AT-TAKLIM : Jurnal Pendidikan Multidisiplin E-ISSN : 3062-9489
https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/at-taklim
Halaman: 264-282

INOVASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MEDIA INTERAKTIF DALAM MENGEMBANGKAN LITERASI PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 1 MENTOK

Tini Suryati
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
Email: tinisuryati00@dinas.belajar.id

Keywords

Learning innovation, interactive media, Literacy.

Abstract

This study aims to describe the Implementation of Interactive Media-Based PAI Learning (Wordwall, Kahoot, and Quizizz) at SMP Negeri 1 Mentok, analyze the Contribution of Interactive Media (Wordwall, Kahoot, and Quizizz) in developing students' literacy and students' perception of interactive media-based PAI learning (Wordwall, Kahoot, and Quizizz). This study uses a qualitative approach with phenomenological design, data is collected through in-depth interviews, participatory observation, and documentation. Participants consisted of PAI teachers and students who were directly involved in the learning process of Islamic religious education based on interactive media. The results of the study show that the implementation of Islamic Religious Education learning based on interactive media (Wordwall, Kahoot, and Quizizz) is effective with three stages of planning, implementation, and evaluation and combining the three platforms in one learning meeting according to their functions so that learning becomes more interactive, structured, the learning atmosphere can be more lively, fun, and according to the needs of students. Interactive media (Wordwall, Kahoot, and Quizizz) contribute significantly to developing students' literacy, both religious literacy and interactive media literacy, through the presentation of contextual material and reflective evaluation. In addition, students' perception of Islamic religious education learning in the integration of interactive media is able to create a more interesting, participatory, and motivating learning atmosphere for students to learn actively. This study recommends the sustainable use of interactive media learning technology as an innovative strategy in developing religious literacy at the secondary education level.

Inovasi pembelajaran, media interaktif, literasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis media interaktif (Wordwall, Kahoot, dan Quizizz) di SMP Negeri 1 Mentok, menganalisis kontribusi media interaktif tersebut dalam mengembangkan literasi peserta didik, serta mengkaji persepsi peserta didik terhadap pembelajaran PAI berbasis media interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Partisipan penelitian terdiri atas guru PAI dan peserta didik yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran PAI berbasis media interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran PAI berbasis media interaktif berjalan efektif melalui tiga tahapan, yaitu

perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan mengombinasikan ketiga platform tersebut dalam satu pertemuan pembelajaran sesuai fungsinya masing-masing. Integrasi ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan terstruktur, serta menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Media interaktif berkontribusi secara signifikan dalam mengembangkan literasi peserta didik, baik literasi keagamaan maupun literasi media interaktif, melalui penyajian materi yang kontekstual dan evaluasi reflektif. Selain itu, persepsi peserta didik terhadap integrasi media interaktif dalam pembelajaran PAI menunjukkan bahwa strategi ini mampu membangun suasana belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan memotivasi peserta didik untuk belajar secara aktif. Penelitian ini merekomendasikan pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis media interaktif secara berkelanjutan sebagai strategi inovatif dalam mengembangkan literasi keagamaan pada jenjang pendidikan menengah.

1. PENDAHULUAN

Berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan, telah mengalami transformasi akibat kemajuan teknologi digital. Untuk beradaptasi dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, peserta didik dituntut memiliki kecakapan dalam memanfaatkan media interaktif. Kecakapan ini tidak sekadar bermakna kemampuan mengoperasikan perangkat digital, melainkan juga kemampuan menelusuri, memahami, mengevaluasi, dan memproduksi informasi secara bijak serta bertanggung jawab. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), kompetensi tersebut menjadi sangat krusial guna memastikan peserta didik memahami ajaran agama secara kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman (Madayani et al., 2025; Farias-Gaytan et al., 2022).

Melalui literasi media interaktif, peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk memahami ajaran Islam, mengeksplorasi beragam sumber pengetahuan keislaman, serta berinteraksi dalam komunitas belajar yang lebih luas (Cai et al., 2022). Media interaktif juga memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara lebih variatif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik (learner-centered), sehingga membantu mereka menguasai materi sesuai dengan gaya belajar masing-masing.

