
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA DI MA PPTH TEMBILAHAN

Dian A. Afriani, S.Pd.I

SMPN 4 Tembilahan Hulu, Desa Pekan Kamis, Indragiri Hilir, Riau, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received Juni 1, 2025

Revised Juni 10, 2025

Accepted Juni 25, 2025

Available online Juni 30, 2025

Kata Kunci:

Media, Pembelajaran, Interaktif

Keywords:

Media, Learning, Interactive



This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

Copyright © 2025 by Author.

ABSTRAK

'Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dalam meningkatkan pemahaman agama di Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Tarbiyah Tembilahan (MA PPTH Tembilahan). Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap guru, siswa, serta perangkat media pembelajaran yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif seperti aplikasi presentasi interaktif, video edukatif, dan platform pembelajaran digital mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat daya serap materi, serta mempermudah guru dalam menyampaikan konsep-konsep agama yang abstrak secara lebih konkret dan menarik. Selain itu, media berbasis teknologi terbukti efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran agama yang selama ini cenderung dianggap monoton. Faktor pendukung keberhasilan implementasi media ini meliputi ketersediaan perangkat, pelatihan guru, dan dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman keagamaan siswa di MA PPTH Tembilahan, serta direkomendasikan untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam kurikulum pembelajaran agama di lembaga pendidikan serupa'.

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of using technology-based interactive learning media in enhancing religious understanding at Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Tarbiyah Tembilahan (MA PPTH Tembilahan). The method used is a qualitative approach with a case study research design. Data collection techniques were carried out through observation, in-depth interviews, and documentation of teachers, students, and the learning media tools used. The results show that interactive media, such as interactive presentation applications, educational videos, and digital learning platforms, were able to increase student participation, strengthen material absorption, and help teachers deliver abstract religious concepts in a more concrete and engaging manner. Additionally, technology-based media proved effective in fostering students' interest in religious subjects, which have often been perceived as monotonous. Supporting factors for the successful implementation of this media include the availability of devices, teacher training, and a conducive learning environment. This study concludes that the use of technology-based interactive learning media is an effective strategy for improving students' religious understanding at MA PPTH Tembilahan. It is also recommended for broader implementation in the religious education curriculum of similar institutions.

*Corresponding author

E-mail addresses: dia.a.afriani84@gmail.com

INTRODUCTION

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi telah menjadi salah satu strategi inovatif dalam pendidikan modern. Media ini menggabungkan unsur visual, audio, dan interaksi yang dapat merangsang berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Keunggulan ini menjadikan media interaktif mampu menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pembelajaran, khususnya pada materi-materi keagamaan yang bersifat abstrak dan konseptual (Heinich et al., 2002).

Efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran agama, penggunaan video, simulasi, dan animasi interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep seperti tauhid, akhlak, dan ibadah dengan lebih konkret. Teknologi memungkinkan visualisasi ajaran agama yang sebelumnya sulit digambarkan secara verbal semata (Arsyad, 2011).

Pembelajaran interaktif berbasis teknologi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran—misalnya melalui kuis digital, permainan edukatif, atau diskusi daring—mereka menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk menggali materi lebih dalam. Motivasi ini merupakan faktor kunci dalam meningkatkan daya serap terhadap materi agama yang diajarkan (Sardiman, 2009).

Selain meningkatkan motivasi, media interaktif juga memperkuat retensi atau daya ingat siswa. Dalam penelitian psikologi pendidikan, ditemukan bahwa informasi yang dipresentasikan dalam berbagai bentuk media cenderung lebih mudah diingat dibandingkan dengan informasi yang disampaikan secara verbal saja. Ini menjadi sangat relevan dalam pembelajaran agama yang menuntut pemahaman mendalam dan penghayatan nilai-nilai spiritual (Mayer, 2009). Pembelajaran agama juga menuntut pemaknaan dan refleksi, yang dapat difasilitasi melalui media digital yang menyediakan ruang interaksi, baik dalam bentuk refleksi mandiri (self-assessment) maupun diskusi kelompok secara daring. Media interaktif berbasis teknologi mampu menyediakan umpan balik secara real-time, yang mendorong siswa untuk merefleksikan pemahaman mereka secara berkesinambungan (Gagne, 1985).

