



Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan

Volume 6 Nomor 4 Agustus 2024 Halaman 4105 - 4116

<https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan

Raudatul Jannah^{1✉}, Nur Jannah²

Universitas Al-Falah As-Sunniyah, Indonesia^{1,2}

e-mail : raudatuljanah1865@gmail.com¹, nurjannah.2583@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat berimplikasi pada bidang pendidikan terutama pembelajaran, hanya saja pada realitanya masih banyak guru yang belum memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK PGRI 5 Jember sebagai upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah tersebut. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif jenis fenomenologis, instrumen pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran tersebut peserta didik nampak cenderung lebih fokus dan keterlibatannya juga semakin meningkat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam

Abstract

The rapid development of technology has implications in the field of education, especially learning, but in reality there are still many teachers who have not used the technology in their learning activities. The purpose of this study is to describe the use of interactive learning media on the subject of learning Islamic Religion Education and Manners in the SMK PGRI 5 Jember as an attempt to increase the involvement of students in the school. Using qualitative research methods of phenomenological type, data collection instruments are carried out with observations, interviews and documentation. The results of this study show that the use of interactive learning media in such subjects appears to be more focused and more involved.

Keywords: Interactive Learning Media, Religious Education Islamic

Copyright (c) 2024 Raudatul Jannah, Nur Jannah

✉ Corresponding author :

Email : raudatuljanah1865@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan media yang pesat dapat membantu dalam proses belajar mengajar (Pratiwi et al., n.d.). Siswa dan guru kini dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat untuk membantu mereka menemukan pengetahuan yang lebih komprehensif dan update (Manongga et al., 2022). Hal ini dapat dibuktikan dengan kemajuan teknologi informasi yang telah membawa pembaruan dengan penggunaan sumber belajar yang lebih kontemporer dan interaktif (Mardhiyah et al., 2021). Dari pemaparan diatas menunjukkan bahwa teknologi dan media saat ini sangat diperlukan untuk menunjang pendidikan dalam mengakses pembelajaran yang lebih luas dan menarik sehingga memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Adapun beberapa penelitian yang sudah dilakukan terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis android, dijelaskan bahwa media yang digunakan dapat memenuhi kriteria efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar PAI (Aziz, 2015). Selanjutnya tentang Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa (Dani Jatmiko, 2016). Kemudian penelitian tentang Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran PAI (Maufiroh et al., 2021). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah ada terletak pada jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan. Penelitian ini ingin memperdalam penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dimana penelitian ini lebih menerapkan keserasian dengan kurikulum merdeka belajar yang menekankan pada kreativitas siswa untuk belajar mandiri dan dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam mendorong atau merangsang cara berpikir kreatif siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK PGRI 5 Jember yang merupakan suatu bentuk upaya pendidik untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu penelitian menyatakan bahwa penggunaan media interaktif secara relevan dapat memperkuat pemahaman dan antusiasme peserta didik mengenai materi pembelajaran PAI (Nasri, 2023). Dapat dipahami bahwasanya penggunaan media pembelajaran interaktif membuat keterlibatan peserta didik meningkat, hal ini selaras dengan kurikulum merdeka belajar dimana teknologi sebagai sarana belajar yang mengharuskan peserta didik mengikuti kemajuan teknologi diera digital ini (Salsabila et al., 2023).

Penelitian ini didasarkan pada adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, namun pada kenyataannya masih banyak guru yang melakukan proses pembelajaran konvesional dengan metode ceramah dan media seadanya. Di SMK PGRI 5 Jember para guru PAI telah menggunakan media pembelajaran interaktif untuk menunjang pembelajaran agar materi yang diberikan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan kesenangan dan minat belajar (Dewi et al., 2021). Selain itu media seperti video, animasi, dan simulasi dapat membantu dalam memberikan penjelasan yang lebih mudah dipahami tentang mata pelajaran yang sulit, hal ini tentu dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Achmad Jalilul Chakam et al., 2023).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif fenomenologis, dimana temuannya tidak menggunakan angka atau perhitungan statistik. Pendekatan ini dilakukan dengan cara menelaah fokus fenomena yang akan diteliti dan menatap jeli berbagai aspek subjektif dari perilaku objek (Moleong, 2005). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui interview dengan beberapa siswa, guru PAI, dan waka Kurikulum mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif, observasi dilapangan yakni

menatap jeli kejadian interaktivitas dalam proses pembelajaran dengan keadaan yang sesungguhnya, kemudian dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal berkaitan yang berupa catatan, transkip, buku, dan sebagainya (Creswell, 2015). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari informan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif, sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku dan jurnal/artikel yang berkaitan dengan penelitian. Setelah data terkumpul, data akan dianalisis dengan mereduksi data atau memilah data yang terkumpul, penyajian data yakni menguraikan fokus temuan, kemudian peneliti menyimpulkan hasil temuan (Sugiyono, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diera berkembangnya teknologi digital saat ini sudah seharusnya guru mengikuti perkembangan zaman dan mempunyai kompetensi untuk mengelola teknologi canggih agar dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar (Arikarani & Amirudin, 2021). Hal ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diajarnya; dan (2) Berkommunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Kemudian pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh (Sukiman, 2012).

