utilization, Interactive Media, Islamic Education Learning

Correspondence to

Wulandari Rahmadana,
UIN Ar-raniry Banda Aceh,
Indonesia.
e-mail:
wulandari@asibyan@gmail.com

Received - November 19, 2025

Revised - December 1, 2025

Accepted - December 29, 2025

Published Online First -
December 30, 2025



© Author(s) (or their employer(s)) 2025. Re-use permitted under CC BY-NC. No commercial re-use. See rights and permissions. Published by JGA.

Abstract

The rapid advancement of technology has significantly transformed the educational landscape, including Islamic Religious Education (PAI). Technology-based interactive learning, particularly animated video media, presents strong potential as an effective instructional tool while remaining aligned with Islamic principles. This study adopts a qualitative approach using library research by analyzing primary and secondary data from relevant scholarly literature.

The purpose of this article is to examine the integration of interactive animated video media in PAI learning for elementary school students. The results of the literature synthesis indicate that interactive media contributes positively to students' understanding of PAI concepts by enhancing engagement, motivation, and conceptual clarity. Furthermore, the use of interactive media supports a pedagogical shift from teacher-centered instruction to student-centered learning. In this learning model, teachers act as facilitators and instructional designers, while students actively participate in constructing knowledge and internalizing Islamic values. Overall, the integration of animated video media is shown to support more meaningful, effective, and value-oriented PAI learning in elementary education.

To cite: Rahmadana, W., Mahmud, S., & Nurbayani. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *As Sibyan: Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Dasar* 8(2), 122-132, doi: https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v8i.992

Pendahuluan

Pembelajaran adalah bentuk bantuan dari pendidik yang bertujuan untuk memfasilitasi proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan keterampilan dan kebiasaan, membentuk perilaku serta keyakinan pada peserta didik. Sebagai perencana pembelajaran, guru diwajibkan untuk merancang kegiatan belajar dengan memanfaatkan beragam media dan sumber belajar yang relevan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Shalikhah, 2016).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa implikasi signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara global, termasuk dalam konteks inovasi media pembelajaran. Kemajuan teknologi memungkinkan terciptanya media pendidikan yang lebih variatif, adaptif, dan kontekstual, sehingga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran di era digital. Inovasi media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu faktor strategis dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, karena tidak hanya memperkaya sumber belajar, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses konstruksi pengetahuan (Rinaldi et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia yang semakin kompleks, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan relevan. Tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peserta didik tidak hanya memiliki kompetensi kognitif, tetapi juga karakter, akhlak, dan spiritualitas yang kuat (Ma'rifatunnisa, 2025). Oleh karena itu, pembelajaran PAI berbasis teknologi menjadi strategis karena mampu mengintegrasikan penguatan nilai-nilai keislaman sesuai dengan tuntutan zaman, sekaligus memfasilitasi pembentukan karakter yang berakhlak, berpengetahuan, dan adaptif terhadap perubahan sosial (Purnomo et al., 2025).

Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam pembelajaran PAI memperkuat efektivitas penyampaian materi melalui interaksi dua arah antara guru dan peserta didik. Media interaktif yang memadukan unsur visual, audio, animasi, dan simulasi memungkinkan materi keagamaan yang bersifat abstrak disajikan secara lebih konkret dan kontekstual (Asyamsi et al., 2025). Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan tidak monoton, sehingga berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik (Bitu et al., 2024).

