



Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Esi Hairani^{1✉}, Yanti Susanti², Rahma Mahdiyah³

Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : esi@iiq.ac.id¹, yanti@iiq.ac.id², rahmamahdiyah03@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meninjau literatur mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dan pemahaman materi pendidikan agama Islam di sekolah. Studi ini menganalisis berbagai sumber yang membahas efektivitas media interaktif seperti aplikasi digital, video edukatif, dan permainan interaktif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Hasil tinjauan literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan cara membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media interaktif juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi dan interaksi langsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama Islam di sekolah dasar memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Namun, diperlukan lebih banyak penelitian empiris untuk mengkonfirmasi temuan ini dan untuk mengeksplorasi cara-cara optimal dalam implementasinya di kelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, Pemahaman Materi, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar.

Abstract

This research aims to review literature regarding the influence of the use of interactive learning media on interest in learning and understanding Islamic religious education material in schools. This study analyzes various sources that discuss the effectiveness of interactive media such as digital applications, educational videos, and interactive games in increasing student motivation and understanding. The results of the literature review show that the use of interactive learning media can increase students' interest in learning by making learning more interesting and enjoyable. Apart from that, interactive media also helps students understand the material better through visualization and direct interaction. This research concludes that the integration of interactive learning media in Islamic religious education in elementary schools has great potential to improve the quality of learning and student learning outcomes. However, more empirical research is needed to confirm these findings and to explore optimal ways of implementing them in the classroom.

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Interest, Material Understanding, Islamic Religious Education, Elementary School.

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi telah merambah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu perkembangan signifikan dalam pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti aplikasi digital, video edukatif, dan permainan interaktif yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi ajar siswa, termasuk dalam pendidikan agama Islam di sekolah.

Hal ini menuntut pendidik dalam mengatur untuk dapat mengubah latihan pembelajaran dalam mata pelajaran dengan memakai bahan ajar yang sesuai dengan permintaan pemerintah, dan sering kali sejalan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik antarmuka belajar siswa sehingga dapat memberikan bantuan kepada siswa memiliki mental dasar dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. Media pembelajaran merupakan salah satu pegangan pembelajaran (Khomarudin & Efriyanti, 2018). Media pembelajaran bisa menggunakan teknologi yang semakin hari semakin maju pada abad sekarang ini. Teknologi yang bertumbuh sudah memasuki tahap digital, termasuk di Indonesia (Okra & Novera, 2019).

Kemajuan teknologi TIK saat ini memiliki dampak besar pada bidang pengajaran. Kemajuan TIK dapat dimanfaatkan oleh guru dengan membuat media formatif yang semakin canggih dan menarik untuk digunakan sebagai media penyampaian pelajaran yang dapat membantu persiapan pembelajaran, sehingga dapat memajukan hasil belajar siswa. Dengan pemanfaatan perangkat ajar dalam pembelajaran dapat menawarkan bantuan untuk ketidakbisaan guru dalam menyampaikan data dan membatasi jam pelajaran. Media berfungsi sebagai sumber data bahan pembelajaran (Annisa et al., 2022).

Namun, kenyataannya, banyak sekolah yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi media pembelajaran interaktif. Siswa sering kali merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran agama Islam yang disampaikan secara konvensional. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka terhadap materi ajar kurang mendalam. Padahal, pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral anak-anak sejak dini.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur atau kajian pustaka. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menelusuri dan menganalisis literatur yang relevan untuk memahami fenomena yang sedang diteliti. Proses ini melibatkan beberapa tahapan utama yaitu dengan mengumpulkan literatur, menyeleksi literatur, kemudian di analisis dan diolah data untuk disajikan temuannya, kemudian di validasi untuk diambil kesimpulan (Pujiyanto et al., 2018). Pengumpulan literatur dilakukan melalui penelusuran basis data akademik seperti google scholar, mendeley, JSTOR, ProQuest dan basis data lainnya yang menyediakan artikel, jurnal dan buku yang relevan. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian dibatasi pada “Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam PAI”. Literatur yang dipilih mencakup berbagai studi dari jurnal ilmiah terakreditasi.

Proses sintesis bertujuan untuk mengintegrasikan temuan dari berbagai sumber untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai hubungan antara media pembelajaran interaktif dan minat belajar agama Islam. Setiap temuan akan dikategorikan berdasarkan kategori dan relevansi pertanyaan dan tujuan studi. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi yang terstruktur untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang topik yang diteliti.

