



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 6 Tahun 2024 Page 7135-7148

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Peningkatkan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Sekolah Dasar

Hasnirda Ayunda^{1✉}, Wahidah Fitriani²

UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Email : hasnirdaayunda@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik analisis literature review untuk mengumpulkan data dan informasi ilmiah terkait tema penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk tujuan yang relevan, lingkungan yang mendukung, tantangan dan keberhasilan, serta peran guru sebagai sumber motivasi utama. Strategi-strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa seperti, membangkitkan minat, memberikan umpan balik konstruktif, membangun ikatan emosional, pemberian pilihan. penggunaan media interaktif juga dapat memberikan umpan balik cepat tentang kinerja siswa, meningkatkan motivasi karena siswa merasa lebih percaya diri ketika melihat kemajuan mereka. dengan demikian, penelitian ini merekomendasikan penggunaan media interaktif sebagai solusi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pai di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Motivasi Belajar, Media Interaktif, PAI sekolah Dasar*

Abstract

This study aims to analyze the use of interactive media in improving students' learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) subjects in elementary schools. This study uses a qualitative research method with a literature review analysis technique to collect data and scientific information related to the research theme. The results of the study indicate that students' learning motivation is influenced by several factors, including relevant goals, a supportive environment, challenges and successes, and the role of teachers as the main source of motivation. Strategies that can improve students' learning motivation include, arousing interest, providing constructive feedback, building emotional bonds, and providing choices. The use of interactive media can also provide quick feedback on student performance, increasing motivation because students feel more confident when they see their progress. Thus, this study recommends the use of interactive media as an effective solution to improve students' learning motivation in Islamic Religious Education subjects in elementary schools.

Keywords: Learning Motivation, Interactive Media, Elementary School PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan agama Islam (PAI) merupakan salah satu komponen pendidikan yang sangat penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, terutama di tingkat sekolah dasar (SD). Pendidikan agama Islam tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga bertujuan membentuk karakter dan moral siswa sejak dini. (F Sa'adah and D D Azizah, 2021). Berdasarkan hal ini, penting bagi pendidik untuk menemukan metode dan media pembelajaran yang efektif dan efisien agar siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang inovatif untuk membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan relevan bagi anak-anak. Dengan cara ini, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama yang diajarkan. Salah satu solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Penelitian akan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu mengenai meningkatkan motivasi belajar melalui analisis penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Hal ini didasarkan pada tujuan penulisan yang ingin menganalisis peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas pada mata pelajaran PAI. Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa Literature Review yang dilakukan dengan menganalisis terhadap sumber-sumber literatur yang relevan dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Peneliti

menggunakan seluruh bahan bacaan yang pernah dibaca, kemudian mencatat dan dianalisis oleh peneliti, hal ini bertujuan mengumpulkan beberapa data dan informasi ilmiah berupa teori-teori, metode serta pendekatan yang telah dipublikasikan dalam berbagai bentuk seperti buku, jurnal, artikel dan sumber-sumber informasi lainnya yang terkait dengan topik penelitian. Kemudian dari berbagai sumber tersebut hasilnya akan dituangkan dalam sebuah kalimat yang utuh dan mudah dipahami oleh pembaca.

HASIL DAN PEMBAHASAN

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian media adalah alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menjelaskan pesan-pesan dalam komunikasi atau interaksi dalam proses hubungan dari orang satu dengan orang lainnya. Dalam proses pembelajaran di kelas, untuk memperjelas pesan-pesan atau materi, guru membutuhkan media atau alat bantu agar keterangan yang diberikan kepada peserta didik dapat ditangkap dan dipahami dengan mudah (Arti kata media-Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI). Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Atwi Suparman dalam Ainiyah Hidayanti Yusup mendefinisikan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam pengertian ini, guru, buku, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. (Yusup et al., n.d.2023)

Media pembelajaran interaktif telah menjadi perhatian utama dalam konteks pendidikan modern. Dalam lingkungan pendidikan, pendekatan ini dianggap sebagai salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Media pembelajaran interaktif adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menyediakan berbagai alat dan sumber daya seperti video, simulasi komputer, permainan edukatif, dan platform online yang memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik dalam Kustandi & Darmawan penggunaan alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu metode yang dapat merangsang minat serta keinginan

siswa, memberikan dorongan motivasi, dan memengaruhi aspek psikologis siswa. (Kustandi, 2021) Konsep ini sejalan dengan pandangan Kustandi dan Sutjipto yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar dengan mengklarifikasi pesan yang disampaikan, sehingga membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih efisien dan akurat.