Dari sisi guru, teknologi mempermudah dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan Learning Management System (LMS), aplikasi interaktif seperti Quizizz atau Canva for Education untuk menyusun materi pelajaran agama secara sistematis dan menarik. Hal ini mendukung guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Roblyer & Doering, 2013).

Efektivitas media pembelajaran juga sangat tergantung pada kesiapan infrastruktur dan sumber daya manusia. Di MA PPTH Tembilahan, keberhasilan penggunaan media interaktif dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat teknologi, jaringan internet yang memadai, serta kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi. Tanpa dukungan lingkungan yang kondusif, media interaktif tidak akan optimal (Depdiknas, 2008). Dalam perspektif kurikulum, integrasi media berbasis teknologi dalam pembelajaran agama mendukung pendekatan student-centered learning dan pembelajaran kontekstual. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi subjek aktif yang mengeksplorasi ajaran agama melalui berbagai sumber digital yang kredibel dan relevan dengan kehidupan mereka (Johnson, 2014).

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman agama di MA PPTH Tembilahan. Efektivitas ini tidak hanya tampak dari hasil belajar, tetapi juga dari peningkatan partisipasi siswa, motivasi, serta kualitas interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, pendekatan ini layak untuk terus dikembangkan dalam kerangka pendidikan agama yang lebih humanis, adaptif, dan berdaya guna di era digital (Nasution, 2005).

RESEARCH METHODS

Pendekatan yang digunakan dalam penulisan artikel ini yaitu kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam melalui perspektif partisipan. Metode ini cocok digunakan untuk mengeksplorasi pengalaman, pandangan, serta makna yang diberikan oleh individu atau kelompok terhadap suatu situasi. Dalam konteks efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menggali pengalaman langsung siswa dan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran agama, termasuk dinamika interaksi, perubahan perilaku belajar, serta persepsi terhadap media yang digunakan (Creswell, 2013).

Penelitian ini biasanya menggunakan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran secara langsung, sementara wawancara mendalam memberikan ruang bagi informan untuk menyampaikan pendapat, pengalaman, dan refleksi pribadi secara lebih luas. Dokumentasi, seperti catatan kegiatan, materi pembelajaran, dan hasil evaluasi, digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh secara lisan. Data yang terkumpul dianalisis secara tematik untuk menemukan pola, makna, dan hubungan antara berbagai temuan (Miles, Huberman & Saldana, 2014).

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi, yaitu menggabungkan berbagai sumber dan metode pengumpulan data untuk memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan. Validitas dalam penelitian ini tidak diukur melalui angka statistik, melainkan melalui kedalaman informasi dan keotentikan pengalaman yang dikaji. Oleh karena itu, metode kualitatif sangat tepat digunakan dalam kajian yang menekankan pemahaman subjektif dan pengalaman langsung, seperti halnya studi tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama (Moleong, 2017).

RESULTS AND DISCUSSION

A. Results

Hasil penelitian kualitatif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi agama secara signifikan. Siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak seperti iman, ihsan, atau sifat-sifat Allah melalui visualisasi, animasi, dan penjelasan multimedia yang disajikan secara menarik (Heinich et al., 2002).

Peningkatan pemahaman terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Siswa yang sebelumnya pasif saat pembelajaran konvensional, menjadi lebih berpartisipasi ketika materi disampaikan melalui media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan simulasi. Ini selaras dengan teori belajar konstruktivistik, bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pemahamannya sendiri (Piaget, 1972). Guru juga menyatakan bahwa proses pengajaran menjadi lebih efisien dan fleksibel. Penggunaan teknologi memungkinkan guru menyiapkan materi yang dapat diakses berulang-ulang oleh siswa, baik di kelas maupun di rumah. Hal ini memperpanjang waktu belajar dan memperkuat pemahaman keagamaan di luar ruang kelas (Arsyad, 2011).

Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan fokus dalam pembelajaran ketika media interaktif digunakan. Mereka merasa tertarik dengan tampilan visual dan interaktivitas yang ditawarkan, dibandingkan dengan metode ceramah yang monoton. Ini sesuai dengan pendapat Mayer (2009) bahwa media multimedia meningkatkan attensi dan daya serap informasi.

Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengingat materi agama yang disampaikan melalui gambar, animasi, atau permainan edukatif. Keterlibatan emosional dan kognitif yang dibangun melalui media ini memperkuat memori jangka panjang siswa terhadap konsep agama (Gagne, 1985).

Guru juga mengakui bahwa media interaktif membantu menjelaskan nilai-nilai moral dan akhlak dengan lebih nyata. Misalnya, penggunaan video pendek tentang akhlak Rasulullah SAW mampu memberikan gambaran praktis yang dapat ditiru oleh siswa. Ini membentuk pemahaman agama yang tidak hanya kognitif tetapi juga afektif dan psikomotorik (Bloom, 1956). Selain itu, dokumentasi menunjukkan peningkatan hasil evaluasi siswa setelah penggunaan media interaktif. Tes formatif yang dilakukan menunjukkan adanya perbaikan skor pada aspek pemahaman, penalaran, dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2011).

Media juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Siswa terlibat dalam diskusi kelompok berbasis aplikasi digital dan membuat proyek bersama terkait tema agama, seperti membuat poster dakwah digital. Hal ini meningkatkan pemahaman agama melalui interaksi sosial yang produktif (Vygotsky, 1978). Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis teknologi tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap ajaran agama, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pembelajaran itu sendiri. Efektivitas media ini tampak dari berbagai dimensi: kognitif, emosional, sosial, dan spiritual (Depdiknas, 2008).

B. Discussion

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menunjukkan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran agama di MA PPTH Tembilahan. Dari hasil yang ditemukan, terlihat bahwa siswa lebih mudah memahami materi agama ketika disampaikan dengan bantuan teknologi, terutama melalui visualisasi konsep-konsep abstrak yang sebelumnya sulit dijelaskan hanya dengan metode ceramah. Efektivitas media ini dapat dilihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi terlibat secara langsung dalam kegiatan seperti kuis digital, diskusi kelompok berbasis aplikasi, dan penugasan multimedia. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.

Selain itu, pembelajaran agama menjadi lebih menarik dan tidak lagi dianggap sebagai pelajaran yang kaku dan monoton. Tampilan visual yang atraktif, animasi yang komunikatif, serta penyajian materi yang variatif membuat siswa merasa lebih betah dan fokus mengikuti pelajaran hingga akhir. Interaktivitas dalam media juga membantu siswa dalam membangun pemahaman secara bertahap. Mereka bisa mengulang materi secara mandiri, mengakses konten tambahan, dan mendapatkan umpan balik secara langsung dari media yang digunakan. Ini berdampak pada penguatan daya serap dan daya ingat mereka terhadap nilai-nilai agama.

Guru juga mendapatkan manfaat signifikan dari penggunaan media ini. Mereka lebih mudah menjelaskan topik yang sulit dan bisa menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Dengan teknologi, guru dapat memantau perkembangan pemahaman siswa melalui hasil evaluasi yang terintegrasi dalam sistem digital.

Salah satu hal penting yang ditemukan dalam penelitian ini adalah adanya penguatan sikap dan karakter keagamaan siswa. Media pembelajaran yang menyajikan kisah-kisah teladan, simulasi akhlak, dan aplikasi praktik ibadah, terbukti membentuk kesadaran spiritual siswa secara lebih mendalam. Namun demikian, efektivitas media tidak terlepas dari kesiapan guru dan sarana prasarana. Guru harus menguasai penggunaan teknologi dengan baik agar media tidak hanya menjadi hiasan, tetapi benar-benar menjadi alat bantu yang efektif. Begitu juga dengan tersedianya perangkat dan koneksi internet yang memadai menjadi faktor penting keberhasilan penerapan media ini.