Memanfaatkan media interaktif berbasis video animasi ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar bukanlah hal yang mudah. Implementasinya terhambat oleh beberapa kesulitan atau hambatan. Penelitian sebelumnya tentang penerapan pembelajaran interaktif telah dilakukan di sejumlah aspek pembelajaran. Di antaranya, studi oleh (Maziyah et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan platform media sosial untuk pembelajaran interaktif bermanfaat bagi siswa sekolah dasar. Senada dengan itu, studi oleh (Marpaung, 2025) menunjukkan bahwa, jika dikombinasikan dengan sumber daya dan mutu materi yang ditawarkan guru, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, meningkatkan pemahaman materi pelajaran, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Kajian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, terutama dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek teknis penggunaan media atau pada peningkatan hasil belajar secara umum. Kajian yang secara spesifik mengintegrasikan penggunaan media interaktif berbasis teknologi dengan tujuan pembentukan karakter, akhlak, dan spiritualitas peserta didik dalam pembelajaran PAI masih relatif terbatas. Oleh karena itu, artikel ini penting dibahas serta diharapkan dapat membantu para pendidik memanfaatkan media interaktif secara optimal. Sehingga proses pembelajaran dapat secara efektif mengintegrasikan nilai-nilai Islam ke dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, selain mencapai tujuan akademik.

Artikel ini menawarkan perspektif integratif antara inovasi teknologi pembelajaran dan tujuan esensial PAI, sehingga memberikan kontribusi konseptual dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran PAI yang relevan dengan tuntutan era digital dan konteks pendidikan di Indonesia.

Metode

Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan pendekatan studi pustaka (library research). Pendekatan ini digunakan untuk menelaah dan mengolah data yang bersumber dari berbagai literatur tanpa melakukan penelitian lapangan secara langsung Sugiono dalam (Saputra et al., 2023). Fokus utama metode ini adalah mengumpulkan, memahami, serta menganalisis data dari sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan topik penelitian. Kajian pustaka ini menelusuri berbagai sumber ilmiah yang relevan, sumber-sumber tersebut mencakup publikasi dari jurnal nasional yang terindeks Sinta serta jurnal internasional yang terpercaya. Untuk menjaga aktualitas dan relevansi informasi, kurun waktu literatur yang dikaji dibatasi dalam sepuluh tahun terakhir (2015-2025). Pembatasan ini dimaksudkan agar hasil kajian didasarkan pada perkembangan teori, temuan empiris, serta wacana ilmiah terkini yang mencerminkan kondisi dan dinamika mutakhir dalam bidang yang diteliti.

Proses pengumpulan data yang peneliti lakukan ialah dengan teknik dokumentasi dan menelaah berbagai sumber literatur. Peneliti mengidentifikasi dan mengumpulkan berbagai sumber literatur digital seperti; google scholar, publish or perish, researchgate, *e-book*, karya ilmiah maupun dokumen lainnya yang relevan dengan topik kajian peneliti yang diakses melalui media elektronik dan internet. Miles dan Huberman dalam (Judijanto et al., 2025) analisis data dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap pertama, reduksi data, yaitu menyeleksi sumber berdasarkan relevansi dengan topik penelitian. Kedua, penyajian data dalam bentuk uraian deskriptif yang menampilkan berbagai penelitian terkait pemanfaatan media interaktif dan hasil penelitian terdahulu. Kemudian tahap ketiga, penulis menarik kesimpulan, yakni cara membandingkan dan menghubungkan antar sumber untuk menemukan keterkaitan dan perbedaan pandangan. Melalui proses ini peneliti dapat menyusun sintesis yang utuh dan komprehensif sesuai dengan penelitian.

Hasil dan Pembahasan

1.1. Pemanfaatan Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI

Media pembelajaran interaktif merupakan alat atau metode yang dirancang untuk meningkatkan keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran melalui interaksi aktif. Media ini melibatkan teknologi digital seperti multimedia, aplikasi, atau perangkat lunak untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemahaman materi, memberikan umpan balik langsung, dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan gaya dan minat (Yusnan, 2025).

