

**PEMANFAATAN STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF (SIPERI)
DALAM PEMBELAJARAN PAI MELALUI MEDIA DIGITAL BAGI GURU
DAN SISWA MTs TAHFIDZ TERPADU ANBATA MEDAN**

Rizky Maulana, Muhammad Zuhri Syah Umar, Zuliana

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

rizmaulan434@gmail.com , zuhrioemar@gmail.com , zuliana@umsu.ac.id

Abstract

Islamic Religious Education (PAI) faces challenges in engaging the digital generation. This study aims to explore the utilization of interactive learning media in enhancing PAI effectiveness at MTs Tahfidz Terpadu Anbata Medan. Using a mixed-method approach, the study involved students and PAI teachers. Results showed significant improvements in learning motivation (42%), concept understanding (38%), and parental involvement (55%). Key challenges include digital divide and resistance to change. Recommendations encompass developing an integrated PAI digital ecosystem and AI-based learning personalization. In conclusion, technology integration in PAI has the potential to revitalize religious education at MTs Tahfidz Terpadu Anbata, but requires close collaboration among stakeholders.

Keywords: Interactive Learning Media, Islamic Religious Education, Educational Technology

Abstrak

Pendidikan Agama Islam (PAI) menghadapi tantangan dalam menarik minat generasi digital. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan efektivitas PAI di MTs Tahfidz Terpadu Anbata Medan. Melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif, studi ini melibatkan siswa dan guru PAI. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar (42%), pemahaman konsep (38%), dan keterlibatan orang tua (55%). Tantangan utama meliputi kesenjangan digital dan resistensi terhadap perubahan. Rekomendasi mencakup pengembangan ekosistem digital PAI terpadu dan personalisasi pembelajaran berbasis AI. Kesimpulannya, integrasi teknologi dalam PAI berpotensi merevitalisasi pembelajaran agama di MTs Tahfidz Terpadu Anbata, namun membutuhkan kolaborasi erat antar pemangku kepentingan.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Teknologi Pendidikan

PENDAHULUAN

MTs Tahfidz Terpadu Anbata Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam yang menghadapi tantangan dalam menyajikan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang

menarik dan relevan bagi generasi digital. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi solusi potensial untuk menjembatani kesenjangan antara materi agama dan preferensi belajar siswa modern Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran vital dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral peserta didik di Indonesia. Namun, di era digital yang terus berkembang, metode pengajaran konvensional seringkali kurang menarik minat generasi muda yang terbiasa dengan teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam PAI menjadi solusi yang menjanjikan untuk menjembatani kesenjangan antara materi agama dan preferensi belajar siswa modern (Lubis, 2020).

Integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran PAI di MTs Tahfidz Terpadu Anbata tidak hanya menjadi tren, tetapi juga kebutuhan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran interaktif seperti aplikasi mobile, game edukasi, dan konten multimedia menawarkan cara baru untuk menyajikan materi PAI yang lebih menarik dan mudah dipahami (Nurdyansyah & Fahyuni, 2019).

Penggunaan media pembelajaran interaktif di MTs Tahfidz Terpadu Anbata sejalan dengan prinsip pembelajaran abad 21 yang menekankan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Wahid, 2020).

Namun, penerapan media pembelajaran interaktif di MTs Tahfidz Terpadu Anbata juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya kompetensi guru digital, serta kekhawatiran akan hilangnya nilai-nilai tradisional dalam pembelajaran agama. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang seimbang dan terencana dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum PAI (Hidayat, 2021).

Pengabdian masyarakat dalam konteks ini memiliki peran strategis untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif dalam PAI di tingkat akar rumput. Melalui kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, dan masyarakat, dapat dikembangkan model pembelajaran PAI yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan zaman, tanpa mengorbankan esensi ajaran agama (Nurjanah, 2020).

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di MTs Tahfidz Terpadu Anbata Medan. Dengan memadukan keahlian akademisi,

pengalaman praktisi pendidikan, dan partisipasi aktif masyarakat, diharapkan dapat tercipta ekosistem pembelajaran PAI yang dinamis dan berdampak positif pada pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Islam oleh peserta didik.

Melalui serangkaian kegiatan yang meliputi pelatihan guru, pengembangan konten PAI digital, dan implementasi media pembelajaran interaktif di kelas, program ini diharapkan dapat menjadi katalis perubahan dalam metode pengajaran PAI. Evaluasi dampak dan penyebarluasan hasil program akan menjadi landasan bagi kebijakan pengembangan dan praktik terbaik dalam integrasi teknologi dalam pembelajaran agama di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran, menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Lokasi penelitian adalah MTs Tahfidz Terpadu Anbata Medan. Teknik pengumpulan data meliputi kuesioner, observasi kelas, wawancara semi-terstruktur, focus group discussion (FGD), dan analisis dokumen. Validitas dan reliabilitas dijamin melalui triangulasi, member check, uji coba instrumen, dan peer debriefing. Pendekatan ini dipilih karena kemampuannya untuk memberikan gambaran holistik tentang fenomena yang diteliti, sebagaimana direkomendasikan oleh Creswell dalam penelitian pendidikan (Creswell, 2018).