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital seperti Canva, Kahoot, dan Wayground terbukti dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui visualisasi materi, penyelenggaraan kuis interaktif, serta pengintegrasian berbagai jenis media pembelajaran (Dewanti & Radyuli, 2026). Kombinasi media tersebut memperkaya pengalaman belajar peserta didik dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

menarik, kooperatif, dan partisipatif. Berbagai kajian menunjukkan bahwa peserta didik yang terbiasa menggunakan perangkat digital cenderung lebih cepat memahami materi melalui media interaktif (Vedechkina & Borgonovi, 2021). Temuan ini diperkuat oleh Zaimina (2024) yang menyatakan bahwa peserta didik yang akrab dengan teknologi memiliki daya adaptasi lebih tinggi terhadap pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, pendidik perlu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di kelas, tetapi juga mendorong kemampuan berpikir kritis, keterampilan berkomunikasi, serta internalisasi nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari (Raharjo et al., 2024). Dengan demikian, pembelajaran berbasis media interaktif membantu peserta didik memahami ajaran agama secara teoretis sekaligus mengimplementasikan nilai-nilai tersebut dalam praktik kehidupan nyata (Jannah et al., 2025).

Meskipun demikian, tantangan dalam pembelajaran PAI tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi ajar, tetapi juga menyangkut pendekatan penanaman nilai-nilai keagamaan yang harus disesuaikan dengan karakteristik generasi digital masa kini. Strategi pembelajaran interaktif melalui pemanfaatan platform seperti Wayground, Kahoot, dan Canva dapat menjadi solusi alternatif karena mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap prinsip-prinsip keagamaan (Azizah et al., 2024).

Di sisi lain, sejumlah hasil asesmen menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik di Indonesia masih memerlukan peningkatan yang signifikan. Data Asesmen Nasional tahun 2024 mencatat bahwa sekitar 66,8% peserta didik jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) telah mencapai kompetensi minimum literasi, sementara sekitar 33,25% lainnya masih memerlukan intervensi pembelajaran (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024). Temuan ini sejalan dengan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 yang menunjukkan bahwa sekitar 75% peserta didik berusia 15 tahun di Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami gagasan utama pada teks bacaan yang panjang (OECD, 2023). Data tersebut mengindikasikan bahwa sistem pendidikan nasional masih menghadapi tantangan serius dalam aspek literasi membaca.

Terbitnya Instruksi Presiden Nomor 7 Tahun 2025 yang menekankan percepatan digitalisasi pembelajaran, pemerataan akses teknologi pendidikan, serta penguatan

literasi dan numerasi peserta didik menegaskan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran merupakan kebutuhan strategis guna meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Kemendikbudristek, 2025).

Pada tataran empiris di tingkat satuan pendidikan, pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Mentok masih didominasi oleh metode konvensional yang belum sepenuhnya mendorong partisipasi aktif peserta didik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat baca serta keterbatasan peserta didik dalam memahami dan mengelaborasi materi pembelajaran. Berdasarkan data Rapor Pendidikan SMP Negeri 1 Mentok tahun 2024, hanya 55,56% peserta didik yang mencapai kompetensi minimum literasi, mengalami penurunan dibandingkan tahun sebelumnya yang mencapai 57,78%.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat menumbuhkan minat belajar dan mempermudah pemahaman materi oleh peserta didik (Zakaria & Zakaria, 2025). Namun, keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak semata-mata bergantung pada ketersediaan perangkat keras, melainkan juga menuntut kesiapan guru dalam merancang pendekatan pedagogis yang inovatif. Sebagaimana dikemukakan oleh Scherer et al. (2021), integrasi teknologi dalam pembelajaran harus ditopang oleh dukungan infrastruktur yang memadai serta penguatan kompetensi guru dalam aspek teknis, pedagogis, dan kontekstual.

Meskipun berbagai kajian mengenai pemanfaatan media digital seperti Kahoot, Canva, dan Wayground dalam pembelajaran telah banyak dilakukan, masih jarang penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan ketiga media tersebut secara simultan dalam mata pelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik, khususnya di wilayah Kabupaten Bangka Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi pemanfaatan media interaktif Wayground, Kahoot, dan Canva dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Mentok serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan literasi peserta didik. Fokus kajian diarahkan pada materi Akidah Akhlak dengan subtema nilai kejujuran dan amanah yang diajarkan pada kelas VIII dalam satu kali pertemuan pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis maupun praktis bagi pengembangan pembelajaran PAI yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis untuk menggali dan memahami secara mendalam pengalaman serta pemaknaan guru dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis media interaktif.

Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder yang bersifat kualitatif dari berbagai sumber. Data primer diperoleh secara langsung dari informan penelitian, yakni guru mata pelajaran PAI dan peserta didik kelas VIII yang terlibat dalam pembelajaran interaktif. Pengumpulan data primer dilakukan melalui teknik wawancara mendalam dan observasi partisipatif guna mengungkap pengalaman, persepsi, serta dinamika interaksi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, data sekunder digunakan untuk melengkapi dan memperkuat temuan penelitian. Data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung kegiatan pembelajaran, meliputi perangkat ajar, bahan ajar, hasil karya peserta didik, serta dokumentasi pelaksanaan pembelajaran berbasis media interaktif.