Menurut Lestari secara umum peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar atau disebut juga sebagai dependent media karena posisi media disini sebagai alat bantu (efektivitas). Media pembelajaran juga berperan sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh siswa secara mandiri atau disebut dengan independent media. Independent media dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Media interaktif yang digunakan guru dapat memberi peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya adalah menghadirkan pengalaman pembelajaran yang menarik, karena media interaktif seperti game edukasi, video interaktif seringkali membuat siswa tertarik untuk terlibat dalam pembelajaran. Selain itu peran media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan umpan balik lebih cepat tentang kinerja siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk melihat kemajuan mereka secara langsung dan mengetahui apa yang perlu ditingkatkan. Umpan balik ini dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasa lebih percaya diri ketika melihat kemajuan mereka. Peran media interaktif lain dalam pembelajaran adalah meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif siswa. Dengan menggunakan media interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan siswa dituntut untuk merespons dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima pasif dari informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan materi. Ini dapat membantu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.

Peranan media interaktif sangatlah banyak, alat bantu ini tentu sangat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan dinamis. Media yang disajikan dapat berupa gambar, video, animasi, dan suara, yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan begitu media interaktif dapat membantu mengatasi kesulitan belajar dengan menyajikan informasi secara visual, audiovisual yang interaktif, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang tidak mereka pahami. Karena media interaktif juga berperan dalam penyesuaian gaya belajar masing-masing siswa seperti visual, auditori. Selain sebagai alat bantu mengajar,

media pembelajaran interaktif juga berperan sebagai sumber belajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa untuk memperoleh informasi dan memahami materi pembelajaran. (Lestari N, 220 C.E.)

Dalam era abad ke-21, perkembangan teknologi dan ilmu berkembang dengan cepat, yang mengubah cara manusia berinteraksi dan belajar. Dalam konteks revolusi industri 4.0, teknologi komunikasi dan informasi memainkan peran penting dalam memfasilitasi interaksi dan pertukaran informasi antara manusia dan mesin. Dalam proses pembelajaran, media interaktif memegang peran signifikan dengan memberikan kemungkinan untuk interaksi aktif antara peserta didik dan materi yang disajikan. Media interaktif mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Karena media ini dapat membantu seorang guru untuk memperlancar penyampaian informasi kepada siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan dalam era pendidikan modern. Media interaktif yang berbasis pemanfaatan teknologi akan sangat menunjang proses pembelajaran karena teknologi merupakan suatu pendekatan dari segi perangkat keras yang bertujuan sebagai media pelaksanaan proses Pendidikan melalui pemanfaatan alat-alat pengajaran seperti LCD, proyektor, pengajaran terprogram, perekam video dan sebagainya. Penggunaan media interaktif dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran bagi pelajar generasi milenial yang dekat dengan kemajuan teknologi. Selain itu peran guru juga sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena guru merupakan mediator yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. (Rofiqoh & Khairani, 2024)

MOTIVASI BELAJAR

Motivasi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan motivasi dapat memberikan pengaruh positif pada siswa selama proses pembelajaran, yaitu dengan menimbulkan rasa semangat. Agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diinginkan, memberikan motivasi yang maksimal atau menggunakan berbagai cara adalah salah satu solusinya. Sebab ketika motivasi belajar siswa kuat maka semangat dan tenaga siswa akan meluap atau meningkat, hal ini akan mempengaruhi keberlangsungan kegiatan belajar siswa. Motivasi dapat digambarkan sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu, menyenangkan ketika mereka melakukannya, tidak peduli apakah kegiatan tersebut mudah atau sulit, tapi mereka tetap melakukannya dengan senang hati. Motivasi juga dapat diartikan sebagai faktor kunci dalam pembelajaran yang mempengaruhi tingkat usaha, ketekunan, dan hasil belajar siswa. Ada dua motif motivasi, yaitu motivasi intrinsik muncul dari diri sendiri, dan motivasi ekstrinsik muncul dari pengaruh