Lebih lanjut, media interaktif berbasis animasi memfasilitasi pemahaman nilai-nilai moral dan ajaran Islam secara lebih kontekstual. Dengan kombinasi elemen visual, audio, dan narasi yang menarik, media ini dapat memperjelas konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) (Khalim, 2020). Seperti contoh misalnya mereka dapat menyaksikan bentuk ka'bah dan belum bisa pergi ke tanah suci Secara langsung, lewat media pendidikan yang interaktif seperti video animasi pembelajaran dan infografis, setidaknya mereka sudah menerima informasi awal, meskipun tidak secara langsung mengunjungi ka'bah yang terletak di tanah suci, walaupun pengalaman tersebut tentu berbeda. Namun, informasi yang disajikan dalam bentuk video pembelajaran dapat berkontribusi bagi peserta didik untuk mendapatkan pemahaman dasar terkait bentuk ka'bah yang berada di tanah suci. Dengan begitu, peserta didik dapat lebih mudah memahami dan terinternalisasi nilai-nilai yang diajarkan (Pratiwi et al., 2022). Lebih lanjut, integrasi media animasi interaktif dengan fitur kuis dan evaluasi mandiri, sebagaimana dikemukakan oleh (Esthi, 2021), memperkuat aspek kognitif melalui pengulangan bermakna (*meaningful repetition*). Dalam perspektif penulis, mekanisme ini tidak hanya melatih daya ingat peserta didik terhadap materi Al-Qur'an, tetapi juga membangun motivasi intrinsik karena peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan demikian, media interaktif berperan sebagai sarana pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan perkembangan kognitif dan emosional peserta didik.

Dilihat dari aspek psikologis pembelajaran, penggunaan media interaktif berbasis video animasi juga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, membangun koneksi emosional dengan materi yang disampaikan, serta memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap ajaran agama (Bula & Supiah, 2025). Menurut Eko dan Rayandra dalam (Maryono & Budiono, 2020), suatu pembelajaran akan lebih mudah dipahami dan meninggalkan kesan positif bagi peserta didik jika berkaitan langsung dengan kondisi peserta didik atau sesuatu yang selaras dengan peserta didik tersebut. Hal ini sejalan dengan teori pemrosesan informasi oleh Gagne yang menekankan bahwa stimulus visual dan animatif dapat memperkuat memori jangka panjang peserta didik (Afriani, 2025; Tanjung et al., 2023). Dengan begitu, media interaktif berbasis animasi menciptakan sinergi antara keterlibatan kognitif dan afektif, sehingga pembelajaran PAI tidak hanya dipahami secara konseptual, tetapi juga dirasakan secara emosional oleh peserta didik.

Selain itu, keberagaman gaya belajar peserta didik juga menjadi perhatian penting bagi penerapan media interaktif dalam pembelajaran. Setiap anak memiliki gaya belajar yang unik; beberapa lebih cocok dengan metode kinestetik, sementara yang lain belajar lebih

baik secara visual atau auditori (Dwi et al., 2025). Inovasi pembelajaran media interaktif diharapkan dapat menyesuaikan kebutuhan belajar setiap peserta didik. Dalam konteks ini, media interaktif tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan ruang kolaboratif yang memungkinkan peserta didik berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pemahaman bersama (Muslih & Roslaeni, 2024).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mendapatkan manfaat dari media interaktif dalam enam hal (Ikhsan et al., 2024; Khalim, 2020). Pertama, siswa diberi kesempatan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman dan minat mereka. Kedua, anak-anak diajarkan untuk berkomunikasi dengan guru atau bertanya. Ketiga, melalui kegiatan bermain dan riset, pembelajaran interaktif ini memberikan siswa cara untuk bersenang-senang. Keempat, selain berperan sebagai fasilitator, pendidik juga berperan sebagai motivator pengetahuan dan perancang kegiatan pembelajaran bagi siswa. Kelima, siswa diposisikan sebagai pembelajar aktif dalam gaya belajar ini. Keenam, tujuan pembelajaran lebih mudah diingat.

Dari paparan di atas, terdapat pergeseran paradigma pembelajaran dari pembelajaran berpusat dari pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Dalam artian, Media interaktif menempatkan guru sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran, sementara peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuan dan nilai-nilai keislaman. Analisis penulis, integrasi media interaktif berbasis animasi dalam PAI tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat proses internalisasi nilai religius yang berkelanjutan, khususnya pada peserta didik di sekolah dasar.

