

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN ISLAM DI YAYASAN AL-UYUN LEBAK

Hasan Maulana¹, Nafan Tarihoran², Hunainah³, Washudin⁴
UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
hasan.maulana5512@gmail.com ; nafan.tarihoran@uinbanten.ac.id

Abstract

This research aims to describe the strategy and application of interactive learning media in Islamic education subjects at the Al-Uyun Lebak foundation. This research uses qualitative research that produces descriptive data. The research location is at the Al-Uyun Lebak Foundation, when the research was carried out on 2-19 December 2022. The research subjects were the Head of the Foundation, and Education Staff & Educators (Islamic education teachers), as well as students. While the research object is focused on PAI interactive learning media at the Al-Uyun Lebak Foundation. The research population is all students at the Al-Uyun Lebak Foundation, for a research sample of 10 (ten) people. Data collection techniques are through interviews, documentation, and observation. Data analysis through data reduction, then data display, inference and verification. The results of the research are related to the strategy used in interactive learning media, which refers to the steps for making material with the SlideDog application in the application of PAI learning subjects. Regarding the application of interactive learning media in PAI subjects, the material for prayer procedures using the SlideDog application is designed as attractive as possible with the addition of prayer practice videos, in practice it runs smoothly even though there are several obstacles, but they can still be handled

Keywords : *Media, Interactive Learning, Islamic Education*

Abstrak : Riset ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan strategi dan penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan islam di yayasan Al-Uyun Lebak. Riset ini menggunakan penelitian kualitatif yang menghasilkan data deskriptif. Tempat riset di Yayasan Al-Uyun Lebak, waktu riset dilakukan pada 2-19 Desember 2022. Subjek riset Ketua Yayasan, dan Tenaga Kependidikan & Tenaga pendidik (guru pendidikan Islam), serta siswa. Sedangkan objek riset di difokuskan pada media pembelajaran interaktif PAI di Yayasan Al-Uyun Lebak. Populasi riset seluruh siswa di Yayasan Al-Uyun Lebak, untuk sampel riset 10 (sepuluh) orang, Teknik pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Analisis data melalui reduksi data, lalu display data, penyimpulan dan verifikasi. Hasil riset berkaitan dengan strategi yang digunakan pada media pembelajaran interaktif yaitu mengacu pada langkah-langkah pembuatan materi dengan aplikasi SlideDog dalam penerapan mata pembelajaran PAI. Terkait penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI materi tata cara sholat menggunakan aplikasi SlideDog melalui

didesain semenarik mungkin dengan tambahan video-video praktek sholat, pada pelaksanaannya berjalan dengan lancar meskipun terdapat beberapa kendala, akan tetapi masih bisa ditangani.

Kata Kunci : Media, Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Islam

PENDAHULUAN

Guru saat ini sering mengabaikan realitas model pembelajaran, dan masih banyak pendidik yang menggunakan teknik ceramah. Pendidikan peserta sedikit, dan guru jarang memberikan penjelasan. Ada juga beberapa pertukaran yang menarik. Hal ini membuat peserta menganggap bahwa pembelajaran Islam membosankan, sulit dipahami, dan sering membuat peserta mengantuk di kelas, yang semuanya dapat menghambat terjadinya pembelajaran yang objektif. Hal ini dapat terjadi pada guru yang tidak memahami apa yang dibutuhkan anak-anak mereka dari segi karakter unggul dan perkembangan ilmiah. Maka seorang guru dalam profesi ini harus memiliki keahlian yang sangat baik untuk memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang efektif bagi siswa di luar ruang kelas tradisional. Pembelajaran yang baik dapat didorong oleh lingkungan yang mendukung, koneksi antara guru, dan siswa dapat bergerak dengan nyaman. Dimana hal ini bisa dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif sehingga memudahkan siswa memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Pembelajaran adalah proses terencana, sistematis yang dilakukan dalam urutan tertentu, dimulai dengan perencanaan dan diakhiri dengan penilaian. (Tijan, 2022 : 15). Media yang dapat secara aktif mengkomunikasikan dan menyalurkan pesan dari sumber untuk mendorong pembelajaran dan memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif disebut media pembelajaran. (Munadi, 2008 : 5).