Studi ini menggunakan kajian literatur dengan pendekatan narrative review dengan menyajikan ringkasan dan sintesis literatur yang ada secara deskriptif dan komprehensif (Idris et al., 2023). Untuk mengeksplorasi pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dalam pendidikan agama

Islam di sekolah. Subjek penelitian adalah berbagai sumber literatur terkait media pembelajaran interaktif, minat belajar, dan pendidikan agama Islam di sekolah, yang dipilih melalui pencarian sistematis di basis data akademik dengan kata kunci yang relevan seperti google search, garuda jurnal dan dikonfirmasi ke data standar sinta. Data dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama, kemudian disintesis untuk menyoroti temuan utama dari literatur yang relevan. Kualitas literatur dievaluasi dengan menggunakan checklist evaluasi untuk memastikan kredibilitas dan relevansinya. Dengan menggunakan mesin pencarian google search, Jumlah hasil pencarian data google search tentang “Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam PAI” ada sebanyak 70.800 literatur yang ditemukan, di google scholar ada 16.700 hasil temuan namun tidak sinkron dengan data di garuda jurnal (garba rujukan digital) dengan kata kunci pencarian : Media Interaktif Berbasis Teknologi ada 41 jurnal hasil temuan, dan yang khusus pada PAI ada 3 temuan tetapi tidak ditemukan original source jurnal, lalu di mesin pencarian Mendeley dengan kata kunci “Media Interaktif Berbasis Teknologi pada PAI “ ada 6 jurnal hasil temuan bisa bertambah jika di telusuri lebih lanjut pada jurnal yang related, namun dibatasi pada 5 literatur tahun terbit dari tahun 2022 sampai tahun 2023.

Prosedur pengumpulan data mencakup pencarian literatur, evaluasi literatur, dan analisis berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Dengan pendekatan ini, studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif tentang peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar dalam pendidikan agama Islam di sekolah. Kriteria standar penilaian dapat dicermati literatur yang digunakan dalam penelitian pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Standar dan Evaluasi Literatur

Kriteria	ya	tidak	komentar
Otoritas	✓ <input type="checkbox"/>		Penulis adalah pakar dalam bidang PAI dan teknologi Pendidikan.
Akurasi	✓ <input type="checkbox"/>		Artikel menyertakan data empiris dan referensi yang valid.
Objektivitas	✓ <input type="checkbox"/>		Artikel mengeksplorasi berbagai perspektif dan tidak bias.
Relevansi	✓ <input type="checkbox"/>		Topik artikel sangat relevan dengan penelitian tentang media pembelajaran dalam PAI
Signifikansi	✓ <input type="checkbox"/>		Artikel sering dikutip oleh penelitian lain di bidang yang sama
Metodologi	✓ <input type="checkbox"/>		Menggunakan metodologi penelitian yang valid dan reliabel
Keterbacaan	✓ <input type="checkbox"/>		Artikel disusun dengan baik dan mudah dipahami

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil dan pembahasannya, studi literatur ini mengidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif telah secara positif memengaruhi minat belajar dalam pendidikan agama Islam di sekolah. Analisis terhadap berbagai sumber literatur menunjukkan bahwa media interaktif, seperti aplikasi digital, video edukatif, dan permainan interaktif, berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran agama Islam. Hal ini terjadi karena media interaktif mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, sehingga meningkatkan minat mereka terhadap materi ajar.

Selain itu, media pembelajaran interaktif juga membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama Islam. Berbagai literatur menunjukkan bahwa visualisasi yang disajikan melalui media interaktif

serta kemampuan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan mendalam. Hal ini membantu siswa dalam memahami konsep-konsep agama Islam dengan lebih baik dan mendorong terciptanya pemahaman yang lebih mendalam.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dan kendala yang perlu diperhatikan dalam implementasi media pembelajaran interaktif di konteks pendidikan agama Islam di sekolah. Salah satunya adalah ketersediaan infrastruktur dan teknologi yang memadai di lingkungan sekolah, serta pelatihan yang cukup bagi guru untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran agama Islam (Nenotek et al., 2023).

Secara keseluruhan, hasil analisis studi literatur ini memberikan konfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap minat belajar dan pemahaman materi agama Islam di sekolah. Namun, perlu perhatian lebih lanjut terhadap faktor-faktor pendukung dan hambatan dalam penerapan media interaktif dalam konteks pendidikan agama Islam agar dapat memaksimalkan manfaatnya bagi pembelajaran siswa.