Namun demikian, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Agus, 2020), Pembelajaran media interaktif memiliki banyak kelemahan, diantaranya adalah realita di lapangan menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kapasitas instruktur untuk memfasilitasi komunikasi multiarah guna meningkatkan dinamika lingkungan siswa dalam kelompok.

1.2. Relevansi Nilai Islam dalam Pengembangan Media Pembelajaran PAI

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan bagian dari media atau alat pendidikan yang berfungsi mendukung proses pembelajaran. M. Ramli mengemukakan, bahwa media pendidikan mencakup dua bentuk, yaitu media nonmaterial (*software*) berupa tindakan pendidik seperti nasihat, keteladanan, perintah, larangan, pujian, dan teguran, serta media material (*hardware*) berupa sarana fisik yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, seperti buku, papan tulis, peta, dan perangkat pembelajaran lainnya. Media pembelajaran saat ini, sejatinya sudah ada dan telah diaplikasikan pada zaman Rasulullah SAW. Beliau dalam mengajarkan ilmu pengetahuan kepada sahabat-sahabatnya tidak lepas dari adanya media sebagai sarana penyampaian materi ajaran agama Islam (Ahmad, 2018). Sebagaimana uraian oleh Syed M. Naquib al-Attas (1991) menegaskan bahwa tujuan fundamental pendidikan Islam adalah pembentukan manusia beradab, yaitu individu yang memiliki kesadaran terhadap tatanan kebenaran, posisi dirinya di hadapan Tuhan, serta tanggung jawab sosial dan ekologis. Konsep *ta'dib* ini mencerminkan kesatuan antara ilmu pengetahuan, akhlak, dan spiritualitas sebagai landasan epistemologis pendidikan Islam (Muhammad & Sunardi, 2025).

Dalam perspektif Islam pengembangan media pada era modern boleh digunakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip Islam dan tetap mengarahkan peserta didik pada nilai-nilai kebaikan. Media dipandang sebagai *wasilah* (sarana) yang netral, sehingga nilai yang dikandungnya sangat bergantung pada tujuan dan cara penggunaannya. Prinsip-prinsip Islam seperti tauhid, akhlak, dan kemaslahatan menjadi landasan utama dalam pengembangan media pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak hanya dituntut menarik secara visual, tetapi juga harus mengandung pesan edukatif yang mendorong pembentukan karakter peserta didik. Dalam konteks ini, nilai Islam berfungsi sebagai filter moral terhadap konten dan desain media pembelajaran. Analisis penulis menegaskan bahwa integrasi nilai Islam dalam pengembangan media modern akan membawa perubahan positif, karena media tidak hanya mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran etis dan spiritual peserta didik (Diana et al., 2024).

Lebih lanjut, pengembangan media era modern yang berlandaskan nilai Islam sejalan dengan konsep *tajdid* (pembaruan) dalam pendidikan Islam, yaitu pembaruan metode tanpa mengubah substansi ajaran. Media digital seperti video animasi, multimedia interaktif, dan platform pembelajaran daring lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan nilai-nilai Islam secara lebih komunikatif dan aplikatif. Analisis penulis menunjukkan bahwa kesinambungan antara inovasi media dan prinsip Islam akan menghasilkan pembelajaran yang adaptif sekaligus bernilai transformatif, sehingga peserta didik tidak hanya cakap secara teknologi, tetapi juga memiliki pondasi yang kuat secara moral (Rizka et al., 2024).

Pada akhirnya, pengembangan media pembelajaran di era modern yang berorientasi pada prinsip-prinsip Islam memiliki implikasi strategis bagi masa depan pendidikan Islam. Media yang dirancang dengan memperhatikan nilai religius akan memberikan kontribusi pada terciptanya lingkungan belajar yang edukatif, etis, dan humanis. Dengan demikian, kesinambungan antara kemajuan teknologi dan nilai Islam merupakan kunci agar media pembelajaran tidak kehilangan arah normatifnya, melainkan menjadi instrumen perubahan yang membawa kemaslahatan bagi peserta didik dan masyarakat luas (Almardiah & Andi, 2025).