Objek Penelitian

Fokus kajian dalam penelitian ini adalah pola pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan literasi peserta didik, mekanisme penerapannya dalam aktivitas belajar di kelas, serta dampaknya terhadap keterlibatan dan kemampuan literasi peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Mentok, Kabupaten Bangka Barat, dengan melibatkan guru PAI dan peserta didik kelas VIII yang mengintegrasikan media interaktif Wayground, Kahoot, dan Canva. Pembahasan difokuskan pada tiga komponen utama, yaitu tahap perencanaan pembelajaran, tahap pelaksanaan pembelajaran berbasis media interaktif, serta implikasi penggunaan media tersebut terhadap pengembangan literasi peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis media interaktif di SMP Negeri 1 Mentok dilaksanakan secara sistematis melalui tiga tahapan utama, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses pembelajaran mengintegrasikan media interaktif berupa Wordwall/Canva, Kahoot, dan Wayground secara terpadu dalam satu kali pertemuan tatap muka. Strategi ini dirancang untuk

menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan kontekstual, sekaligus menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran disusun dengan mempertimbangkan capaian tujuan pembelajaran, karakteristik demografis peserta didik, kesiapan infrastruktur teknologi, serta kesesuaian karakteristik media pembelajaran. Perangkat ajar yang dikembangkan oleh guru PAI mengintegrasikan media interaktif sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang inovatif dan fleksibel. Penyusunan perencanaan ini mencerminkan pergeseran paradigma dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang berpusat pada peserta didik.

Proses perencanaan tidak hanya dilakukan secara individual oleh guru, tetapi juga melalui kolaborasi dan koordinasi bersama tim sekolah, termasuk Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), kepala sekolah, serta wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Pihak sekolah menyelenggarakan rapat kerja guna merancang pembelajaran berbasis teknologi dan mengintegrasikan pemanfaatan media interaktif ke dalam kurikulum satuan pendidikan. Pendekatan kolaboratif ini menegaskan bahwa inovasi pembelajaran bukan hanya menjadi tanggung jawab individual guru, melainkan bagian dari kebijakan kelembagaan sekolah.

Pada tahap persiapan, guru menyeleksi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik. Media yang dipilih meliputi Canva untuk menyajikan materi ajar secara visual dan menarik, Wayground untuk memfasilitasi eksplorasi dan pendalaman materi secara mandiri oleh peserta didik, serta Kahoot sebagai instrumen evaluasi pembelajaran interaktif berbasis kuis. Integrasi ketiga platform tersebut bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik sekaligus memperdalam pemahaman mereka terhadap materi ajar.

Pendekatan perencanaan ini merefleksikan penerapan kerangka kerja Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang memadukan aspek teknologi, pedagogi, dan konten materi ajar secara harmonis. Dalam konteks ini, teknologi tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu teknis, melainkan menjadi komponen integral dalam desain pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik.

Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik, pelaksanaan pembelajaran PAI berbasis media interaktif di SMP Negeri 1 Mentok berlangsung secara aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Tahap pelaksanaan ini merupakan aktualisasi dari rancangan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

Pada kegiatan pendahuluan, guru memperkenalkan konsep dasar materi melalui pemanfaatan media visual dan bahan ajar digital. Platform Canva dimanfaatkan untuk menampilkan materi dalam bentuk infografis, ilustrasi visual, dan slide presentasi yang menarik guna memudahkan peserta didik memahami konsep-konsep keagamaan yang bersifat abstrak.

Selanjutnya, pada kegiatan inti, guru memanfaatkan Wayground sebagai media pembelajaran interaktif. Platform ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri melalui berbagai aktivitas belajar digital, simulasi interaktif, serta telaah teks. Melalui pemanfaatan Wayground, peserta didik tidak hanya membaca teks materi, tetapi juga terlibat dalam aktivitas reflektif yang membantu mereka memahami dan memaknai nilai-nilai keagamaan secara lebih mendalam.

Pada tahap penutup atau evaluasi pembelajaran, guru menggunakan Kahoot sebagai instrumen kuis interaktif untuk mengukur tingkat penguasaan materi oleh peserta didik. Melalui pendekatan gamifikasi, Kahoot tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur evaluasi hasil belajar, tetapi juga efektif dalam memacu motivasi dan antusiasme belajar peserta didik.

Temuan penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif mampu menciptakan atmosfer kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan. Peserta didik menunjukkan keaktifan yang lebih tinggi dalam diskusi interaktif, pengerjaan kuis, maupun pembuatan karya digital yang relevan dengan topik pembelajaran.

Keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis media interaktif ini juga ditopang oleh dukungan penuh pihak sekolah. Sekolah menyediakan fasilitas pendukung berupa akses jaringan internet, perangkat multimedia, serta pelatihan peningkatan kompetensi teknologi bagi para guru. Dukungan institusional tersebut meningkatkan kepercayaan diri guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

Evaluasi Pembelajaran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Mentok dilaksanakan secara berkala dengan memanfaatkan media interaktif seperti

Kahoot. Pemanfaatan media ini memungkinkan guru melakukan asesmen secara cepat, menarik, dan partisipatif. Peserta didik menggunakan perangkat digital untuk menjawab pertanyaan interaktif pada aplikasi Kahoot, yang secara otomatis memberikan umpan balik langsung (real-time feedback) sehingga guru dapat segera memetakan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Selain itu, sistem rekapitulasi skor otomatis memudahkan guru dalam memantau capaian hasil belajar secara objektif.

Hasil observasi memperlihatkan bahwa evaluasi pembelajaran berbasis interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Peserta didik tampak lebih antusias dan responsif dalam menjawab soal karena proses evaluasi dikemas dalam format permainan edukatif. Situasi ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami materi secara lebih mendalam.

Di samping tes berbasis kuis, guru juga melaksanakan asesmen autentik melalui penugasan proyek kreatif, seperti pembuatan poster atau infografis bertema materi PAI menggunakan aplikasi Canva. Penugasan ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam memahami, menginterpretasikan, serta mengomunikasikan nilai-nilai keagamaan secara kreatif.

Dengan demikian, evaluasi pembelajaran tidak hanya berorientasi pada ranah kognitif, tetapi juga mencakup aspek keterampilan dan kreativitas peserta didik. Variasi teknik asesmen ini memberikan kesempatan luas bagi peserta didik untuk mendemonstrasikan pemahaman mereka melalui beragam produk belajar. Secara keseluruhan, pemanfaatan media interaktif dalam evaluasi terbukti meningkatkan kualitas proses asesmen, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta memberikan gambaran yang komprehensif bagi guru mengenai tingkat pemahaman dan perkembangan literasi peserta didik.

Kontribusi Media Interaktif dalam Mengembangkan Literasi Peserta Didik

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa pembelajaran PAI berbasis media interaktif berkontribusi positif dalam meningkatkan literasi peserta didik, yang mencakup literasi keagamaan maupun literasi media digital. Pendekatan ini menggeser peran peserta didik dari penerima informasi yang pasif menjadi subjek pembelajar yang aktif dalam menelusuri, memahami, dan memaknai materi ajar.

Pemanfaatan platform Wayground memfasilitasi peserta didik untuk mengakses beragam sumber belajar secara mandiri serta mengeksplorasi konsep-konsep

keagamaan yang dipelajari. Melalui platform ini, peserta didik terlatih untuk membaca teks secara cermat, memahami konteks ayat Al-Qur'an maupun hadis, serta merefleksikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Sementara itu, penggunaan Canva memberikan wadah bagi peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran ke dalam bentuk karya visual, seperti poster, infografis, dan konten edukasi digital yang layak dipublikasikan di media sosial. Aktivitas ini tidak hanya mengasah kreativitas peserta didik, tetapi juga memperkuat internalisasi prinsip-prinsip keagamaan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Di sisi lain, pemanfaatan Kahoot sebagai instrumen evaluasi turut meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional peserta didik. Sistem kuis berbasis permainan edukatif pada Kahoot mampu menumbuhkan semangat belajar dan mendorong peserta didik untuk menguasai materi secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, sinergi berbagai media interaktif dalam pembelajaran PAI menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran konstruktivistik yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri. Pengetahuan tidak lagi ditransfer secara satu arah oleh guru, melainkan dikonstruksi melalui interaksi dinamis antara peserta didik, guru, dan teknologi pembelajaran.

Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis Media Interaktif

Berdasarkan hasil wawancara, mayoritas peserta didik memberikan respons yang sangat positif terhadap penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI. Mereka menilai bahwa pembelajaran berbasis media interaktif terasa lebih menarik, mudah dipahami, serta menghadirkan pengalaman belajar yang jauh berbeda dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Ragam aktivitas belajar yang disajikan—seperti kuis interaktif, diskusi digital, dan pembuatan karya kreatif berbasis teknologi—berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penyajian materi melalui elemen visual dan multimedia sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep keagamaan yang sebelumnya dianggap abstrak dan sulit dipahami.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Tingginya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelas, aktivitas pembelajaran digital, maupun penyelesaian proyek

membuktikan bahwa mereka tidak sekadar menerima informasi, tetapi turut berperan aktif dalam proses konstruksi pengetahuan.