dari lingkungan atau orang lain. Selain dari diri sendiri atau dukungan dari pihak luar sangat membantu dalam menaikkan ataupun mengembalikan semangat belajar. Menurut Elis Warti dalam rofiqoh siswa dapat memperoleh motivasi dari berbagai arah diantaranya adalah dari orang tua atau keluarga, masyarakat atau lingkungan sekitar, guru, serta media.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah:

1. Tujuan yang relevan: Siswa lebih termotivasi ketika mereka memiliki tujuan yang jelas dan relevan dengan keinginan pribadi atau kebutuhan mereka.
2. Lingkungan yang mendukung: Faktor-faktor seperti iklim kelas yang positif, hubungan yang baik antara siswa dan guru, serta dukungan sosial dapat mempengaruhi motivasi siswa.
3. Tantangan dan keberhasilan: Siswa cenderung lebih termotivasi ketika mereka dihadapkan pada tugas yang menantang tetapi masih memungkinkan untuk dicapai, serta ketika mereka merasakan keberhasilan dan pencapaian. (Rofiqoh & Khairani, 2024)

Saat berada di lingkungan sekolah, sumber motivasi terbesar selain dari teman dekat atau sahabat adalah guru. Guru merupakan salah satu sumber motivasi yang sangat berpengaruh saat berada di lingkungan sekolah. Apabila motivasi belajar siswa menurun akan menyebabkan siswa kurang antusias saat mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal itu menyebabkan rendahnya perolehan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru sebagai faktor utama penumbuh kembangan motivasi belajar siswa di sekolah harus memiliki beberapa strategi pembelajaran disertai media yang baik untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa di sekolah.

Adapun strategi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah:

1. Membangkitkan minat: Guru dapat membangkitkan minat siswa dengan memilih dan menyajikan materi pembelajaran yang menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa.
2. Memberikan umpan balik yang konstruktif: Umpan balik yang tepat waktu dan konstruktif membantu siswa memahami kemajuan mereka dan memberikan motivasi untuk terus berusaha.
3. Membangun ikatan emosional: Guru dapat menciptakan ikatan emosional dengan siswa melalui pendekatan pedagogis yang empatik dan mendukung, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
4. Pemberian pilihan: Memberikan pilihan kepada siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan rasa kepemilikan dan motivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif. (Rofiqoh & Khairani, 2024)

PENINGKATAN KETERLIBATAN SISWA

Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan alternatif yang menjanjikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Teori-teori seperti perkembangan kognitif Piaget, konstruktivisme Vygotsky, dan keterlibatan siswa oleh Anderson dan Krathwohl memberikan dasar-dasar pemahaman mengenai pentingnya interaksi langsung dalam pembelajaran. Evaluasi dampak penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam Pendidikan Agama Islam di tingkat sekolah dasar.

Keaktifan siswa dalam hal ini dapat dilihat dari kesungguhan mereka mengikuti pelajaran. Siswa yang kurang aktif akan ditunjukkan oleh beberapa kasus dikelas, seperti kurang adanya gairah belajar, malas, cenderung mengantuk, enggan mengikuti pelajaran, cenderung ingin ijin keluar kelas dengan alasan kebelakang, tidak konsentrasi, dengan teman-temannya, mengerjakan tugas pada mata pelajaran lain, sedang jam pelajaran saat ini Tengah berlangsung, dan sebagainya. Keaktifan merupakan suatu hal yang sangat berperan penting didalam setiap proses belajar mengajar. Dengan adanya daya keaktifan dari siswa didalam proses pembelajaran, maka siswa sebagai peserta didik lebih cenderung memiliki rasa ketertarikan dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. (Surga & Darwis, n.d. 2024)

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keaktifan sebagai berikut:

- a. Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik) .
- c. Mengingatn kompetensi belajar kepada peserta didik.
- d. Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- e. Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari.
- f. Memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.
- g. Memberikan umpan balik (feedback).
- h. Melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- i. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar. (Surga & Darwis, n.d. 2024)