1.3. Tantangan Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran PAI dan Solusi

Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) selain menawarkan potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik khususnya bagi peserta didik sekolah dasar. Di samping itu, implementasi nya tidak lepas dari berbagai tantangan ataupun kelemahan. Tantangan utama meliputi:

1) Keterbatasan Akses Terhadap Teknologi

Tidak semua institusi pendidikan memiliki akses terhadap sumber daya teknologi seperti komputer, laptop, atau koneksi internet yang memadai, terutama yang berada di daerah pedesaan dan terpencil. Bagi mereka, hal ini merupakan hambatan atau kesulitan yang besar. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa ketersediaan infrastruktur teknologi memiliki dampak yang signifikan terhadap media interaktif. Implementasi media interaktif menjadi tantangan tersendiri jika tidak ada perangkat dan jaringan yang memadai.

Pemerintah dan institusi pendidikan harus bekerja sama untuk menciptakan infrastruktur teknologi yang memadai guna mengatasi hal ini. Mereka dapat mendukung upaya ini dengan memperluas jaringan internet, menyediakan laboratorium komputer, atau membantu siswa yang membutuhkan dengan teknologi. (Raniyah et al., 2024).

2) Keterampilan Guru Yang Terbatas

Tantangan dalam pemanfaatan media interaktif ditemukan pada Sebagian tenaga pendidik, khususnya guru senior, yang belum sepenuhnya menguasai kompetensi teknologi. Keterbatasan ini berpotensi menghambat efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena nya, di perlukan program pelatihan dan lokakarya yang sistematis untuk meningkatkan kapabilitas guru dalam penggunaan teknologi. Selain itu, pihak sekolah di sarankan untuk membentuk tim ahli teknologi yang bertugas memberikan dukungan teknis kepada rekan-rekan guru lainnya.

3) Relevansi Nilai-Nilai Islam dalam Media Interaktif Pembelajaran

Tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan cita-cita Islam mungkin tidak sesuai dengan media interaktif yang mudah diakses. Beberapa permainan dan aplikasi edukasi mungkin memiliki grafis yang tidak sesuai atau konten lain yang bertentangan dengan keyakinan Islam. Guru dan orang tua prihatin dengan situasi ini. Agar media interaktif relevan dengan keyakinan Islam, pendidik dan tim pengembang harus memilih dan memodifikasinya. Sebagai alternatif, lembaga pendidikan dapat membuat materi interaktif khusus untuk pembelajaran PAI dengan tetap menjunjung tinggi prinsip dan kurikulum Islam yang relevan.

4) Biaya Pengembangan dan pemeliharaan yang tinggi

Memanfaatkan media interaktif tidak hanya sebatas implementasinya saja dalam pembelajaran. Tetapi lebih dari itu, perlu adanya pengembangan dan pemeliharaan yang bersifat sistematis. Biaya yang tidak sedikit menjadi suatu tantangan yang harus dihadapi. Biaya ini mencakup pembuatan konten pembelian perangkat lunak, dan pemeliharaan infrastruktur teknologi. Keterbatasan anggaran merupakan kendala yang signifikan bagi sekolah. Pihak sekolah dapat berupaya mengusahakan sumber dana alternatif, misalnya melalui bantuan pemerintah, menjalin kolaborasi dengan Perusahaan, atau melakukan penggalangan dana dari Masyarakat. Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan platform media interaktif yang gratis atau dengan biaya yang terjangkau.