Lebih lanjut, penggunaan media interaktif turut menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam mengemukakan pendapat dan mempresentasikan pemahaman mereka. Kesesuaian karakteristik media digital dengan profil generasi digital (digital natives) menjadikan proses pembelajaran terasa lebih nyaman dan relevan bagi peserta didik.

Kendati demikian, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala teknis dalam implementasinya, antara lain keterbatasan stabilitas jaringan internet serta kepemilikan perangkat teknologi oleh sebagian peserta didik. Namun, hambatan tersebut dapat diatasi melalui strategi pembelajaran yang fleksibel (seperti kerja kelompok/berbagi perangkat) serta dukungan penyediaan fasilitas teknologi oleh pihak sekolah.

Secara keseluruhan, temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, relevan dengan tuntutan era digital, serta berkontribusi nyata terhadap peningkatan literasi keagamaan peserta didik.

PEMBAHASAN

Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Pemanfaatan Media Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis media interaktif di SMP Negeri 1 Mentok dilaksanakan melalui tiga tahapan terpadu, yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran merepresentasikan transformasi pedagogis, di mana teknologi dioptimalkan sebagai instrumen dan strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan serta literasi peserta didik.

Pada tahap perencanaan, guru PAI merancang skenario pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta ketersediaan infrastruktur teknologi di sekolah. Penyampaian materi yang lebih interaktif dan kontekstual didukung oleh pemilihan media digital seperti Wayground, Kahoot, dan Canva. Praktik perencanaan ini selaras dengan kerangka konseptual Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), yang menegaskan bahwa kemampuan guru

dalam mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten secara simultan merupakan kunci keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi (Mishra & Koehler, 2006). Penelitian terkini oleh Afnan et al. (2025) juga memperkuat bahwa integrasi TPACK dalam pembelajaran PAI efektif mengembangkan literasi digital serta keterampilan lunak (soft skills) peserta didik pada abad ke-21.

Selain itu, pemanfaatan media interaktif sejalan dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning) yang dikemukakan oleh Mayer (2024), yang menyatakan bahwa pengombinasian elemen gambar, audio, teks, dan visual secara sistematis akan menghasilkan proses belajar yang lebih efektif. Penggunaan media visual dan multimedia dalam pendidikan agama memungkinkan peserta didik memahami konsep-konsep keagamaan secara lebih konkret dan kontekstual. Temuan ini didukung oleh penelitian Afifah Zahro' et al. (2022) yang membuktikan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis TIK mampu meningkatkan kecerdasan visual dan pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran PAI berbasis media interaktif terbukti meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan bertransformasi sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik berinteraksi dengan beragam sumber belajar digital. Pola ini sesuai dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978) yang menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Pembelajaran berbasis teknologi memberikan ruang bagi peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengeksplorasi, berdiskusi, dan merefleksikan materi yang dipelajari.

Pemanfaatan media interaktif juga mendukung implementasi konsep multiliterasi (multiliteracies), yakni pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan berbagai moda representasi informasi seperti teks, visual, audio, dan media digital (Cope & Kalantzis, 2013). Dalam pembelajaran PAI, pendekatan ini memungkinkan peserta didik mengakses materi keagamaan dalam beragam format digital sehingga memperkaya kecakapan literasi mereka. Penelitian Sulastri & Abrianto (2024) menunjukkan bahwa penerapan literasi digital dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep keagamaan, serta kecakapan digital peserta didik dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.

Pada tahap evaluasi, asesmen dilakukan melalui kombinasi penilaian formatif dan sumatif dengan memanfaatkan platform digital seperti Kahoot untuk evaluasi interaktif secara waktu nyata (real-time). Penggunaan teknologi dalam evaluasi memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik secara instan mengenai tingkat pemahaman mereka. Sejalan dengan temuan Ramadhan & Inayati (2024), pemanfaatan instrumen digital dalam evaluasi pembelajaran meningkatkan efektivitas proses asesmen sekaligus menjadikan kegiatan evaluasi lebih menarik bagi peserta didik.