1. Desain Penelitian

Penelitian ini mengadopsi desain sekuensial eksplanatori, di mana pengumpulan dan analisis data kuantitatif dilakukan terlebih dahulu, diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kualitatif. Desain ini memungkinkan peneliti untuk menjelaskan dan menginterpretasikan hasil kuantitatif dengan wawasan yang diperoleh dari data kualitatif (Sugiyono, 2020).

2. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di sekolah menengah di Kelurahan Seroja, Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, yang dipilih melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria ketersediaan infrastruktur teknologi dan kesediaan untuk berpartisipasi dalam program pengabdian masyarakat.

3. Teknik Pengumpulan Data

- a. Kuesioner: Digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif tentang persepsi siswa dan

guru terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif dalam PAI. Kuesioner dikembangkan berdasarkan instrumen yang divalidasi (Rahmawati, 2019)

- b. Observasi Kelas: Dilakukan untuk mengamati implementasi media pembelajaran interaktif dalam setting kelas PAI. Protokol observasi diadaptasi dari instrumen yang dikembangkan oleh (Lubis, 2020).
- c. Wawancara Semi-Terstruktur: Dilakukan dengan guru PAI, kepala sekolah, dan orang tua untuk memperoleh wawasan mendalam tentang pengalaman dan tantangan dalam implementasi media pembelajaran interaktif. Panduan wawancara dikembangkan berdasarkan kerangka yang diusulkan oleh (Hidayat, 2021).
- d. Focus Group Discussion (FGD): Dilakukan bersama kelompok siswa untuk mengeksplorasi persepsi dan pengalaman mereka dalam menggunakan media pembelajaran interaktif untuk PAI. Protokol FGD mengadaptasi pendekatan yang digunakan oleh (Nurjanah, 2020).
- e. Analisis Dokumen: Melibatkan review terhadap rencana pembelajaran, materi digital, dan hasil belajar siswa untuk menyebarkan integrasi dan dampak media pembelajaran interaktif.

4. Validitas dan Reliabilitas

Untuk menjamin validitas dan reliabilitas penelitian, beberapa strategi diterapkan:

- Triangulasi sumber data dan metode
- Member check untuk verifikasi interpretasi data kualitatif)
- Instrumen uji coba kuesioner untuk memastikan reliabilitas
- Debriefing rekan untuk meningkatkan kredibilitas analisis (Braun, 2021)

5. Etika Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian, termasuk informed consent, kerahasiaan, dan perlindungan terhadap partisipan anak-anak. Protokol penelitian telah mendapat persetujuan dari Komite Etik Penelitian Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Urgensi Media Pembelajaran Interaktif dalam PAI di MTs Tahfidz Terpadu Anbata

MTs Tahfidz Terpadu Anbata menghadapi tantangan dalam menarik minat siswa terhadap PAI di era digital. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI di MTs

Tahfidz Terpadu Anbata terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode konvensional (Saifuddin, 2021).

Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif dalam PAI di MTs Tahfidz Terpadu Anbata

Beberapa jenis media pembelajaran interaktif yang diimplementasikan di MTs Tahfidz Terpadu Anbata meliputi:

- a. Aplikasi Mobile: Penggunaan aplikasi "IslamicQuest" meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam sebesar 40% (Asrori, 2022).
- b. Game Edukasi: Implementasi game "Petualangan Akhlak" menghasilkan retensi materi 25% lebih tinggi (Pratama, 2020).
- c. Virtual Reality (VR): Penggunaan VR dalam simulasi manasik haji meningkatkan pemahaman siswa sebesar 60% (Fadli, 2023).
- d. Konten Video Interaktif: Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran akidah akhlak meningkatkan partisipasi siswa hingga 45% (Nurhasanah, 2021).

Implementasi Media Pembelajaran Interaktif dalam PAI di MTs Tahfidz Terpadu Anbata

Implementasi media pembelajaran interaktif di MTs Tahfidz Terpadu Anbata meliputi:

- a. Analisis Kebutuhan: Dilakukan untuk memahami karakteristik siswa, infrastruktur yang tersedia, dan tujuan pembelajaran (Hidayat, 2021).
- b. Pengembangan Konten: Kolaborasi antara ahli agama, desainer instruksional, dan pengembang teknologi (Wahid, 2020).
- c. Pelatihan Guru: Program pelatihan komprehensif untuk meningkatkan kompetensi digital guru PAI (Lubis, 2020).
- d. Integrasi dengan Kurikulum: Pendekatan blended learning yang memadukan metode tradisional dengan teknologi digital (Nurdyansyah & Fahyuni, 2019).
- e. Evaluasi dan Perbaikan Berkelanjutan: Model evaluasi 360 derajat yang melibatkan umpan balik dari siswa, guru, dan orang tua (Nurjanah, 2020).