Terbentuknya media pembelajaran interaktif berasal dari teknologi media komputer yang pertama kali dikembangkan pada tahun 1958 yang memberikan pengguna akses ke gambar analog berkualitas tinggi di layar komputer (Wikipedia, 2022). Teknologi saat itu dirintis oleh Donald Bitzer yang kita kenal sebagai Bapak PLATO (Programmed Logic For Automated Teaching Operations) di University of Illinois at Urbana-Champaign. Ketika media interaktif mulai populer pada tahun 1990an, para pendidik mulai memikirkan dampak potensial teknologi baru ini terhadap belajar mengajar (Sudarwati & Prianto, 2019). Media interaktif merupakan integrasi dari media digital termasuk kombinasi dari *electronic text, graphics moving images, sound and video*, ke dalam suatu pengaturan terorganisir yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan informasi dan tujuan yang sesuai (Kurniawan & Widiastuti, 2022). Dengan demikian dapat katakan media pembelajaran interaktif adalah sejenis alat menarik yang digunakan guru untuk meningkatkan kegembiraan siswa dalam belajar dengan menekankan komunikasi melalui kontak langsung serta memberikan umpan balik terhadap pengguna dari apa yang telah di *input* ke media tersebut. Menurut Punaji media pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Empat fungsi tersebut diantaranya: *Pertama*, mengubah titik berat pendidikan formal. *Kedua*, membangkitkan motivasi belajar. *Ketiga*, memberikan kejelasan. *Keempat*, memberikan stimulasi belajar (Miftah, 2022). Selain punya peran dan fungsi, media pembelajaran memiliki manfaat mempermudah proses pembelajaran serta dapat membantu peserta didik belajar secara optimal (Sabariah & Dkk, 2021).

Teknologi dan media yang terus berkembang ini, turut berperan dalam suatu pembelajaran termasuk pada mata pelajaran PAI (Amaliyah Batubara, 2023). Pendidikan agama Islam dan budi pekerti berfokus pada pengembangan individu berdasarkan ajaran Islam, menanamkan rasa tanggung jawab, dan membentuk manusia yang berpribadi dan berakhhlak mulia. Pendidikan Islam juga memiliki sifat yang bersifat humanis dan teosentrism, serta tidak terbatas ruang dan waktu. Dasar pendidikan Islam merujuk pada sumber hukum dalam Islam, yaitu al-Qur'an dan Hadis (Surikno et al., 2022). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tentunya memerlukan media pembelajaran untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, media dan teknologi yang semakin meningkat tentunya seorang pendidik harus mengikuti zaman agar pendidik juga berkembang. Apalagi saat ini sudah menerapkan kurikulum merdeka

belajar yang mempunyai karakteristik pengembangan soft skill dan karakter, fokus pada materi esensial dan pembelajaran yang fleksibel (Azhar, 2022). Namun saat ini masih jarang sekali pendidik yang melek teknologi, kebanyakan masih menggunakan pembelajaran konvensional dimana pembelajaran hanya berpusat pada pendidik.

Berdasarkan karakteristik yang ada dalam kurikulum merdeka, prinsip pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu: *Pertama*, Pembelajaran direncanakan dengan memperhitungkan tahap perkembangan siswa dan taraf pencapaian. *Kedua*, pembelajaran dibuat dan dilangsungkan untuk menyokong menjadi pembelajar sepanjang masa. *Ketiga*, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam menyokong perkembangan kapabilitas dan perangai peserta didik secara epidemi. *Keempat*, pembelajaran yang relevan sesuai konteks, lingkungan, dan budaya (Apdoludin et al., 2024). Hasil dari observasi awal yang dilakukan peneliti, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang diterapkan di SMK PGRI 5 Jember disesuaikan dengan Kurikulum saat ini yaitu Kurikulum merdeka belajar. Dalam penerapan kurikulum merdeka belajar pendidik terlebih dahulu menyusun modul ajar yang disesuaikan dengan konteks materi pembelajaran. Pendidik terlebih dahulu mencerna capaian pembelajaran (CP), setelah itu memformulasikan tujuan pembelajaran (TP), kemudian membuat alur tujuan pembelajaran (ATP), terakhir mengagendakan pembelajaran. Pendidik merencanakan pembelajaran, menyesuaikan metode, strategi, model dan media yang akan diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Berdasarkan wawancara dengan Waka Kurikulum SMK PGRI 5 Jember, sekolah ini telah menerapkan kurikulum merdeka berjalan dua tahun hingga detik ini. Sarana dan prasarana yang ada memadai sehingga mendukung proses pembelajaran menjadi lebih mudah contohnya dalam hal media pembelajaran. Beliau mengungkapkan bahwa guru PAI menggunakan media Pembelajaran interaktif sebagai upaya memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran yang masih abstrak. Media pembelajaran interaktif dapat membantu menarik perhatian siswa sehingga termotivasi untuk belajar, dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Beliau juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki kedudukan yang sangat penting dalam pembelajaran PAI, bukan hanya sekadar pemahaman teoritis tetapi juga tentang pengalaman langsung dalam praktik ibadah dan akhlak yang baik. Dengan media interaktif kita dapat menghidupkan pengalaman belajar tersebut secara lebih nyata, sehingga siswa dapat merasakan dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Media ini berpusat pada siswa, lain halnya dengan pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru. Media pembelajaran interaktif meliputi aplikasi dan perangkat lunak pendidikan, multimedia interaktif, presentasi interaktif, permainan edukatif, forum diskusi online, dan virtual reality. Dalam cangkupan tersebut yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yaitu: aplikasi dan perangkat lunak pendidikan, multimedia interaktif, dan presentasi interktif.