Interaktif ialah elemen yang menghubungkan prosedur yang memungkinkan orang memanipulasi/mengendalikan lingkungannya melalui komputer (Putra, 2021:16). Maka multimedia interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi pengguna (Putra, 2021: 16).

Islam adalah agama yang menjelaskan kebenaran dan prinsip yang abadi dan universal. Ia memiliki kapasitas untuk berkembang dengan kecepatan yang konsisten dengan kemajuan teknologi dan peradaban. Depdiknas mendefinisikan: Pendidikan agama Islam adalah upaya sengaja serta terancang untuk memepersiapkan siswa agar tahu, paham, serta menjunjung tinggi keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia dan patuh pada ajarannya yang

beracuan dari Al-Qur'an serta Hadits melalui arahan, kegiatannya, pengajarannya, pelatihannya, dan pengalamannya (Supardi, 2009: 28).

Pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk kehidupan seseorang dalam kerangka kesadaran tauhid yang baik, kesadaran bahwa seseorang memiliki hubungan vertikal dengan penciptanya, kesadaran untuk menjaga hubungannya dengan orang lain sebagai manusia yang sederajat di hadapan Tuhan, kesadaran untuk berinteraksi dan peduli terhadap sesama makhluk lain atau lingkungan alam, serta kesadaran akan semua hal ini (Fasilah et al., 2021).

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah dan yayasan perlu dilakukan. dimasukkan dalam kurikulum pendidikan agama Islam sekolah. Pembelajaran lapangan yang menyangkut penataan sumber, metode, dan penggunaan media pembelajaran, serta pendidikan evaluatif, merupakan salah satu bagian dari peningkatan kualitas PAI. Agar peserta dapat terlibat penuh dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran PAI di SD, SMP, SMA, dan SMK harus dirancang sesuai dengan standar PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan) (Yazdi, 2012).

Model media pembelajaran CD, game, dan program aplikasi semuanya interaktif. tampilan atau visual dari perangkat ini bisa menumbuhkan minat peserta didik serta menjadikan proses belajar sangat menyenangkan (Asela, 2020).

Penelitian terdahulu oleh Saas Asela, "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual". Temuan penelitiannya menunjukkan pentingnya media interaktif. Selain meningkatkan partisipasi siswa, media interaktif dapat membantu guru untuk dengan cepat menerima umpan balik dari siswa dengan gaya belajar visual (Asela, 2020: 1302)

Seperti riset terdahulu oleh Muhammad Zaim terkait "Media Pembelajaran Agama Islam di Era Milenial 4.0" Temuan penelitiannya menunjukkan bahwa media pembelajaran untuk era industri 4.0, yakni media pembelajaran berbasis teknologi, merupakan perangkat pembelajaran terbaik bagi siswa yang tumbuh di era milenial (Zaim, 2020).

Untuk mencapai pembelajaran yang objektif, pembelajaran berjalan dengan baik perlu penggunaan media belajar yang sesuai dalam proses belajar yang diantisipasi. Pemilihan media yang tepat akan menumbuhkan hal yang signifikan pada hasil belajar peserta didiknya, mengingat proses pembelajaran yang rumit dan khas. Selain itu, ada perasaan bahwa siswa memiliki dampak yang signifikan terhadap seberapa banyak yang dipelajari. Pemilihan media yang mendalam harus mempertimbangkan kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, serta persepsi makna dan unsur-unsur yang berpengaruh. Hal ini diperlukan untuk

memastikan bahwa proses pembelajaran berlangsung secara efisien. Media belajar interaktif bisa dipergunakan untuk pendekatan dalam pengajaran. Untuk meningkatkan hasil serta mencapai objektivitas, peserta studi dididik. Salah satu solusi dalam inovasi segi pembelajaran adalah penerapan media pembelajaran interaktif. Ketika digunakan, hal ini juga diantisipasi bahwa Islam akan menjadi lebih menarik bagi peserta dalam pendidikan, dan akan membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang objektif dan meningkatkan hasil belajar siswa (Daryanto, 2013:13).