5) Ketergantungan Pada Teknologi

Penggunaan teknologi yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan terhadap perangkat. Untuk memastikan peserta didik tetap seimbang dalam proses pembelajaran, pendidik harus mengintegrasikan media interaktif dengan pendekatan pembelajaran yang klasik. Media interaktif seharusnya berfungsi sebagai media pendamping, bukan sebagai pengganti metode tradisional yang esensial untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

6) Atensi peserta didik menjadi terpecah

Dalam penggunaan media interaktif, peran guru sangatlah penting. Misalnya, guru dapat mengalihkan perhatian siswa dari elemen-elemen media interaktif yang menghibur, seperti visual atau daya tarik visual, ke proses pembelajaran yang sebenarnya. Oleh

karena itu, pendidik perlu memastikan bahwa materi interaktif yang mereka gunakan memiliki tujuan pembelajaran yang spesifik.

7) Kurangnya Partisipasi Siswa yang Tidak Terbiasa dengan Teknologi

Bila ditinjau dari aspek sosial, tidak semua peserta didik terbiasa dengan teknologi, terutama bagi keluarga yang memiliki latar belakang ekonomi rendah atau daerah terpencil terutama di wilayah 3T (terdepan, terluar, tertinggal). Pentingnya mengatasi persoalan eksklusi sosial dalam akses pendidikan. Jika hambatan-hambatan sosial tersebut dapat diatasi, maka sistem pendidikan dapat merata secara adil dan berkelanjutan dapat diwujudkan. Dalam hal ini perlu mengindikasikan bahwa pemerataan pendidikan bukan semata-mata hanya berkaitan dengan aspek teknologi, melainkan juga berakar pada prinsip-prinsip keadilan sosial (Lestari et al., 2025). Setidaknya solusi kecil yang dapat diberikan oleh guru ialah dengan memberikan pendampingan dan pelatihan dasar kepada siswa yang kurang .

8) Evaluasi yang Sulit Dilakukan

Mengukur keefektifan penggunaan media interaktif cukup sulit dilakukan. Tidak semua aspek diukur secara kuantitatif. Misalnya saja aspek motivasi serta kesulitan guru dalam membedakan antara peserta didik benar-benar paham dengan materi atau hanya menikmati hiburan. Untuk mengatasi hal ini, guru disarankan penggunaan kombinasi metode evaluasi yang meliputi kuis interaktif, observasi partisipasi siswa, dan refleksi diri. Selain itu, umpan balik dari siswa juga berperan penting sebagai dasar perbaikan berkelanjutan.

9) Resistensi Dari Stakeholder Pendidikan

Beberapa pihak, seperti orang tua menunjukkan resistensi terhadap perubahan: 15% guru dan 30% orang tua terlihat merasa keresahan terhadap adanya integrasi teknologi (Maulana et al., 2024). Resistensi dari stakeholder pendidikan juga sering muncul dalam proses integrasi media interaktif. Beberapa guru, orang tua, maupun pengelola sekolah menunjukkan sikap skeptis terhadap efektivitas media digital, baik karena keterbatasan kemampuan teknologi maupun kekhawatiran terhadap biaya pemeliharaan dan keamanan digital (Haogen et al., 2021). Oleh karena itu, penting untuk memberikan konseling dan edukasi kepada orang tua dan pihak terkait lainnya tentang manfaat dan cara yang tepat untuk menggunakan teknologi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dengan memahami bagaimana media interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran PAI, tantangan dapat dikurangi dan dukungan untuk metode pengajaran yang inovatif dapat ditingkatkan (Kurniawati & Nawir, 2024).