Aplikasi dan Perangkat Lunak Pendidikan

Aplikasi dan Perangkat Lunak Pendidikan merupakan sebuah alat yang digunakan dalam pendidikan dapat diakses dengan mudah dimanapun (Mabarah & Suryatiningsih, 2019). Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru PAI yaitu bapak Nur Rohim, beliau menggunakan Aplikasi *Google Class Room* dan *Google form* sebagai upaya yang dilakukan untuk mempermudah peserta didik dalam penugasan. Beliau mengungkapkan, pendidik dapat membuat penugasan secara online dan peserta didik dapat menyampaikan jawabannya, kegiatan inilah yang bisa membuat kelas menjadi interaktif. Selain itu penggunaan *google classroom* ini punya manfaat lebih praktis dalam mengatur poin dan kunci jawaban, tidak menggunakan kertas, dan efektif dan efisien. Hal ini selaras dalam buku penggunaan aplikasi *Google Class Room* sebagai berikut: *Pertama*, mudah untuk digunakan. *Kedua*, dapat menghemat waktu dan kertas. *Ketiga*, pengelolaan yang lebih baik, penyempurnaan komunikasi dan masukan. *Keempat*, dapat berfungsi dengan aplikasi yang digunakan seperti *google drive* dan *google form*. *Kelima*, terjangkau dan aman. Penelitian yang dilakukan oleh

Shampa Iftakhar dengan judul *Google Classroom: What Works and How?* berisi mengenai bahwa *google classroom* memfasilitasi pemantauan kemajuan pembelajaran, memungkinkan guru melihat setiap aktivitas yang dilakukan siswa selama belajar, interaksi guru dan siswa diabadikan dengan cermat (Wicaksono & Rachmadyanti, 2016).

Google Class Room sangat praktis dan fleksibel digunakan, namun yang menjadi kendala adalah masih banyak peserta didik yang belum mengenalnya (Lestari & Marhamah, 2022). Hal ini dapat dilihat saat peneliti melakukan observasi dilapangan, peserta didik kesulitan pada saat mengopraskannya. Untuk mengatasi masalah tersebut bapak Nur Rohim mengantisipasi untuk membimbing cara penggunaannya, juga dengan metode teman sebaya yaitu peserta didik yang bisa membantu temannya yang belum bisa. Dengan demikian penggunaan *Google Classroom* ini dapat berjalan semestinya walaupun ada kendala diawal namun setelah terbiasa akan mudah digunakan. Langkah-langkah pembuatan *google classroom* bagi guru: *Pertama*, buka www.classroom.google.com lalu tekan *Sig In* untuk mulai membuka ruang kelas. Bisa juga dibuat dengan membuka email gmail lalu pilih tab sebelah kanan atas. *Kedua*, tekan lanjutan untuk mulai merancang kelas dengan memakai *classroom*. *Ketiga*, tekan “saya sebagai guru” kemudian buatlah kelas digital pilihan tanda (+) yang ada di tab buatlah nama kelas lalu tekan (buat) untuk membuat kelas baru. *Keempat*, selanjutnya dilaman *dashboard* pada *classroom*. Tekan undang siswa untuk bergabung pada kelas dengan cara memperlihatkan pin kelas. *Kelima*, tab aliran tekan tanda (+) untuk memasukkan tugas, informasi, video, materi tugas, dan lainnya. *Keenam*, untuk menambah atau mengubah tampilan atau *wallpaper* tekan pilih tema di sudut kanan atas.



Gambar 1. Tampilan Aplikasi *Google Classroom*

Langkah-langkah akses bagi siswa, www.classroom.google.com lalu tekan *Sig In* untuk mulai membuka ruang kelas. Bisa juga dibuat dengan membuka email atau gmail lalu pilih tab arah kanan atas, tekan lanjutan untuk mulai membuat kelas. Tekan “saya sebagai siswa” kemudian daftar atau gabung dengan kelas dan masukkaan pin kelas sesuai kelas atau mata pelajaran yang ditempuh. Tampilan berikutnya yaitu laman *dashboard* pada *classroom* (Pontjowulan, 2022). Aktivitas yang dilakukan pendidik saat menggunakan *google classroom* yaitu absen dengan diikuti mengunggah materi pembelajaran berupa file, dan video youtube sesuai konten pembelajaran (Zikriadi, 2023). Interaktivitas yang ada saat penerapanya seperti pendidik mengupload video terkait pembacaan Al-Qur'an, peserta didik menyimak dan mendengar, peserta didik membaca diulang-ulang sampai bacaannya bagus, setelah itu pendidik memberi penugasan.