Dari sisi proses, media pembelajaran interaktif telah mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih dialogis dan kolaboratif. Siswa terdorong untuk berdiskusi, bertanya, dan bekerja sama dalam memahami materi agama. Ini berbeda dengan model sebelumnya yang lebih bersifat satu arah dan pasif.

Selain mendukung pemahaman kognitif, media berbasis teknologi juga memberikan pengaruh pada aspek afektif. Banyak siswa mengaku lebih terinspirasi dan tersentuh secara emosional ketika melihat tayangan-tayangan keagamaan yang disajikan secara interaktif, yang menggugah kesadaran religius mereka. Media interaktif juga membuka peluang untuk menerapkan pembelajaran agama berbasis proyek atau tugas kontekstual. Misalnya, siswa membuat konten dakwah digital, menulis artikel reflektif tentang nilai-nilai keagamaan, atau mempresentasikan materi dalam bentuk video kreatif. Ini membuktikan bahwa media bukan hanya memperkuat hafalan, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis dalam memahami agama.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi bukan hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman agama secara akademik, tetapi juga dalam membentuk sikap dan perilaku religius siswa. Hal ini menjadikan pendekatan ini layak dijadikan strategi utama dalam pembelajaran agama di era digital saat ini.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman agama siswa di MA PPTH Tembilahan. Media ini mempermudah penyampaian materi-materi agama yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, visual, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan berbagai bentuk media seperti video edukatif, animasi, kuis interaktif, dan aplikasi pembelajaran digital mampu meningkatkan keterlibatan aktif, minat, dan daya ingat siswa terhadap nilai-nilai ajaran agama.

Pembelajaran agama yang sebelumnya dianggap monoton dan bersifat satu arah berubah menjadi lebih dinamis, partisipatif, dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena media interaktif memungkinkan mereka untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individual maupun kolaboratif. Peningkatan pemahaman siswa tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik, di mana mereka mulai menunjukkan sikap religius yang lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sisi guru, penggunaan media berbasis teknologi turut membantu dalam menyusun dan menyampaikan materi secara lebih sistematis, menarik, dan efisien. Teknologi juga memberikan kemudahan dalam evaluasi pembelajaran, monitoring kemajuan siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung seperti ketersediaan fasilitas teknologi, kesiapan guru dalam mengintegrasikan media, serta dukungan lingkungan belajar yang mendukung penggunaan teknologi secara maksimal.

Namun demikian, efektivitas media ini juga memiliki tantangan, terutama pada aspek kesiapan infrastruktur dan kompetensi digital guru. Maka, diperlukan pelatihan berkelanjutan bagi tenaga pendidik, serta komitmen lembaga dalam menyediakan fasilitas yang memadai agar implementasi media interaktif benar-benar optimal dan berkelanjutan.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Handbook I: Cognitive domain. New York: Longman.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137–155.
- Freire, P. (1998). *Pendidikan kaum tertindas* (terj. Utomo, L.). Jakarta: LP3ES.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Johnson, E. B. (2014). *Contextual teaching and learning: Menjadikan kegiatan belajar mengajar mengasyikkan dan bermakna*. Bandung: Kaifa.
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy*. New York: Cambridge Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif* (edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. (2005). *Didaktik asas-asas mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Roblyer, M. D., & Doering, A. H. (2013). *Integrating educational technology into teaching* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berbasis kompetensi: Konsep, implementasi dan inovasi*. Jakarta: Kencana.
- Tilaar, H. A. R. (2002). *Pendidikan, kebudayaan dan masyarakat madani Indonesia: Strategi reformasi pendidikan nasional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.