Dengan demikian, implementasi pembelajaran PAI berbasis media interaktif di SMP Negeri 1 Mentok membuktikan bahwa integrasi teknologi tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi ajar, tetapi juga memperkuat partisipasi aktif peserta didik dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Pengaruh Media Interaktif terhadap Peningkatan Literasi Peserta Didik

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan media interaktif seperti Wayground, Kahoot, dan Canva memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan literasi peserta didik, khususnya literasi digital dan literasi keagamaan. Dalam paradigma pendidikan modern, literasi tidak lagi dimaknai secara sempit sebagai kemampuan membaca dan menulis, melainkan mencakup kemampuan memahami, menginterpretasikan, dan mengomunikasikan informasi melalui berbagai platform media digital (Jones & Hafner, 2021).

Platform Wayground berperan memfasilitasi kemandirian belajar peserta didik melalui beragam aktivitas interaktif. Akses yang fleksibel terhadap materi ajar mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dan mendalam. Hal ini sejalan dengan penelitian Rochman (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan literasi digital sekaligus memperdalam pemahaman konsep ajar.

Selanjutnya, Kahoot sebagai instrumen evaluasi berbasis gamifikasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sistem kuis interaktif yang dilengkapi mekanisme poin dan papan peringkat (leaderboard) menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun tetap menyenangkan. Studi yang dilakukan oleh Wang & Tahir (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot secara signifikan meningkatkan partisipasi kelas, motivasi belajar, serta capaian akademik peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh Petrusly et al. (2024) yang menegaskan bahwa gamifikasi melalui Kahoot mampu

meningkatkan keterlibatan belajar sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penerapan gamifikasi juga memiliki potensi besar dalam memperdalam pemahaman materi keagamaan pada mata pelajaran PAI. Abdillah et al. (2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan gim edukasi membantu peserta didik memahami konsep-konsep keagamaan serta menjadikan proses pembelajaran lebih relevan bagi generasi digital. Hal ini membuktikan bahwa pendekatan gamifikasi tidak hanya efektif diterapkan pada mata pelajaran umum, tetapi juga sangat adaptif untuk pendidikan agama.

Di sisi lain, pengembangan kreativitas dan literasi visual peserta didik terfasilitasi secara optimal melalui penggunaan aplikasi Canva. Peserta didik dapat berkreasi menghasilkan poster dakwah, infografis hadis, serta media presentasi materi PAI secara mandiri. Astuti et al. (2024) menemukan bahwa pemanfaatan Canva dalam pendidikan Islam mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus keterampilan komunikasi visual peserta didik. Temuan serupa dikemukakan oleh Hutapea et al. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran di kelas berkontribusi positif terhadap peningkatan keterlibatan belajar dan literasi digital peserta didik.

Selain meningkatkan literasi digital, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PAI juga berperan penting dalam penguatan karakter dan internalisasi nilai-nilai keagamaan. Menurut Umam et al. (2023), inovasi pembelajaran PAI berbasis teknologi digital merupakan strategi yang efektif untuk menanamkan pendidikan karakter pada generasi digital native. Pendekatan yang kontekstual dan interaktif membantu peserta didik memahami ajaran agama secara konseptual sekaligus mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PAI tidak hanya meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, tetapi juga membekali peserta didik dengan kecakapan literasi digital, literasi keagamaan, serta kompetensi abad ke-21 yang esensial.

Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran PAI Berbantuan Media Interaktif

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik memiliki persepsi yang sangat positif terhadap pembelajaran PAI berbasis media interaktif. Mereka menilai bahwa integrasi media digital menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan

mudah dipahami, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar.

Fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep digital natives, yakni generasi yang tumbuh dan berkembang di tengah pesatnya teknologi digital sehingga memiliki preferensi belajar melalui media yang bersifat visual dan interaktif (Ng, 2012). Oleh sebab itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang selaras dengan karakteristik kognitif dan gaya belajar peserta didik masa kini.

Berbagai studi mutakhir juga mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis teknologi digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan belajar (student engagement). Bond et al. (2020) menunjukkan adanya korelasi positif antara pemanfaatan teknologi pendidikan dengan tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Artinya, penerapan teknologi tidak hanya menciptakan suasana kelas yang menarik, tetapi juga mempererat interaksi aktif antara peserta didik dengan materi pembelajaran.

Selain itu, pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran PAI turut mendorong penguasaan keterampilan abad ke-21 (4C), meliputi berpikir kritis (critical thinking), kreativitas (creativity), kolaborasi (collaboration), dan komunikasi (communication). Sebagaimana ditegaskan oleh Falloon (2020), literasi digital merupakan salah satu kompetensi fundamental yang wajib dimiliki peserta didik guna menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Dengan demikian, pengintegrasian media digital ke dalam pembelajaran merupakan langkah strategis dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi perkembangan teknologi di masa depan.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran PAI berbasis media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan literasi peserta didik. Pemanfaatan teknologi tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih dinamis, tetapi juga memperkokoh pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai keagamaan serta membekali mereka dengan literasi digital yang krusial bagi kehidupan modern.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa platform Wayground, Kahoot, dan Canva telah diimplementasikan secara efektif dalam tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Mentok. Ketiga platform

tersebut diintegrasikan sesuai dengan fungsi pedagogisnya masing-masing sehingga menghasilkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, terstruktur, dan selaras dengan kebutuhan peserta didik.