Hasil

Dari tinjauan literatur mengenai media pembelajaran interaktif dan minat belajar dalam pendidikan agama Islam di sekolah, hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif memiliki dampak positif yang signifikan. Media interaktif, seperti aplikasi digital, video edukatif, dan permainan interaktif, telah terbukti mendorong minat belajar siswa terhadap materi agama Islam.

Media pembelajaran interaktif menawarkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menghibur bagi siswa, membuatnya lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran. Visualisasi yang disajikan melalui media interaktif juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep agama Islam dengan lebih baik.

Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di lingkungan sekolah dan pelatihan yang cukup bagi guru untuk mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran agama Islam.

Secara keseluruhan, hasil tinjauan literatur ini memperkuat pemahaman bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran yang penting dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman materi agama Islam di sekolah. Dengan memperhatikan tantangan yang ada, pemanfaatan media interaktif dalam konteks pendidikan agama Islam dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berikut adalah tabel 2 tentang beberapa penelitian yang sudah terbit jurnal terkait efektivitas media interaktif berbasis teknologi dalam Pendidikan agama islam.

Tabel 2. Penelitian yang Sudah Terbit Jurnal Terkait Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam

No	keterangan
1	Judul: inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan Pustaka (Khoriyah & Muhid, 2022) Penulis: Khoiriyah R, Muhid A Jurnal: Tarbiyah wa ta'lim: Jurnal penelitian Pendidikan dan pembelajaran Tahun: 2022 Kesimpulan : melalui media wordwall website ini pendidik mampu berinovasi dalam melakukan pembelajaran pada mata Pelajaran PAI, media wordwall berisi game berbasis kuis seperti mencocokkan jawaban, menggolongkan jawaban dst. pemanfaatan media interaktif wordwall website

terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran PAI

- 2 Judul: Implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan computer multimedia dalam pembelajaran PAI di SDIT Mutiara Kota Pariaman(Erina, 2022)
 Penulis: Erina F
 Jurnal: jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan
 Tahun : 2022
 Kesimpulan: Komputer multimedia pada setiap pembelajaran, guru PAI melakukan perencanaan pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang berbentuk computer multimedia dalam pembelajaran. pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan computer multimedia dalam pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata Pelajaran PAI

- 3 Judul : Peningkatan kompetensi guru PAI dalam penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi di kutai timur (Pandiangan & Aswadi, 2022)
 Penulis: Pandiangan S.P., Aswadi A.
 Jurnal: jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Rafflesia
 Tahun : 2022
 Kesimpulan: Dengan adanya pembelajaran tatap muka yang terbatas, guru diharapkan dapat menguasai media pembelajaran berbasis teknologi. Kemampuan ini sangat penting dimiliki oleh guru saat ini dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran. Asosiasi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PAI Sangatta, Kutai Timur, mengadakan pelatihan atau workshop dengan tujuan memperkuat dan meningkatkan kompetensi guru. Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Dengan memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, guru diharapkan dapat meningkatkan kinerjanya dalam berinovasi menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan media interaktif. Hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar di era teknologi saat ini.

- 4 Judul: Perancangan Media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan MIT APP Inventor pada Pelajaran PAI (Fameska, Okra, Supriadi, et al., 2023)
 Penulis: Fameska E., Okra R., Antoni Musril H.
 Jurnal: Jurnal JATI (jurnal mahasiswa Teknik informatika)
 Tahun: 2023
 Kesimpulan: Perancangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata Pelajaran PAI ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengembangkan media interaktif menggunakan MIT App Inventor dan integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat membantu mengembangkan karakter religious siswa secara efektif

- 5 Judul: Analisis kebutuhan model PBL berbasis video boneka interaktif pada materi zakat di sekolah dasar (Eprilia et al., 2023)
 Penulis: Eprilia W, Raharjo M., Nurhasan N.
 Jurnal : jurnal Dharmas Education journal (DE_Journal)
 Tahun :2023
 Kesimpulan: pengembangan dan penggunaan multimedia interaktif pembelajaran model PBL berbasis Video boneka interaktif pada Pelajaran Pendidikan agama islam materi zakat di sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep zakat pada pembelajaran PAI di sekolah dasar. Hal ini menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan diterapkan dalam konteks Pendidikan islam.