Berdasarkan ungkapan bapak Nur Rohim, Aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan tidak hanya *google classroom* saja namun sebagai penilaian cenderung menggunakan *google form* contohnya saat penilaian formatif. Seperti yang telah diungkapkan guru PAI bahwa dalam penilaian *google form* terdapat manfaat diantaranya: lebih praktis dalam mengatur poin dan kunci jawaban, dapat menghemat kertas jika ada soal essai, dan lebih efektif dan efisien. Dalam *google form* ini pendidik dapat menetapkan poin dan kunci jawaban yang tepat sehingga peserta didik langsung mengetahui nilai yang diperoleh dari penugasan tersebut. Pendidik tidak perlu memeriksa hasil kerja peserta didik dengan manual (Nella Agustin et al., 2021). Tentu saja *google form* dengan fitur-fitur didalamnya dapat memudahkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan.



Google Forms

Gambar 2. Tampilan google form

Fitur yang ada dalam *google classroom* juga dapat menambahkan *link google form*, artinya ada kolaborasi diantara keduanya. Seperti yang dilakukan Bapak Nur Rohim, beliau mengungkapkan, contohnya jika ada penugasan guru PAI membuat soal menggunakan *google form* kemudian di *upload* di *google classroom* berupa tautan atau *link*. Dengan adanya ruang kelas dalam fitur *google classroom* beliau dapat mengupload sejumlah materi pembelajaran, soal, dan sumber belajar. Sumber belajar ini tidak hanya berupa buku namun ada beberapa sumber belajar yang diupload seperti video pembelajaran, atau video terkait dengan pembelajaran tajwid. Video tersebut disesuaikan dengan materi video yang relevan dan betul-betul dapat membantu peserta didik agar mudah dipahami cara membaca yang tepat dengan tartil dan tajwid yang baik.

Multimedia Interaktif

Dalam proses pembelajaran, multimedia yang dibuat secara lengkap akan memiliki peran yang signifikan karena sifatnya yang interaktif dan komunikatif serta memungkinkan penyampaian ilmu atau informasi berjalan baik. Tidak hanya menggunakan metode ceramah, ditulis, atau membaca buku tetapi penggunaan media pembelajaran dapat dirasakan, didengar, dan dilihat yang mendorong tumbuhnya konsentrasi dan minat peserta didik (Dewi et al., 2021). Multimedia Interaktif merupakan penggunaan komputer untuk menghasilkan dan mengintegrasikan berbagai elemen teks, gambar, animasi, dan video serta menggabungkan perangkat khusus yang memungkinkan pengguna untuk terlibat dan berkomunikasi (Afriyadi et al., 2023). Terkadang seseorang masih bingung antara media pembelajaran interaktif dengan multimedia interaktif sehingga dianggap sama, padahal dalam interaktivitasnya saja sudah berbeda. Sesuai dengan teori yang ada, media Pembelajaran Interaktif memberikan pengguna kontrol lebih besar terhadap pengalaman belajar dengan fitur-fitur seperti pilihan menu, permainan yang responsif, dan simulasi yang berbasis pada interaksi. Sedangkan Multimedia Interaktif mengizinkan pengguna untuk berinteraksi dengan elemen-elemen media seperti memutar video, mengklik gambar atau teks untuk informasi tambahan, atau memanipulasi objek dalam animasi (Daryanto, 2010).

Seperti yang disampaikan guru PAI, keduanya mempunyai perbedaan. Yang namanya multimedia berarti gabungan atau kombinasi dari berbagai fitur media. Sementara itu, media digunakan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa dan menginspirasi mereka untuk belajar. Maka daripada itu dalam media pembelajaran interaktif ada yang namanya multimedia interaktif. Multimedia juga digunakan untuk menarik peserta didik agar muncul sifat kritis atau bisa disebut dengan *critical thinking*. Hal ini selaras dengan keterampilan abad 21 yang mengharuskan skils dimiliki meliputi, *critical thinking* (pemikiran kritis), *creativity* (kreativitas), *collaboration* (kolaborasi), *commucation* (komunikasi), *information literacy* (informasi literasi), *media literacy* (media literasi), dan *tecnology literacy* (literasi teknologi) (Mardati, 2018). Guru PAI juga menyampaikan bahwa fungsi multimedia interaktif dalam pembelajaran yaitu sebagai suplemen atau tambahan yang dapat dimanfaatkan, sebagai pelengkap apabila diprogramkan untuk menunjang materi pembelajaran yang diterima peserta didik, dan dapat mengantikan sebagian besar peran pendidik.

Kelebihan multimedia interaktif yaitu dapat membangkitkan keterlibatan peserta didik, mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang memuaskan, dapat mempermudah pembelajaran mandiri dan kerjasama, serta dapat meningkatkan keterampilan teknologi peserta didik (Rizal et al., 2019). Multimedia juga mempunyai kekurangan karena kebutuhan akan perangkat dan akses internet, ketersediaan konten yang berkualitas, gangguan dan aborsi, kesulitan dalam evaluasi, serta ketergantungan pada teknologi dapat menjadi masalah jika terjadi gangguan teknis atau kegagalan sistem (Miftah, 2022).