Pada tahap perencanaan, guru PAI menyusun perangkat pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan media interaktif yang tercantum dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP). Sejak tahap awal perancangan, media seperti Wayground, Kahoot, dan Canva telah diintegrasikan ke dalam desain pembelajaran guna mengoptimalkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep keagamaan.

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran berlangsung secara lebih interaktif dan partisipatif. Canva memfasilitasi pemahaman materi melalui penugasan kreatif, Wayground menyajikan materi secara visual dan kontekstual untuk eksplorasi mandiri, sedangkan Kahoot berperan sebagai media kuis interaktif yang membangun keterlibatan aktif serta kompetisi positif. Sinergi ketiga media tersebut menciptakan iklim belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital.

Pada tahap evaluasi, penugasan berbasis Canva dan kuis interaktif Kahoot dimanfaatkan sebagai instrumen asesmen formatif untuk mengukur penguasaan materi, proses berpikir kritis, serta kemampuan peserta didik dalam mengaktualisasikan nilai-nilai PAI dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, evaluasi terintegrasi ke dalam proses pembelajaran yang reflektif dan berkelanjutan.

Pemanfaatan media interaktif terbukti meningkatkan literasi keagamaan peserta didik. Peserta didik tidak hanya menguasai materi secara konseptual, tetapi juga mampu memahami prinsip-prinsip ajaran Islam secara kontekstual dan mengomunikasikannya melalui media digital. Hal ini berdampak pada meningkatnya minat belajar, kemandirian, keterampilan berpikir kritis, serta variasi pengalaman belajar peserta didik.

Peserta didik memandang pembelajaran berbasis media interaktif secara sangat positif karena dinilai lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Integrasi Wayground, Kahoot, dan Canva terbukti mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar PAI, sekaligus menegaskan pentingnya penguasaan kompetensi teknologi pedagogis guru serta dukungan infrastruktur sekolah dalam pengembangan pembelajaran digital.

Oleh karena itu, pengintegrasian Wayground, Kahoot, dan Canva dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 1 Mentok terbukti efektif dalam menyempurnakan

proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan peserta didik, serta mengembangkan literasi digital dan literasi keagamaan secara bersamaan. Pembelajaran PAI pun menjadi lebih kontekstual, relevan, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi serta kebutuhan peserta didik di era digital.

5. DAFTAR PUSTAKA

A, S., & Abrianto, D. (2024). Peningkatan Literasi Digital Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sma Islam Al-Ulum Terpadu Medan. Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam, 5(2), 101–114. https://doi.org/10.51672/jbpi.v5i2.449

Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di era digital. Al-Mau'izhoh, 6(2), 1099–1107.

Afifah Zahro', Moh. Sutomo, & Moh. Sahlan. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Kecerdasan Visual Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam. SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam, 5(1), 61–77. https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.255

Afnan, H., Nur, M., Maksum, R., Pendidikan, F., Islam, A., Surakarta, U. M., & Indonesia, S. (2025). Enhancing Students' Soft Skills Through Digital Literacy Integration in Islamic Education: a Tpack-. Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam, 15(01). https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/27311

Astuti, B., Mahdalena, M., & Susianti, M. (2024). Canva in the Classroom: Insights into High School Students' Views on its Role in Islamic Education. PPSDP International Journal of Education, 3(2), 583–595. https://doi.org/10.59175/pijed.v3i2.348

Azizah, N., Wijaya, K., & Izzati, N. R. (2024). Digital media-based islamic religious education learning to develop students critical thinking skills in the 21st century. At Turots: Jurnal Pendidikan Islam, 6(1), 77–88. https://journal.stitmadani.ac.id/index.php/JPI/article/view/492

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). Rapor Pendidikan Indonesia 2025. Kemendikdasmen, 1–25. https://pusatinformasi.raporpendidikan.kemdikbud.go.id/hc/en-us/articles/6545029651609-Tentang-Rapor-Pendidikan-dan-Rapor-Mutu

Bond, M., Buntins, K., Bedenlier, S., Zawacki-Richter, O., & Kerres, M. (2020). Mapping

research in student engagement and educational technology in higher education: A systematic evidence map. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17(1), 2.