Perlu diketahui bahwa di Yayasan Al-Uyun Lebak, Guru lebih sering menggunakan teknik pengajaran tradisional atau ceramah, bersama dengan metode penugasan saja. Sementara sumber daya ruang kelas, termasuk LCD proyektor dan speaker, juga sangat membantu tidak akan sepenuhnya digunakan oleh guru, mata pelajaran PAI selama ini hanya mempergunakan gambar secara manual pada buku-buku pendukung saja dan sangat minim. Karena keterbatasan media yang dipilih guru, peserta dalam proses pembelajaran tidak tertarik serta tidak bisa memahami pelajaran yang diajarkan. Akibatnya, minat belajar tersebut Lesu, letih, dan kurang fokus saat guru menjelaskan topik dan hasil. Siswa diberi pelajaran tentang standar pendidikan Islam yang buruk dan kurangnya persyaratan kelulusan. Peneliti mencari solusi terbaik dari permasalahan yang muncul di kelas dan di yayasan agar kesulitan siswa dapat teratasi dan salah satu solusinya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Sehingga dapat diketahui bagaimana strategi yang digunakan dan penerapannya.

METODE

Riset ini mempergunakan pendekatan kualitatif dengan prosedur riset kualitatif menghasilkan data deskriptif. Tempat riet dilakukan di Yayasan Al-Uyun Lebak, waktu riset dilakukan pada 2-19 Desember 2022. Subjek riset Ketua Yayasan, dan Tenaga Kependidikan & Tenaga pendidik (guru pendidikan Islam), serta siswa. Sedangkan objek riset di difokuskan pada media pembelajaran interaktif PAI di Yayasan Al-Uyun Lebak. Populasi riset seluruh siswa di Yayasan Al-Uyun Lebak, untuk sampel riset 10 (sepuluh) orang yaitu 1 (satu) Ketua Yayasan, dan 1 (satu) Tenaga Kependidikan & 1 (satu) Tenaga pendidik (guru pendidikan Islam), serta 7 (tujuh) siswa. Teknik pengumpulan data melalui instrumen observasi, wawancara, dan pendokumentasian kepada pihak-pihak kelompok tertentu. Terkait sumber data primer yaitu seperti wawancara Ketua Yayasan, Guru, Siswa, Tenaga Kependidikan dan pendidik. Sedangkan data sekunder meliputi buku-buku, jurnal dan karya ilmiah lainnya.

Analisis data kualitatif yang digunakan dimulai dengan reduksi data, tampilan data, inferensi, dan verifikasi.

HASIL

1. Strategi Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Islam di Yayasan Al-Uyun Lebak

Dari hasil penelitian di Yayasan Al-Uyun Lebak ini media pembelajaran interaktif yang digunakan yaitu aplikasi SlideDog yang mudah dilakukan dan diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan islam, yang dimana hal ini terdapat adanya dukungan fasilitas seperti laptop, proyektor, Wifi, dll.

Diketahui bahwa strategi Media pembelajaran interaktif PAI yang digunakan mengacu pada langkah-langkah pembuatan materi tata cara sholat dengan aplikasi SlideDog. Maka langkah-langkah membuat media pembelajaran interaktif PAI dengan aplikasi SlideDog yaitu:

- a. Buka aplikasi SlideDog
- b. Lalu masuk ke halaman utama yang digunakan sebagai menu untuk ke slide-slide berikutnya.
- c. Untuk mengisi konten atau materi pelajaran di dalam tema yang kita buat, kita dapat mengaturnya berdasarkan urutan materi yang ada di menu utama yang sudah dibuat. Dan menambahkan dari folde materi yang ada.
- d. Menyisipkan video youtube terkait praktik tata cara shalat agar lebih menarik
- e. Pengaturan slide sesuai materi yang diurutkan
- f. Jika pembuatan materi sudah selesai maka lanjut *star show* maka materi sudah siap di presentasikan.