Dapat dilihat dari kegiatan observasi Penggunaan multimedia interaktif oleh guru PAI yaitu menerapkan modul pembelajaran interaktif, yakni modul ajar yang disisipkan elemen-elemen interaktif dan video interaktif seperti youtube. Dalam modul ajar kurikulum merdeka saat ini mengharuskan menggunakan teknologi yang terdapat elemen TPACK (*Tecnology Pedagogical Content Knowledge*) yang merupakan suatu pendekatan yang dilakukan agar peserta didik mengenal teknologi (Ajizah & Huda, 2020). Berdasarkan ungkapan guru PAI dalam modul ajar berupa sumber belajar, dan materi digital yang menyisipkan *link* sehingga dengan mengklik tautan tersebut peserta didik dapat mengaksesnya. Sebelumnya pihak sekolah tidak memperbolehkan peserta didik membawa ponsel namun setelah diberlakukannya kurikulum merdeka belajar telah diperbolehkan dan mengantisipasi agar peserta didik memanfaatkannya dalam pembelajaran. Maka daripada itu peserta didik dapat mengakses sumber belajar dan materi pembelajaran melalui ponsel mereka sendiri.

Berdasarkan ungkapan guru PAI, modul ajar dibagikan melalui grup whatsapp kelas saat pembelajaran berlangsung, disitu beliau memberikan *link* untuk dilihat di *Google Drive*. Didalamnya disispkan tautkan *link* yang dapat menampilkan video pembelajaran interaktif yang dibuat dari aplikasi *cometic* dan telah diupload di youtube. Aplikasi tren saat ini yang dapat digunakan adalah aplikasi canva yang menyediakan fitur, gambar, animasi, dan template untuk mendesain multimedia interaktif agar menarik. Interaktivitas saat digunakannya multimedia interaktif dapat dilihat dari peserta didik mengamati dan mendengar, kemudian peserta didik mulai memikirkan, setelah itu mempraktikkan. Pada saat mempraktikkan ini, guru PAI terkadang menggunakan tutor sebaya agar mempermudah dan mempersingkat waktu.

Dilihat dari pengamatan proses pembelajaran langsung, peserta didik bersemangat mengikuti pembelajaran dikelas. Seperti yang diungkapkan salah satu siswa kelas X BD1, ia merasa tertarik dengan multimedia interaktif yang digunakan saat materi elemen Sejarah Peradaban Islam. Dengan bantuan multimedia interaktif seperti modul ajar ini, ia dapat melihat gambaran tentang Sejarah Perkembangan Islam di Indonesia, serta dapat mengenal tokoh sejarawan Islam Indonesia. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dapat membantu mencerna materi seperti sejarah ini yang awalnya sulit dipahami dan diingat. Tantangan saat digunakannya multimedia interaktif disekolah biasanya memiliki akses yang baik, namun terkadang membutuhkan waktu untuk terbiasa dengan teknologi baru, tetapi setelah terbiasa, akan merasa sangat nyaman dengan multimedia interaktif ini.

Presentasi Interaktif

Banyaknya sumber daya dan aplikasi yang berkembang dapat dimanfaatkan dalam peningkatan kualitas pembelajaran, seperti menciptakan suatu media berupa presentasi interaktif. Presentasi interaktif digunakan untuk memudahkan peserta didik memahami apa yang disampaikan oleh pendidik (Sibuea1 et al., 2024). Presentasi ini dapat berupa power point yang menampilkan gambar atau teks yang dikemas dengan jelas dan semenarik mungkin (Indriarti et al., 2023). Presentasi interaktif memungkinkan pengguna untuk menjelajahi konten melalui tautan, tombol, atau navigasi yang terintegrasi dalam slide presentasi. Peserta didik bisa berinteraksi dengan konten, melihat video, menjawab pertanyaan, atau melakukan tindakan lain yang direncanakan dalam presentasi (Rusliadi et al., 2016). Berdasarkan penjelasan bapak Nur Rohim, beliau membuat presentasi intraktif menggunakan *microsoft power point* dan aplikasi canva. *Microsoft power point* mudah da praktis digunakan, sedangkan canva dengan ribuan elemen dan fitur dapat digunakan untuk

membuat power point interaktif, poster, maupun video pembelajaran interaktif. Aplikasi ini dapat digunakan melalui *handphone* seluler, komputer, maupun laptop.

Cara membuat presentasi interaktif menggunakan aplikasi canva sangat praktis, canva telah menyediakan template serta elemen menarik untuk digunakan (Fauziyah et al., 2022). Penggunaan sangat mudah dapat di unduh melalui aplikasi *play store*, kemudian daftar menggunakan akun facebook maupun email, setelah itu mulai membuat desain presentasi intraktif yang diinginkan. Berdasarkan observasi dilapangan, aplikasi canva ini tidak hanya digunakan oleh pendidik namun peserta didik juga menggunakannya guna mempermudah dalam penugasan yang diberikan guru seperti membuat poster dan mind mapping. Sekolah inklusif yang mengimplementasikan Kurikulum Independen seperti SMK PGRI 5 Jember ini, menawarkan beragam kesempatan belajar intrakurikuler yang memungkinkan peserta didik agar mengeksplorasi konsep secara keseluruhan dan memperkuat kompetensi. Dalam penyajian materi dalam presentasi interaktif bukan berupa uraian atau kalimat yang panjang lebar, tetapi menggunakan kalimat padat dan jelas dan sebagian besar terdapat pokok pikiran utama. Selain itu menyajikan gambar yang relevan, grafik, atau struktur dan alur yang jelas agar mudah dicerna oleh peserta didik (Miftakhul Muthoharoh, 2019).