Kesimpulan

Dapat ditarik kesimpulan bahwa integrasi media interaktif berbasis animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada konteks abad ke-21 berpotensi meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta memperkuat pemahaman secara konseptual terhadap materi keagamaan yang bersifat abstrak dan kontekstual. Media visual-digital, seperti animasi dan infografis, berfungsi sebagai alternatif kognitif yang membantu peserta didik membangun representasi makna keagamaan secara lebih konkret. Namun, efektivitas pemanfaatan media tersebut sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur, kompetensi pedagogik digital guru, serta kesesuaian konten dengan nilai-nilai Islam. Kontribusi utama artikel ini terletak pada penyajian kerangka analitis yang mengaitkan transformasi pembelajaran abad ke-21 dengan karakteristik pembelajaran PAI. Artikel ini menegaskan bahwa penggunaan media interaktif dalam PAI tidak sekadar bersifat teknologis, tetapi harus dipahami sebagai strategi pedagogis yang bernilai edukatif dan religius. Dengan demikian, artikel ini kiranya dapat memperkaya kajian PAI dengan perspektif integratif antara inovasi pembelajaran dan penguatan nilai-nilai keislaman. Berdasarkan temuan tersebut, guru PAI disarankan untuk mengembangkan kompetensi literasi digital secara berkelanjutan serta melakukan seleksi media pembelajaran yang selaras dengan tujuan, materi, dan nilai ajaran Islam. Sekolah perlu menyediakan dukungan kebijakan dan fasilitas yang memadai, termasuk pelatihan guru dan infrastruktur teknologi yang proporsional. Selain itu, penerapan media interaktif hendaknya diimbangi dengan strategi pengelolaan kelas dan evaluasi pembelajaran yang adaptif agar teknologi berfungsi sebagai sarana pendukung, bukan sebagai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Referensi

- Afriani, D. A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Pemahaman Agama di MA Ppth Tembilahan. *Journal DIDACTA*, 1(1), 06–2025.
- Agus, N. (2020). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Teknologi Jaringan Luas Materi Nirkabel. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 293–302. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i2>
- Ahmad, Z. (2018). Media Pembelajaran dalam Pandangan Islam. *Medina-Te Jurnal Studi Islam*, 18(1), 1–17.
- Almardiah, D. H., & Andi, A. M. (2025). The Effectiveness Of Digital Media In Learning Islamic Religious Education (Pai) In the Era Of Society 5.0: Study of The Integration of Technology and Religious Value. *Eduslamic: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keagamaan*, 3(1), 45–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.59548/jed.v3i1.463>
- Asyamsi, R., Fauzi, A., & Tirtayasa, S. A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar. *Jurnal Niara*, 17(3), 239–246.
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., & ... (2024). Pembelajaran interaktif: meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. In *J-KIP (Jurnal ...* (Vol. 5, Issue 2). jurnal.unigal.ac.id. <https://jurnal.unigal.ac.id/J-KIP/article/view/14697>
- Bula, R. F., & Supiah. (2025). Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital : Pengembangan Video Animasi Interaktif Sebagai Media Edukatif. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, 03(01), 20–26.