Penggunaan media interaktif dianggap sebagai solusi untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian sebelumnya oleh Wulandari menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran dengan memanfaatkan video interaktif mampu

meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Respon positif juga diberikan oleh siswa terhadap penerapan model pembelajaran menggunakan video interaktif. Media pembelajaran interaktif yang umum digunakan adalah multimedia interaktif berbasis video dengan penggunaan animasi yang dinamis, suara, dan gambar menarik, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. (R. M. W. L. , & A. L. D. D. Wulandari, 2021) Selain itu, siswa dapat mengakses materi pembelajaran yang disediakan oleh guru kapan pun dan di mana pun, yang bertujuan untuk mempertahankan minat siswa dalam proses belajar. Terlebih lagi, pengemasan program penggunaan dan metode medianya menggunakan karakter kartun yang sangat disukai oleh anak-anak. Penggunaan multimedia berbasis video interaktif dengan penyampaian melalui animasi dianggap efektif dalam menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Kelebihan dari video interaktif antara lain kemudahan penggunaannya, kemampuannya untuk menarik perhatian siswa, keberagaman yang tidak monoton, serta faktor kesenangan yang dihasilkan. Media pembelajaran interaktif layak untuk dikembangkan karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan media, sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi untuk belajar. (Siamy, 2018) Menurut Wulandari media pembelajaran interaktif digunakan untuk menyampaikan informasi berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang mampu merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terjadi proses pembelajaran, mencapai tujuan dan menjadi lebih baik. dikendalikan. (S. Wulandari, 2020)

1. VIDEO ANIMASI

Dalam pembelajaran interaktif, penggunaan video animasi memiliki peran penting dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Penggunaan animasi memberikan kemungkinan untuk menciptakan visualisasi yang lebih dinamis dan menarik, yang memiliki potensi untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih efektif. (Melati, 2023) Dengan memanfaatkan animasi, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. Yang merupakan seni menghidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar yang dipresentasikan dengan kecepatan tinggi (Farastuti, 2021). Salah satu keunggulan utama animasi adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi secara visual dan interaktif, menggabungkan elemen gerak, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan berkesan. Penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menarik perhatian para pendidik dan peneliti yang tertarik untuk memanfaatkan potensi tersebut dalam dunia Pendidikan (Anggraeni, 2021).

Animasi memiliki daya tarik visual yang kuat karena dapat menghadirkan konten yang abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih sederhana dipahami oleh siswa.

Dengan menggunakan gambar bergerak, animasi dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit untuk dijelaskan secara verbal atau dalam bentuk statis. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran, seperti melakukan klik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri. Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka. Animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Media video animasi juga memiliki kelebihan yaitu hemat biaya, mudah disimpan, serta bisa dilihat dan dipelajari berulang-ulang. Dengan menggunakan animasi dengan tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Animasi juga dapat menyajikan informasi secara interaktif, memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, animasi dapat memotivasi siswa dengan cara menyajikan konten yang relevan dan kontekstual, menghadirkan cerita atau skenario yang membangkitkan emosi siswa, dan memberikan umpan balik secara langsung. Penggunaan animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat memberikan kehidupan pada konsep-konsep yang sulit dipahami secara verbal atau dalam format statis. Animasi memanfaatkan elemen gerak, warna, dan suara untuk memungkinkan siswa memvisualisasikan materi pembelajaran dengan lebih baik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka. Di samping itu, animasi menawarkan pengalaman pembelajaran yang interaktif.

Menurut penelitian literatur, animasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan konten animasi, seperti melakukan klik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri. Fitur interaktif ini memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran PAI yang berbasis teknologi memiliki dampak positif lainnya. Studi literatur menunjukkan bahwa animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang adaptif dan personal. Animasi juga memberikan fleksibilitas dalam penyajian materi, dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Ini membantu mengurangi kecenderungan siswa untuk merasa tertinggal atau terlalu

ditekan dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI guru dapat menginovasikan beberapa gambar dan elemen lain menjadi sebuah video seperti kisah Hijrah Nabi Muhammad, kelahiran Nabi Muhammad SAW, dan materi lain. Penggunaan animasi juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa. Animasi yang menarik dan menghibur mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan pemikiran visual, dan mengeluarkan ide-ide kreatif mereka sendiri.