Perlu diketahui terlebih dahulu mengenai SlideDog ialah aplikasi presentasi yang mempunyai kelebihan ialah mereka menganggap bisa menggabungkan file presentasi dengan beberapa format yang berbeda yaitu PowerPoint, Prezi, PDF, Excel, hingga word. SlideDog ini sangat menunjang untuk melakukan presentasi dengan berbagai platform agar lebih menarik. Juga SlideDog ini memiliki fitur LiveChat dan Audience Feedback (Sitopu, 2022: 96). SlideDog pun bias memasukan video-video dari link youtube secara online.

Teknik/strategi presentasi Media interaktif ialah metode atau Strategi Presentasi Dengan bantuan tayangan slide sebagai alat peraga, program aplikasi yang menampilkan

informasi interaktif yang dapat diakses secara pribadi, atau presentasi cetak yang dibagikan kepada semua penerima informasi, seseorang dapat menggunakan media interaktif untuk menjelaskan data, deskripsi proses, dan pembelajaran. kepada audiens (Kusrianto, 2007:1).

2. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Islam di Yayasan Al-Uyun Lebak

Menurut Hamzah B. Uno, Pembelajaran atau pengajaran yang dikutip menurut Degeng adalah merupakan usaha bagi pembelajar. Pemahaman ini secara implisit dalam pengajaran melibatkan pemilihannya, penetapannya, serta pengembangannya terkait strategi untuk meraih hasil pengajaran yang dikehendaki. Berdasarkan kondisi pengajaran saat ini (Uno, 2018:2).

Pendidikan agama Islam di Indonesia ialah anugerah bagi kemajuan pendidikannya nasional sekaligus warisan peradaban Islam. Merupakan persyaratan sejarah bahwa umat Islam secara berkala mempertahankan dan memajukan warisan ini. Sebagai manfaat, pendidikan Islam memberikan kesempatan kepada masyarakat Indonesia untuk mengatur dan mengelolanya sejalan dengan kerangka pendidikan negara di berbagai daerah (Rahim, 2001:3).

Dalam penerapan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi SlideDog ini telah dimanfaatkan sesuai dengan fitur, keunggulan, dan kualitas media pembelajaran interaktif, yang berarti media dan perangkat lunak yang digunakan telah memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai alat dan instrumen dalam penelitian yang bersangkutan.

Fungsi media interaktif dalam pembelajarannya PAI ialah sebagai proses menjembatani menyampaikan materi. Oleh karena itu, pendidik bukan hanya berbicara di depan siswa, sebab hanya sebagian siswa yang akan diliput. Selain itu, sebagai sumber belajar untuk memahami sesuatu yang praktis (Asela, 2020:1302).

Setelah dilakukan penelitian oleh peneliti di Yayasan Al-Uyun terkait penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan islam di Yayasan Al-Uyun Lebak. Sebagai peneliti terjun langsung dan melihat proses pelaksanaan pembelajaran pendidikan islam oleh guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi SlideDog, yang pelaksanaanya sangat menarik dan respon siswa pun sangat antusias saat menggunakan media interaktif itu, dan dengan paduan materi dan video-

video terkait tata cara shalat yang sesuai dengan pembelajaran pendidikan islam, yang membuat siswa termotivasi, aktif dalam belajar dan mengimplementasikannya pada kegiatan sehari-hari.