- Diana, A., Azani, M. Z., & Mahmudulhassan. (2024). *THE CONCEPT AND CONTEXT OF ISLAMIC EDUCATION LEARNING IN THE DIGITAL ERA : RELEVANCE AND INTEGRATIVE STUDIES*. 25(1), 33–44.
- Dwi, A., Khalim, N., & Parut, W. (2025). *Paradigma and Programs Multicultural Education in Inclusive Madrasah*.
- Esthi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Hafalan Al-Qur'an Berbasis Animasi Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar. *JOURNAL OF ISLAMIC PRIMARY EDUCATION*, 2(2), 69–80. <https://doi.org/https://doi.org/10.51875/jispe.v2i2.36>
- Haogen, Y., Brossard, M., Mizunoyaiiii, S., Nasiri, B., Walugembe, P., Cooperi, R., Rafiquei, A., & Reugei, N. (2021). How Much Does Universal Digital Learning Cos ? Key messages Introduction : why digital learning , why universal and. *POLICY BRIEF*, 1–18.
- Ikhsan, R., Padila, C., Saputra, D., & Nelwati, S. (2024). Urgensi Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif. *AL-FADLAN: Journal of Islamic Education and Teaching*, 2(2), 154–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.61166/fadlan.v2i2.71>
- Judijanto, L., Agus, F., Siskawati, E., Ansar, M., Tumober, R. T., Lumbu, A., Wiliyanti, V., Junaidi, R. R., Selfiana, S., Pratiwi, W. O., & others. (2025). *Metode Penelitian Ilmiah*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=hv6FEQAAQBAJ>
- Khalim, A. D. N. (2020a). Pola Manajemen Distribusi Kompetensi Hots Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak (Analisis Kma No. 165 Tahun 2014). *Re-JIEM (Research Journal of Islamic Education Management)*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/re-jiem.v3i1.3505>
- Khalim, A. D. N. (2020b). Urgensi Materi Pembelajaran Akhlak K.H. Hasyim Asy'ari Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 2(02), 68–81. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v2i02.463>
- Kurniawati, D. R., & Nawir, M. (2024). CJPE : Cokroaminoto Juornal of Primary Education Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Problem Based Learning Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Kelas 4 SD Pendahuluan. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 7(2), 541–552.
- Lestari, I. D., Tri, Y., & Muhtar, T. (2025). Transformasi Digital dalam Pendidikan : Telaah Kritis dalam Tinjauan Filosofis. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1743–1748.
- Ma'rifatunnisa, W. (2025). *Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka Model Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Jenjang Smp*. Penerbit Widina. https://www.google.co.id/books/edition/PENDIDIKAN_AGAMA_ISLAM_DALAM_KURIKULUM_M/ES9mEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Marpaung, A. Y. (2025). Peran Media Interaktif dalam Mendukung Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Abad 21. *Jurnal Edukatif*, 3(1), 65–70.
- Maryono, & Budiono, H. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Maulana, R., Umar, M. Z. S., & Zuliana. (2024). Pemanfaatan Strategi Pembelajaran Interaktif (Siperi) Dalam Pembelajaran Pai Melalui Media Digital Bagi Guru Dan Siswa Mts Tahfidz Terpadu Anbata Medan. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4892–4899.

- Maziyah, N. S., Mu'id, A., & Rusydiyah, E. F. (2025). Pembelajaran Interaktif melalui Platform Media Sosial pada Peserta Didik Sekolah Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* (Vol. 5, Issue 3). <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1754>
- Muhammad, N., & Sunardi. (2025). Reorientasi Pendidikan Islam Dalam Era Digital : Telaah Teoritis Dan Studi Literatur. *Al-Rabwah : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(1), 56–64.
- Muslih, H., & Roslaeni, E. (2024). Model pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Linuhung: Jurnal Manajemen Dan ...*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.52496/linuhung.v1i1.69>
- Pratiwi, D., Larasati, A. N., Berutu, I. L., & Medan, U. N. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Abad-21. *Best Jurnal (Biologi Education Science and Technology)*, 5(2), 211–216.
- Purnomo, D., Marta, M. A., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Strategi Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial -* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i2.3237>
- Raniyah, F., Nur Hasnah, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Pengembangan Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 29–37. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i2.2438>
- Rinaldi, R., Fahmi, K., & Masyitah, M. (2024). Tinjauan Literatur: Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Tingkat Sekolah Dasar. In *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wisnuwardhana* (Vol. 26, Issue 1). <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v26i1.279>
- Rizka, S., Fisman, B., & Tin, A. F. (2024). Strategi Pendidikan Islam Di Era Modernisasi: Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Dengan Keterampilan Abad 21 Dan Teknologi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 322–332. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19758>
- Saputra, M. R. A., Chalid, F. I., & Budianto, H. (2023). *Metode Ilmiah dan Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Kepustakaan (Bahan Ajar Madrasah Riset)*. Nizamia Learning Center. <https://books.google.co.id/books?id=CRvTEAAAQBAJ>
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. In *CAKRAWALA: Vol. XI* (Issue 1). google scholer
- Tanjung, E. F., Zahra, H., & Manalu, B. B. (2023). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia Dalam Memotivasi Belajar Siswa Kelas VIIA Di SMP Negeri 1 Sawit Seberang. *Educate: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(3), 246–257. <https://doi.org/10.56114/edu.v2i3.11174>
- Yusnan, M. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif (konsep dan Analisis di Sekolah Dasar)*. Penerbit CV. Eureka Media Aksara.