Saat observasi berlangsung dengan salah satu guru PAI yaitu ibu Indiana, terlebih dahulu beliau melakukan kegiatan apersepsi tidak lupa dengan pertanyaan pemantik untuk memancing pemahaman awal peserta didik. Pendidik menjelaskan materi pembelajaran dengan menampilkan presentasi interaktif secara universal dan di share di grup kelas. Setelah materi disampaikan pendidik membentuk kelompok untuk ditugaskan mencari tambahan materi perkelompok beda poin pembahasan setelah itu dipresentasikan didepan. Hal ini agar peserta didik dapat menemukan sendiri membantu siswa perpikir kreatif dan terbiasa dalam kemampuan berbicara didepan umum atau bisa disebut *public speaking*. Hal ini dapat dilihat saat peserta didik melakukan presentasi didepan. Ketika pendidik menggunakan media interaktif peserta didik pasti tertarik apabila kita mendesain dengan sesuatu yang baru. Seperti ungkapan salah satu peserta didik kelas XI TSM2, ia tertarik dan termotivasi untuk belajar karena dengan penggunaan presentasi yang interaktif tidak membuat pembelajaran monoton hanya mendengarkan materi sepanjang pembelajaran. Bedasarkan pendapat guru PAI, yang menjadi tantangan baginya yaitu bagaimana mempertahankan kemenarikan tersebut sampai kelas berakhir, maka daripada itu diupayakan untuk kreatif dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Kelebihan presentasi interaktif yaitu: praktis dan dapat digunakan untuk berbagai kelas, dapat memungkinkan tatap muka dan mencermati respon dari penerima informasi, terdapat variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi, dapat dikontrol oleh presentator, dan lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis. Adapun kelemahannya yaitu: memakan waktu dan tenaga untuk melakukan persiapan, serta membutuhkan keahlian lebih untuk menggunakannya (Din Wahyudin, 2021). Seringkali yang menjadi sebuah pertanyaan yaitu perbedaan antara presentasi biasa dengan presentasi interaktif. Presentasi interaktif melalui percakapan, atau keterlibatan langsung dengan fitur presentasi seperti grafis interaktif atau video yang dapat dijelajahi, presentasi interaktif melibatkan peserta didik yang terlibat (Akbar et al., 2023). Sebaliknya, peserta didik saat presentasi biasa seringkali pasif karena materi yang disajikan, dengan kemungkinan tidak ada partisipasi aktif.

Sebelum membuat presentasi interaktif sebaiknya terlebih dahulu memahami peserta didik dengan baik, hal ini dapat dilakukan dengan cara memahami pengalaman dan gaya belajarnya. Dalam menyusun dan menyajikan presentasi interaktif memahami setiap peserta didik sangatlah penting karena dengan memahaminya, pendidik dapat menemukan pengetahuan pembelajaran yang lebih dinamis, menakjubkan, dan efektif (Astini & STKIP, 2019). Setiap media interaktif yang digunakan tersebut diatas dapat diterapkan dengan cara yang praktis dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip PAI. Teknologi dapat digunakan untuk membuat instruksi PAI lebih menarik dan relevan untuk pemuda-pemudi digital saat ini, meningkatkan minat siswa dan pemahaman tentang ajaran Islam (Iskandar et al., 2023).

Dengan demikian perlu diimplementasikan dalam pembelajaran. Berdasarkan dari ungkapan bapak Nur Rohim bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif diterapkan dengan memilih kriteria yang sesuai konten, kondisi kelas, dan materi pembelajaran karena tidak semua media pembelajaran interaktif cocok untuk digunakan. Pendidik berusaha kreatif dan menyesuaikan gaya belajar peserta didik dengan media yang digunakan agar peserta didik berminat belajar dan enjoy didalam kelas. Keterlibatan dan aktivitas peserta didik sangat diperhatikan saat pembelajaran. Bagaimana peserta didik dapat tertarik dan aktif saat pembelajaran berlangsung. Salah satu strategi dan upaya yang dilakukan guru PAI yaitu mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi dan bahasan yang tren saat ini. Hal ini selaras dengan pendekatan pembelajaran dalam kurikulum merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, pembelajaran mandiri, dan instruksi yang dibedakan.