Animasi dapat merangsang imajinasi siswa dengan menghadirkan dunia yang baru dan menantang dalam pembelajaran, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan kognitif dan kreatif siswa. Selain dampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa, penggunaan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat memfasilitasi pembelajaran yang personal dan mandiri. Animasi dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam lingkungan yang nyaman. Siswa dapat mengakses animasi secara fleksibel, berulang kali, dan sesuai dengan preferensi belajar mereka. Dengan demikian, animasi dapat membantu siswa mengembangkan kemandirian, kepercayaan diri, dan tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri. (Rofiqoh & Khairani, 2024)

2. PERMAINAN EDUKASI

Menurut rafiqoh permainan edukatif yakni suatu permainan yang telah disusun secara khusus untuk keperluan dalam proses pelajaran(Rofiqoh & Khairani, 2024a). SEjalan dengan pendapat Uliyah & Isnawati permainan dapat digunakan untuk menambah variasi, semangat dan minat dalam proses pembelajaran (Uliyah, 2019) Menurut Hernández-Cuevas dan Chris Crawford dalam rafiqoh permainan edukasi merupakan permainan yang secara eksplisit bertujuan untuk mengedukasi pemainnya. Mengacu pada definisi tersebut maka permainan edukasi merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mempelajari ilmu tertentu. Permainan edukasi memberikan manfaat memperkaya ilmu pemain sembari bermain. (Rofiqoh & Khairani, 2024)

Berdasarkan literatur penulis, banyak penelitian yang menggunakan permainan edukatif dalam pembelajaran, seperti penelitian yang membahas tentang pengaruh alat edukatif terhadap motivasi belajar dan kreativitas anak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan alat-alat pendidikan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Pemanfaatan permainan dalam media pembelajaran ternyata sangat bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar, karena pada umumnya masyarakat Indonesia menyukai permainan, namun belum banyak yang mengembangkan permainan sebagai media pembelajaran khususnya pada mata Pelajaran Pendidikan

Agama Islam. Kondisi seperti ini dapat dimanfaatkan oleh para pendidik untuk mengemas pembelajaran dalam bentuk permainan. Dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa diharapkan siswa dapat termotivasi sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien serta tujuan akhir proses pembelajaran dapat terwujud. Ketika motivasi belajar siswa tinggi maka hasil belajar siswa otomatis akan meningkat. Penerapan media permainan edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat dilakukan dengan membuat lempar dadu.

Sebelum pembelajaran, guru membuat media terlebih dahulu secara manual, kemudian merancang teknis permainan, dan menentukan isi permainan dengan disesuaikan materi yang akan dipelajari. Media permainan edukasi seperti kartu pintar dapat menjadi contoh bagi guru dalam mengajarkan pembelajaran PAI. Siswa dapat diperintahkan untuk membaca materi terlebih dahulu, kemudian bermain secara individu dengan melempar dadu dan mengambil kartu yang terdapat dalam amplop. Setelah mendapatkan kartu siswa membacakan isinya, menjawab atau memberi tanggapan terhadap isi dari amplop tersebut di depan kelas secara bergantian.

ANALISIS PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terkait media pembelajaran interaktif dalam kasus meningkatkan motivasi belajar siswa sudah banyak sekali dilakukan oleh beberapa peneliti. Beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Ferdy Fahrurrazi (2024) Penelitian mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penerapan multimedia interaktif dilakukan dengan cara menekankan materi melalui diskusi kelompok, di mana siswa dapat memberikan komentar dan presentasi hasil kerja kelompok mereka. Ini menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif efektif dalam mendorong prestasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga hasil belajar siswa secara keseluruhan. (Ferdy Fahrurrazi,2024)
2. Suryani (2020): Penelitian ini meneliti mengenai pengaruh media interaktif dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasannya dalam penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Karena peserta didik menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar mereka juga meningkat. (Suryani,2020)