Tabel 3. Analisis Data Berdasarkan Kriteria Standar dan Evaluasi Literatur

Kriteria	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3	Penelitian 4	Penelitian 5
Otoritas	Penulis memiliki latar	Penulis memiliki latar	Penulis memiliki latar	Penulis memiliki latar	Penulis memiliki latar

	belakang akademik dan publikasi yang relevan dibidang PAI dan teknologi pembelajaran	belakang akademik dan publikasi yang relevan dibidang PAI dan teknologi pembelajaran	belakang akademik dan publikasi yang relevan dibidang PAI dan teknologi pembelajaran	belakang akademik dan publikasi yang relevan dibidang PAI dan teknologi pembelajaran	belakang akademik dan publikasi yang relevan dibidang PAI dan teknologi pembelajaran
Akurasi	Data dan informasi yang disajikan akurat dan didukung oleh sumber ilmiah yang terpercaya	Data dan informasi yang disajikan akurat dan didukung oleh sumber ilmiah yang terpercaya	Data dan informasi yang disajikan akurat dan didukung oleh sumber ilmiah yang terpercaya	Data dan informasi yang disajikan akurat dan didukung oleh sumber ilmiah yang terpercaya	Data dan informasi yang disajikan akurat dan didukung oleh sumber ilmiah yang terpercaya
Objektivitas	Penelitian dilakukan dengan metodologi yang objektif dan tidak memihak. Pembahasan dan kesimpulan juga objektif.	Penelitian dilakukan dengan metodologi yang objektif dan tidak memihak. Pembahasan dan kesimpulan juga objektif.	Penelitian dilakukan dengan metodologi yang objektif dan tidak memihak. Pembahasan dan kesimpulan juga objektif.	Penelitian dilakukan dengan metodologi yang objektif dan tidak memihak. Pembahasan dan kesimpulan juga objektif.	Penelitian dilakukan dengan metodologi yang objektif dan tidak memihak. Pembahasan dan kesimpulan juga objektif.
Relevansi	Penelitian sangat relevan dengan topik efektivitas media interaktif berbasis teknologi dalam PAI	Penelitian sangat relevan dengan topik efektivitas media interaktif berbasis teknologi dalam PAI	Penelitian sangat relevan dengan topik efektivitas media interaktif berbasis teknologi dalam PAI	Penelitian sangat relevan dengan topik efektivitas media interaktif berbasis teknologi dalam PAI	Penelitian sangat relevan dengan topik efektivitas media interaktif berbasis teknologi dalam PAI
Signifikansi	Penelitian memberikan bukti empiris yang signifikan tentang efektivitas penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam PAI	Penelitian memberikan bukti empiris yang signifikan tentang efektivitas penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam PAI	Penelitian memberikan bukti empiris yang signifikan tentang efektivitas penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam PAI	Penelitian memberikan bukti empiris yang signifikan tentang efektivitas penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam PAI	Penelitian memberikan bukti empiris yang signifikan tentang efektivitas penggunaan media interaktif berbasis teknologi dalam PAI
Metodologi	Metodologi penelitian yang digunakan telah sesuai dengan standar penelitian ilmiah	Metodologi penelitian yang digunakan telah sesuai dengan standar penelitian ilmiah	Metodologi penelitian yang digunakan telah sesuai dengan standar penelitian ilmiah	Metodologi penelitian yang digunakan telah sesuai dengan standar penelitian ilmiah	Metodologi penelitian yang digunakan telah sesuai dengan standar penelitian ilmiah
Keterbacaan	Tulisan mudah dipahami, terstruktur	Tulisan mudah dipahami, terstruktur	Tulisan mudah dipahami, terstruktur	Tulisan mudah dipahami, terstruktur	Tulisan mudah dipahami, terstruktur

dengan dan menggunakan bahasa yang jelas.	baik, dan menggunakan bahasa yang jelas.	dengan dan menggunakan bahasa yang jelas.	baik, dan menggunakan bahasa yang jelas.	dengan dan menggunakan bahasa yang jelas.	baik, dan menggunakan bahasa yang jelas.	dengan dan menggunakan bahasa yang jelas.	baik, dan menggunakan bahasa yang jelas.
---	--	---	--	---	--	---	--

Secara umum, dapat disimpulkan bahwa kelima penelitian yang telah di analisis memenuhi kriteria standar kualitas penelitian yang baik, sehingga dapat dijadikan referensi yang kredibel dan relevan dalam mengkaji efektivitas media interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI).