Cai, Z., Mao, P., Wang, D., He, J., Chen, X., & Fan, X. (2022). Effects of scaffolding in digital game-based learning on student's achievement: A three-level meta-analysis. Educational Psychology Review, 34(2), 537–574.

Cope, B., & Kalantzis, M. (2013). "Multiliteracies": New literacies, new learning. In Framing languages and literacies (pp. 105–135). Routledge.

Dewanti, V., & Radyuli, P. (2026). Pemanfaatan Media Canva dan Kahoot Dengan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika Fase E4 di SMA N 12 Padang. 2, 1–7.

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. Educational Technology Research and Development, 68(5), 2449–2472.

Farias-Gaytan, S., Aguaded, I., & Ramirez-Montoya, M. S. (2022). Transformation and digital literacy: Systematic literature mapping. Education and Information Technologies, 27(2), 1417–1437. https://doi.org/10.1007/s10639-021-10624-x

Hutapea, N. S., Manullang, Z. P. J., & Hartati, R. (2024). Enhancing Student Engagement and Academic Performance Through Digital Literacy: A Transformative Approach in Canva Application. Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa Dan Sastra Inggris, 2(4), 154–170.

Jannah, M., Aini, N., Tarbiyah, F., Negeri, U., Syarif, S., & Riau, K. (2025). Integrasi Nilai Religius dalam Desain Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi Digital pada Era Society 5.0. September, 63–83.

Jones, R. H., & Hafner, C. A. (2021). Understanding digital literacies: A practical introduction. Routledge.

Madayani, N. S., Iftanti, E., & Ningrum, A. S. B. (2025). Digital Literacy Development of Undergraduate Students for Society 5.0: Pedagogical Implication for Language and Science Education. JEELS (Journal of English Education and Linguistics Studies), 12(1), 109–139. https://doi.org/10.30762/jeels.v12i1.3813

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054.

Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? Computers & Education,

59(3), 1065–1078.

OECD 2023. (2022). PISA 2022 Results Malaysia. Journal Pendidikan, 10. https://www.oecd.org/publication/pisa-2022-results/country-notes/malaysia-1dbe2061/

Pendidikan, M., Kebudayaan, D. A. N., & Indonesia, R. (2021). Inpres (Instruksi Presiden) Nomor 7 Tahun 2025 Tentang Revitalisasi Satuan Pendidikan, SMA Unggul Garuda, dan Digitalisasi Pembelajaran. https://www.ainamulyana.com/2025/04/inpres-nomor-7-tahun-2025-tentang.html

Petrusly, P., Lambertus Kollo, F., D. S. Bani, M., Mahfud, T., & Zulkarnain, Z. (2024). The Effect of Gamification Using Kahoot on Students' Critical Thinking Abilities: The Role of Mediating Learning Engagement and Motivation. Educational Administration: Theory and Practice, 30(5), 953–963. https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.1524

Raharjo, A. D., Putri, A. A., & Budi, H. R. (2024). The use of game-based learning to increase student engagement. Hipkin Journal of Educational Research, 1(3), 299–310.

Ramadhan, M. Q., & Inayati, N. L. (2024). Benefits of digital tools in learning evaluation. Jurnal Pelita Nusantara, 2(1), 91–96.

Rochman, A. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Fiqh Muamalah Santri Baitul Qur`an Slogohimo. Lisyabab: Jurnal Studi Islam Dan Sosial, 4(2), 276–286.

Scherer, R., Howard, S. K., Tondeur, J., & Siddiq, F. (2021). Profiling teachers' readiness for online teaching and learning in higher education: Who's ready? Computers in Human Behavior, 118, 106675. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106675

Umam, M. S. K., Nasyor, H. S., Arifin, M. Z., & Syafi'i, I. (2023). Inovasi Pembelajaran PAI dalam Menanamkan Pendidikan Karakter pada Generasi Digital Native. Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam, 10(1), 59–67. https://doi.org/10.32923/tarbawy.v10i1.3517

Vedechkina, M., & Borgonovi, F. (2021). A Review of Evidence on the Role of Digital Technology in Shaping Attention and Cognitive Control in Children. Frontiers in Psychology, 12, 611155. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.611155

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes (Vol. 86). Harvard University Press.

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning–A literature review.

Computers & Education, 149, 103818.

Zaimina, A. B. (2024). Literasi Digital Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Era Society 5.0: Analisis Pustaka Tematik. Al ADABIYAH: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 5(2).

Zakaria, A., & Zakaria, N. Y. K. (2025). The Impact of Digital Game-Based Learning Tools on Motivation, Engagement, and Performance in Language Education: A Systematic Literature Review. International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 14(1), 2235–2251. https://doi.org/10.6007/ijarped/v14-i1/24954