Pendidik mempunyai peran penting dalam pendekatan pembelajaran kurikulum merdeka. *Pertama*, mempunyai tanggung jawab untuk membimbing, memotivasi, dan mendidik sesuai dengan tujuan kurikulum yaitu untuk menumbuhkan kualitas contohnya keberanian, kemandirian, dan pemikiran kritis. *Kedua*, pendidik harus mengasahkemampuannya dalam mendeteksi dan memahami minat peserta didik secara individu. *Ketiga*, pendidik memiliki peran yang krusial dalam memberikan umpan balik yang baik dalam bentuk formatif maupun sumatif. Dengan demikian pendidik sebagai fasilitator harus terlibat aktif dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran (Jewarut & Durasa, 2014). Maka daripada itu guru PAI dapat menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai fasilitas untuk peserta didik agar lebih mudah memahami pembelajaran.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi yang pesat berpengaruh pada pembelajaran, pada umumnya pembelajaran PAI dilakukan secara konvesional dengan metode ceramah. Namun di SMK PGRI 5 Jember menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai upaya guru PAI dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun yang digunakan yaitu aplikasi dan Perangkat Lunak Pendidikan, Multimedia Interaktif, dan Presentasi Interaktif. Dari penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut peserta didik lebih cenderung fokus dan keterlibatan peserta didik juga semakin meningkat. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sebagai dasar pertimbangan, pendukung, sumbangsih pemikiran, dan memperluas pemahaman serta penerapan praktis dalam bidang pendidikan terutama di kelas sebagai salah satu bentuk pembelajaran, sehingga peserta didik mudah menangkap materi yang diajarkan. Dengan demikian inovasi yang telah ditemukan dapat diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Namun ada sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini, salah satunya yaitu kualitas konten. Media pembelajaran interaktif dapat bervariasi dalam kualitas konten dan relevansinya dengan kurikulum atau kebutuhan pembelajaran PAI. Peneliti perlu memastikan bahwa konten yang digunakan sesuai dengan standar pendidikan yang berlaku. Selain itu, penelitian ini mungkin tidak mempertimbangkan faktor kontekstual yang bisa mempengaruhi implementasi dan efektivitas media pembelajaran interaktif di berbagai lingkungan pendidikan. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas penelitian dengan memahami bagaimana media pembelajaran interaktif dapat diterapkan secara efektif di berbagai konteks pendidikan dan lebih representatif. Hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media pembelajaran interaktif di berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian mendatang juga sebaiknya mempertimbangkan faktor-faktor kontekstual seperti dukungan dari guru dan sekolah, infrastruktur teknologi yang tersedia, serta karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi implementasi dan penerimaan media pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Jalilul Chakam, Qosim, S., Asep Saepul Hamdani, & Irma Soraya. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran. *Tadbir Muwahhid*, 7(2), 205–255. <https://doi.org/10.30997/jtm.v7i2.9532>
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (Teori & Praktik)* (Efitra & Sepriano (eds.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=luKwEAAAQBAJ>
- Ajizah, I., & Huda, M. N. (2020). Tpack Sebagai Bekal Guru Pai Di Era Revolusi Industri 4.0. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 333–352. <https://doi.org/10.21274/taalum.2020.8.2.333-352>
- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., & Adhicandra, I. (2023). *MULTIMEDIA : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan* (Efitra & A. Juansa (eds.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=15-5EAAAQBAJ>
- Amaliyah Batubara, F. T. N. R. A. N. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS POWER POINT* (Efira (ed.); Pertama). PT. Green Pustaka Indonesia.
- Apdoludin, Wulandari, Daenuri, M. A., Elihami, Hamzah, I., Darmanto, Rina, Sari, S. P., Chasanah, U., Zunarti, R., Fandi, B., Saleh, K., Isbir, M., Aminullloh, W., & Ismail, S. A. (2024). *Desain Pembelajaran Agama Islam* (M. Suardi (ed.)). CV. AZKA PUSTAKA. <https://books.google.co.id/books?id=6k34EAAAQBAJ>
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Ej*, 4(1), 93–116. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i1.296>
- Astini, N. K. S., & STKIP. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Ke-1 Tantangan Dan Peluang Dunia Pendidikan Di Era 4.0, 2018*, 113–115.
- Azhar, Y. P. I. A. (2022). *Majalah Al Azhar Edisi 323: KURIKULUM MERDEKA PULIHKAN PENDIDIKAN INDONESIA, BENARKAH?* Majalah Warta Al Azhar.
- Aziz, M. K. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pai*. 1–65.
- Creswell, J. (2015). *Riset Pendidikan: Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Riset Kualitatif dan Kuantitatif* (H. P. Soetjipto & S. M. Soetjipto (eds.); Kelima). PUSTAKA PELAJAR.
- Dani Jatmiko. (2016). *PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI SEBOMENGGALAN PURWOREJO*. 4(1), 1–23.
- Daryanto. (2010). *Konsep Multimedia*. 51.
- Dewi, I. P., Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP PRESS. https://books.google.co.id/books?id=_dZbEAAAQBAJ
- Din Wahyudin. (2021). *Prosiding_Webinar_Nasional_Prodi_PGMI_IA* (p. 362). PGMI IAIN Padangsidimpuan.
- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 125. <https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/> https://repository.unugiri.ac.id/id/eprint/1720/3/BAB_I.pdf
- Indriarti, T., Kurniawan, M. A., Yuliana, V., Indriyani, R. A., & Pamungkas, E. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI berbasis Powerpoint di SDN 2 Depok. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 45–52.