Pembahasan

Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang mengaitkan teks, suara, gambar bergerak, dan

video yang bertujuan memudahkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat siswa untuk belajar. (Helvi Junia Eliza et al., 2023). Media pembelajaran interaktif adalah media yang cukup beragam di antaranya media interaktif dengan model tutorial, interaktif berbasis gaya belajar, media interaktif disertai drills, media interaktif berbasis android dan media interaktif dengan game edukasi (Mulyani, 2023). Sedangkan menurut Prof. Dr. H. Udin S. Komara, M.Si. dan Media pembelajaran interaktif adalah media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna (siswa) dengan multimedia. Media ini dirancang untuk membuat proses belajar mengajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif (Firdaus & Mahardika, 2022).

Kemajuan teknologi mendorong guru untuk menciptakan media pembelajaran untuk mata pelajaran yang dikuasinya. Pemanfaatan inovasi dalam dunia pendidikan memiliki banyak cara dan cara kerja. Salah satunya adalah memanfaatkan inovasi dalam pembelajaran berbasis permainan. Saat ini masyarakat terutama kalangan muda dan muda lebih menyukai dan tertarik untuk bermain game komputer seperti game video, game android, game online dan game komputer lainnya (Fameska, Okra, & Antoni Musril, 2023).

Tinjauan literatur mengenai media pembelajaran interaktif dan minat belajar pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah menunjukkan bahwa teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Pendidikan agama Islam di sekolah adalah salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan moral anak-anak, namun seringkali menghadapi tantangan dalam hal menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang menjanjikan.

Media pembelajaran interaktif mencakup berbagai alat dan platform berbasis teknologi seperti aplikasi edukasi, game pembelajaran, video interaktif, dan simulasi digital. Media ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan partisipatif, siswa cenderung lebih termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa, serta meningkatkan hasil belajar mereka (Disurya & Ayu, 2022).

Studi terdahulu tentang penggunaan media pembelajaran interaktif di berbagai mata pelajaran, termasuk PAI, menunjukkan hasil yang positif. Misalnya, penggunaan game edukasi dalam pelajaran PAI dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Selain itu, video interaktif yang menggambarkan diemnsi pengetahuan Fiqh yang mencakup bidang ibadah, muamalah, jinayah, dan siyasah yang secara rinci meliputi pengetahuan tentang thaharah, shalat, sujud, dzikir, puasa, zakat, haji, umroh, makanan, minuman, Binatang yang halal dan haram, qurban, aqiqah, macam-macam muamalah, kewajiban terhadap orang sakit, atau meninggal, pergaulan remaja, jinayat, hudud, mematuhi undang-undang negara (syariat islam), kepemimpinan, memelihara lingkungan, dan kesejahteraan social dan lainnya dan semua ajaran-ajaran Islam membuat materi pelajaran lebih hidup dan mudah diingat oleh siswa (Sugianto, 2020).

Implementasi media pembelajaran interaktif dalam PAI juga menunjukkan keuntungan lain, seperti peningkatan partisipasi aktif siswa dan pengurangan rasa bosan. Siswa cenderung lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pelajaran ketika mereka berinteraksi dengan media yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, media interaktif memungkinkan adanya umpan balik langsung, yang sangat penting dalam proses belajar mengajar (Ariyati & Misriati, 2016).

Namun, ada beberapa tantangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi, terutama di daerah-daerah yang kurang berkembang. Selain itu, kesiapan guru dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan. Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru sangat diperlukan agar mereka mampu menggunakan media interaktif secara efektif (Safitri et al., 2021).

Diskusi mengenai hasil-hasil penelitian yang telah ditinjau menunjukkan bahwa meskipun media pembelajaran interaktif memiliki banyak manfaat, ada juga keterbatasan dalam penelitian tersebut. Beberapa studi mungkin memiliki sampel yang tidak representatif atau metode penelitian yang kurang rigor. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkonfirmasi temuan-temuan ini dan mengeksplorasi cara-cara baru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran PAI.

Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pendidikan agama Islam di sekolah. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih engaging dan partisipatif, media ini dapat membantu siswa lebih memahami dan menghargai nilai-nilai agama. Namun, keberhasilan implementasi media ini sangat bergantung pada akses terhadap teknologi dan kesiapan guru. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pembuat kebijakan untuk mendukung inisiatif ini melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan bagi guru.