3. Hakim (2021): Penelitian ini meneliti mengenai pengaruh penggunaan teknologi interaktif seperti tablet dan aplikasi pendidikan dalam pembelajaran di SD. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar peerta didik. Karena dengan menggunakan teknologi interaktif peserta didik menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. (Hakim,2021)
4. Hesti Yuningsih dan Hendra Haeruddin (2024): Penelitian ini meneliti tentang peran multimedia interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 018 Balikpapan Barat. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukan bahwasannya Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI di SDN 018 Balikpapan Barat terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dengan pengembangan yang tepat dan dukungan dari pihak sekolah, multimedia interaktif dapat menjadi alat penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. (Fuadiy, 2021)
5. Ferdy Fahrurrazi (2024) dengan penelitian mengenai meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif, menjelaskan bahwasannya Hasil penelitian artikel ini menunjukkan metode pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar (SD). penelitian ini membandingkan motivasi belajar siswa yang diajar dengan metode pembelajaran interaktif dengan mereka yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan metode pembelajaran interaktif memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Aktivitas interaktif seperti diskusi, permainan edukatif, simulasi, dan penggunaan media interaktif seperti video dan aplikasi pembelajaran berhasil meningkatkan partisipasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga motivasi belajar mereka pun meningkat secara signifikan. (Ferdy Fahrurrazi & Sri Setia Putra Jayawardaya, 2024)
6. Rifdah Rihhadatul Aisy, Lailatul Hasanah, Nazwa Fenty Nurmalita (2024) dengan meneliti mengenai pengaruh penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwasannya penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menemukan bahwa teknologi informasi memberikan akses informasi yang luas dan cepat, memfasilitasi interaksi efektif antara guru dan siswa, serta meningkatkan partisipasi siswa terhadap materi pelajaran.(Rifdah Rihhadatul Aisy, Lailatul Hasanah, Nazwa Fenty Nurmalita.2024.)
Berdasarkan analisi yang saya lakukan terhadap beberapa penelitian, maka Hasil

penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode interaktif memiliki motivasi belajar yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan metode interaktif memiliki motivasi belajar yang signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Dengan demikian, disarankan agar metode pembelajaran interaktif diintegrasikan lebih dalam dalam kurikulum pendidikan dasar. Guru dan pendidik diharapkan untuk mengadopsi pendekatan ini dalam praktik sehari-hari untuk memperkuat keterlibatan siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemerintah juga dapat mempertimbangkan untuk menyediakan pelatihan yang diperlukan bagi guru-guru untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W. , A. Y. , P. D. , & W. E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6).
- F Sa'adah and D D Azizah. (2021). Aplikasi Hakikat Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," An-Nuha. [Http://Annuha.Ppj.Unp.Ac.Id/Index.Php/Annuha/Article/View/5](http://Annuha.Ppj.Unp.Ac.Id/Index.Php/Annuha/Article/View/5).
- Farastuti, S. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta. . *Poltekkes Kemenkes Yogyakarta*.
- Ferdy Fahrurrazi, & Sri Setia Putra Jayawardaya. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Fuadiy, M. R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Sebagai Sebuah Studi Literatur. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 173–197. <https://doi.org/10.58577/dimar.v3i1.83>
- Kustandi, C. , & D. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat. . *Jakarta: Prenada Media Group*.
- Lestari N. (220 C.E.). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jawa Tengah:*

Lakeisha.

- Melati. (2023). pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1).
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024a). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1). <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024b). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1). <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Rifdah Rihhadatul Aisy, Lailatul Hasanah, Nazwa Fenty Nurmalita (2024) *pengaruh penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa*.46-53. (n.d.).
- Siamy, L. , F. F. , & S. M. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. Desimal. *Jurnal Matematika*, 1(1), 113-117.
- Surga, R., & Darwis, M. (n.d.). *Pengaruh Metode Pembelajaran Scramble dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Negeri 7 Bengkalis*.
- Uliyah, A. , & I. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31.
- Wulandari, R. M. W. L. , & A. L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas Pada Sistem Muskuloskeletal Melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., Hartono, R., & Khaldun, U. I. (n.d.). *Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial*. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>