4115 Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan - Raudatul Jannah, Nur Jannah
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428>

- Iskandar, A., Parnawi, A., Sagena, U., Kurdi, M. S., Fitra, D., Nursofah, Haryati, S., Riska, F. M., Arianto, T., Kurdi, M. S., Hartatik, Fitriana, Rofi'i, A., Putra, P., Baun, N., & Rahmi, H. (2023). *TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN* (A. Asari (ed.); Vol. 7, Issue 2). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. http://www.joi.isoss.net/PDFs/Vol-7-no-2-2021/03_J_ISOSS_7_2.pdf
- Jewarut, S., & Durasa, H. (2014). *TRANSFORMASI MENGAJAR GURU BERBASIS TPACK (Technology Pedagogical Content Knowledge) DALAM BINGKAI KURIKULUM MERDEKA* (Widi (ed.)). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF EPIC 5C BERBASIS CBL* (1st ed.). Penerbit Widina.
- Lestari, S., & Marhamah, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Google Classroom sebagai alternatif dalam pembelajaran online. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(2), 146–154. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i2.37057>
- Mabarah, B., & Suryatiningsih, N. (2019). *PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK APLIKASI UNTUK PEMBELAJARAN GRAMMAR: Sebuah Telaah Berbasis Temuan Riset*. Pustaka Abadi.
- Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2022). Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan. *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal*, 3(2), 110–124.
- Mardati, A. (2018). Pendekatan Penemuan Terbimbing dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan Abad 21. *Universitas Ahma Dahlan*, 4–5.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. 12(1), 187–193.
- Maufiroh, Y., Afifulloh, M., & Safi'i, I. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(3), 53–61.
- Miftah, M. (2022). *PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN* (A. Leonardo (ed.); pedana). Feniks Muda Sejahtera.
- Miftakhul Muthoharoh. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah Islamiyah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Moleong, L. J. (2005). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF* (I. Taufik (ed.); 21st ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Nasri, N. (2023). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas 4 SD dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas 4 SD dapat dimulai dengan tahap. *Skula*, 3(3).
- Nella Agustin, D., Mardati, A., Sukma, H. H., Martaningsih, T., & Maryani, I. (2021). *Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar)* (A. Mardiaty (ed.)). UAD PRESS. <https://books.google.co.id/books?id=Njs1EAAAQBAJ>
- Pontjowulan. (2022). *Monograf: Pembelajaran Daring (Efektivitas Google Classroom dan Google Meet dalam Peningkatan Keterampilan Siswa Menulis Surat Lamaran Pekerjaan)* (K. Azan (ed.); 1st ed.). CV. DOTPLUS Publisher.
- Pratiwi, D., Novia Larasati, A., & Beratu, I. L. (n.d.). *Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Di Abad-21* (Vol. 5, Issue 2).
- Rizal, S., Toenlione, A. J. E., & Sulthoni, S. (2019). Pengembangan multimedia interaktif pendidikan agama Islam materi pergaulan bebas dan zina untuk kelas X SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 1–7.
- Rusliadi, Yani, A., & Hustim, R. (2016). Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI IPA SMA Cokroaminoto Makassar Tahun Ajaran 2015/2016.

4116 Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Kejuruan - Raudatul Jannah, Nur Jannah
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428>

Jurnal Pendidikan Fisika Universitas, 4(3), 309–327.

Sabariah, H., & Dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI (R. Noiyani (ed.); Pertama). CV. AZKA PUSTAKA.

Salsabila, U. H., Ramandhani, D. M., Ayunissa, R., Qurrata'ayun, A., & Sadiah, H. (2023). Peran Teknologi Dalam Mengembangkan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Merdeka Belajar. *Al-Afkar: Journal For Islamic Studies*, 6(1), 260–270. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i1.512>

Sibuea¹, P., Hafis², B., Sari³, D., Koto⁴, M. K., Rahman⁵, N. A., Naibaho⁶, P. R., Susanti⁷, R., & Riadi⁸, S. (2024). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2920–2928. alamah, I., Kusumanto, R., Lindawati. Peningkatan profesionalisme guru...

Sudarwati, N., & Prianto, A. (2019). Praktik Membuat Video dan Multimedia sebagai Media Pembelajaran. In *Lecturer Repository* (p. 374). WINEKA MEDIA. <https://repository.stkipjb.ac.id/index.php/lecturer/article/view/186%0Ahttps://repository.stkipjb.ac.id/index.php/lecturer/article/viewFile/186/108>

Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.

Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. In M. A. Salmuloh, R. Sampul, & M. T. k N.H. (Eds.), *Analytical Biochemistry* (1st ed.). PEDAGOGIA. <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>

Surikno, H., Novianty, S. N., & Miska, R. (2022). Hakikat Pendidikan Islam: Telaah Makna, Dasar, dan Tujuan Pendidikan Islam di Indonesia. *Al Mau'izhah*, XI(1), 225–256.

Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, 513–521. <http://hdl.handle.net/11617/9144>

Wikipedia. (2022). Media Interaktif Dalam Pembelajaran. In *article*. Wikipedia. https://id.wikipedia.org/wiki/Media_interaktif

Zikriadi. (2023). *Menjawab Tantangan Zaman Pembelajaran PAI Metode Daring* (A. A. Abaib & R. Lubis (eds.); 1st ed.). CV. Bintang Semesta Media.