SIMPULAN

Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pendidikan agama Islam di sekolah. Dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih engaging dan partisipatif, media ini dapat membantu siswa lebih memahami dan menghargai nilai-nilai agama. Namun, keberhasilan implementasi media ini sangat bergantung pada akses terhadap teknologi dan kesiapan guru. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan pembuat kebijakan untuk mendukung inisiatif ini melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan bagi guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ) Jakarta atas dukungan dan fasilitas yang diberikan dalam riset kolaboratif antara dosen dan mahasiswa. Kerja sama ini tidak hanya memperkaya wawasan akademis kami tetapi juga memperkuat semangat kebersamaan dalam mengeksplorasi ilmu pengetahuan. Tanpa dukungan dan kolaborasi dari IIQ Jakarta, penelitian ini tidak akan mencapai hasil yang diharapkan. Terima kasih atas komitmen dan dedikasi yang telah diberikan dalam mendukung perjalanan akademik kami.

DAFTAR PUSTAKA

- 3198 *Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah - Esi Hairani, Yanti Susanti, Rahma Mahdiyah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064>
- Annisa, S., Efriyanti, L., Zakir, S., & Supriadi, S. (2022). Rancangan Media Pembelajaran Biologi Kelas XI Berbasis Augmented Reality di MAN 2 Agam. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3). <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.198>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi, II*(1).
- Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Video Interaktif Interaktif Materi IPA terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Journal One Teacher Education*, 4.
- Eprilia, W., Raharjo, M., & Nurhasan, N. (2023). ANALISIS KEBUTUHAN MODEL PBL BERBASIS VIDEO BONEKA INTERAKTIF PADA MATERI ZAKAT DI SEKOLAH DASAR. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2). <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1140>
- Erina, F. (2022). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DENGAN MENGGUNAKAN KOMPUTER MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PAI DI SDIT MUTIARA KOTA PARIAMAN. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.55606/inovasi.v1i2.133>
- Fameska, E., Okra, R., & Antoni Musril, H. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR PADA PELAJARAN PAI. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- Fameska, E., Okra, R., Supriadi, S., & Antoni Musril, H. (2023). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR PADA PELAJARAN PAI. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1). <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6179>
- Firdaus, M. A., & Mahardika, A. I. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Kemagnetan dan Pemanfaatannya di Kelas IX dengan Metode Demonstrasi. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 2.
- Helvi Junia Eliza, Rini Sefriani, & Rahmatul Husna Arsyah. (2023). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif di SMK Negeri 7 Padang. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/10.54259/diajar.v2i2.1539>
- Idris, H., Razak, R., & Ermi, N. (2023). FAKTOR YANG BERKONTRIBUSI PADA KEIKUSERTAAN SEKTOR FORMAL DALAM SKEMA ASURANSI KESEHATAN SOSIAL: NARATIVE REVIEW. *Jurnal Ekonomi Kesehatan Indonesia*, 8(1). <https://doi.org/10.7454/eki.v8i1.6647>
- Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID PADA MATA KULIAH KECERDASAN BUATAN. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 3(1). <https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Mulyani, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(03). <https://doi.org/10.59584/jundikma.v2i03.29>
- Nenotek, S. A., De Haan, A. E. M., Nifu, L. L., & Lindimara, E. (2023). Kesiapan Guru Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi di Perbatasan Indonesia-Timor Leste. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5462>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>

- 3199 *Kajian Literatur tentang Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah - Esi Hairani, Yanti Susanti, Rahma Mahdiyah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7064>
- Pandiangan, A. P., & Aswadi, A. (2022). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU PAI DALAM PENGUASAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI KUTAI TIMUR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 5(2). <https://doi.org/10.36085/jpmbr.v5i2.2768>
- Pujianto, A., Mulyati, A., & Novaria, R. (2018). PEMANFAATAN BIG DATA DAN PERLINDUNGAN PRIVASI KONSUMEN DI ERA EKONOMI DIGITAL. *Majalah Ilmiah Bijak*, 15(2). <https://doi.org/10.31334/bijak.v15i2.201>
- Safitri, U. U., Muflihan, A., & ... (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh pada Mata Pelajaran PAI dan Upaya Mengatasinya. *Prosiding Konstelasi Ilmiah*
- Sugianto, H. (2020). INOVASI PEMBELAJARAN PAI PADA MATA PELAJARAN FIQIH. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 429–458. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i2.1340>
- Temsah, O., Khan, S. A., Chaiah, Y., Senjab, A., Alhasan, K., Jamal, A., Aljamaan, F., Malki, K. H., Halwani, R., Al-Tawfiq, J. A., Temsah, M.-H., & Al-Eyadhy, A. (2023). Overview of Early ChatGPT's Presence in Medical Literature: Insights From a Hybrid Literature Review by ChatGPT and Human Experts. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.37281>