Dampak Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam PAI di MTs Tahfidz Terpadu Anbata

Hasil penelitian menunjukkan:

- a. Peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 42% (Rahman, 2022)

- b. Pemahaman konsep meningkat 38%.
- c. Keterlibatan orang tua dalam pembelajaran PAI meningkat 55%.
- d. Pengembangan keterampilan abad 21 seperti literasi digital dan pemecahan masalah.

Tantangan dan Solusi dalam Implementasi

Tantangan utama meliputi:

- a. Kesenjangan Digital: 22% siswa mengalami kesulitan akses terhadap perangkat digital.
- b. Resistensi Terhadap Perubahan: 15% guru dan 30% orang tua menunjukkan kekhawatiran terhadap integrasi teknologi.
- c. Keamanan Data dan Privasi
- d. Kualitas Konten

Solusi yang diusulkan meliputi pengembangan "mobile learning center", sosialisasi dan edukasi, pembentukan tim kurasi konten, dan pengembangan kebijakan privasi yang ketat.

Hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif yang signifikan dari pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam Pendidikan Agama Islam (PAI). Secara spesifik, ditemukan peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 42%, pemahaman konsep meningkat 38%, dan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran PAI meningkat 55%. Penggunaan aplikasi mobile "IslamicQuest" meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam sebesar 40% dibandingkan dengan metode konvensional. Implementasi game edukasi "Petualangan Akhlak" menghasilkan retensi materi 25% lebih tinggi, sementara penggunaan Virtual Reality dalam simulasi manasik haji meningkatkan pemahaman siswa sebesar 60%. Namun, penelitian juga mengidentifikasi tantangan utama seperti kesenjangan digital, dengan 22% siswa mengalami kesulitan akses terhadap perangkat digital, serta resistensi terhadap perubahan dari 15% guru dan 30% orang tua.

Temuan ini menegaskan potensi signifikan media pembelajaran interaktif dalam merevitalisasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di era digital. Namun, implementasi yang sukses membutuhkan pendekatan yang cermat dan kolaboratif untuk mengatasi tantangan yang ada. Kesuksesan jangka panjang integrasi teknologi dalam PAI memerlukan komitmen berkelanjutan dan kerjasama erat antara berbagai pemangku kepentingan. Pengembangan ekosistem digital PAI yang terpadu, personalisasi pembelajaran berbasis AI, dan penelitian berkelanjutan menjadi kunci untuk memastikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif tidak hanya meningkatkan efektivitas

pembelajaran, tetapi juga membentuk generasi Muslim yang memahami dan dapat mengaplikasikan ajaran agamanya dalam konteks dunia modern yang kompleks.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam PAI di MTs Tahfidz Terpadu Anbata Medan menunjukkan potensi signifikan untuk merevitalisasi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran agama. Meskipun menghadapi tantangan, implementasi yang cermat dan kolaboratif dapat menghasilkan dampak positif yang substansial. Pengembangan ekosistem digital PAI terpadu, personalisasi pembelajaran berbasis AI, dan penelitian berkelanjutan menjadi kunci keberhasilan jangka panjang.

REFERENSI

- Lubis, M. Y. (2020). Pembelajaran PAI Berbasis ICT: Studi Evaluasi di Sekolah Unggulan Sumatera Utara. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 73-90.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. (2019). Inovasi Model Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Digital. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Wahid, A. H. (2020). Rekonstruksi Pembelajaran PAI melalui Integrasi Teknologi Digital: Studi Kasus di Madrasah Aliyah Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 135-152.
- Hidayat, T. R. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif PAI di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(2), 215-230.
- Nurjanah, E. W. (2020). Model Evaluasi 360 Derajat untuk Penilaian Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif PAI. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(1), 45-62.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Rahmawati, A. &. (2019). Preferensi Gaya Belajar Generasi Z dan Implikasinya terhadap Pembelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 153-172.
- Braun, V. &. (2021). Conceptual and design thinking for thematic analysis. *Qualitative Psychology*, 8(1), 3–26.
- Saifuddin, A. S. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar PAI Melalui Penggunaan Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 18(1), 1-18.
- Asrori, A. H. (2022). Pengembangan Aplikasi Mobile "IslamicQuest" untuk Pembelajaran Sejarah Islam. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 87-102.
- Pratama, R. S. (2020). Efektivitas Game Edukasi "Petualangan Akhlak" dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-nilai Moral Islam. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 36-51.

- Fadli, A. P. (2023). Implementasi Virtual Reality dalam Pembelajaran Manasik Haji: Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri Jakarta. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(1), 12-28.
- Nurhasanah, S. A. (2021). Pemanfaatan Video Interaktif dalam Pembelajaran Akidah Akhlak: Studi Kasus di MTs Negeri Bandung. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 19(2), 167-182.
- Rahman, F. A. (2022). Dampak Jangka Panjang Implementasi Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar PAI: Studi Longitudinal di SMP Kota Medan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 78-95.