Maka ini dibenarkan melalui hasil wawancara dengan pendidik pendidikan islam yaitu Pak Aminudin, beliau mengatakan dalam pembelajaran pendidikan islam materi tata cara shalat biasanya siswa sangat jenuh sekali dan banyak juga dari para siswa yang tidak memperhatikan, serta penyampaian materi yang kurang masuk ke dalam otak siswa, akan tetapi setelah menggunakan dan menerapkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi SlideDog ini Alhamdulillah anak mau belajar dengan serius dan aktif serta termotivasi untuk menerapkan materi pendidikan islam terkait tata cara sholat yang sudah diajarkan. Sebab dalam media interaktif tidak serta merta menggunakan metode ceramah saja, melainkan penggunaan metode-metode lain yang bervariasi yang tidak membuat jenuh sebab ditambahkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi SlideDog yang dimana dalam penyampaian materi tata cara shalat menggunakan campuran video dari youtube agar lebih menarik.

Dari hasil wawancara beberapa siswa mengatakan bahwa pelajaran pendidikan islam sangat menyenangkan jika menggunakan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi SlideDog, seperti saat pembelajaran pendidikan islam terkait materi materi tata cara shalat menggunakan media pembelajaran interaktif dengan SlideDog sangat menyenangkan dan materi cepat masuk, dan dimana dibarengi video praktik-praktiknya. Meskipun ada beberapa teman kami yang masih kurang berminat dan termotivasi, tapi Alhamdulillah sebagian sudah menerapkan pembelajaran pendidikan islam yang sudah diajarkan dalam kehidupan sehari-hari.

PEMBAHASAN

Strategi adalah rencana tindakan yang terorganisir yang akan dicontoh agar bisa tercapainya tujuan yang diinginkan. Langkah sistematis adalah menyusun rencana pembelajaran hingga hal-hal yang sangat detail seperti kegiatan yang dilaksanakan pada waktu yang ditentukan sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan (Chusni and Dkk, 2021:19). Media ialah alat fisik apapun yang secara fisik dapat menyampaikan sebuah pesan dan menginspirasi pembelajaran pada murid. Buku, film, rekaman, dan media lainnya adalah contoh alat (Sadiman and Dkk, 2003:21).

Pembelajaran adalah kegiatan terstruktur yang melibatkan berbagi pengetahuan untuk menumbuhkan kreativitas, berpikir kreatif, dan memperoleh pengetahuan baru bagi peserta (Kutsiyah, 2017:2). Belajar adalah kegiatan yang bertujuan yang melibatkan transfer pengetahuan. Menumbuhkan kreativitas, memikirkan ide-ide baru, dan memperluas pengetahuan peserta sejalan dengan pencapaian indikator yang diinginkan (Kutsiyah, 2017:2).

Kegiatan pembelajaran adalah Interaksi atau hubungan pembelajaran pada dasarnya adalah bagaimana guru dan siswa terlibat atau berhubungan satu sama lain dalam lingkungan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, penting bagi guru untuk mengajar, memotivasi, dan mendorong siswa mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan kegiatan pembelajaran tidak boleh diserahkan kepada guru saja untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksud; sebaliknya, harus memaksimalkan potensi siswa. Melibatkan siswa dalam partisipasi aktif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu strategi untuk memaksimalkan potensi diri dalam kegiatan pembelajaran. (Rambe, 2018).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mungkin akan menggunakan beberapa inovasi dalam metode pengajarannya. Pelajaran agama Islam di sekolah pada umumnya berupaya untuk memantapkan pemahaman, keimanan, dan pengalaman belajar agama siswa agar berkembang menjadi manusia yang bermoral, bertakwa kepada Allah yang hidup rukun dengan masyarakat dan negara. (A & Rusydiyah, 2020).

Media pembelajaran adalah jika menggunakan media komunikasi yang disebut sebagai alat, interaksi media pembelajaran akan berjalan lancar dan berhasil, memberikan hasil yang terbaik. Menggunakan teknologi untuk memindahkan informasi (pesan) dari sumber yang dapat dipercaya adalah inti dari komunikasi media (Wibawanto, 2017:5). Guru akan dapat dengan mudah menyampaikan informasi kepada siswanya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya baik di dalam maupun di luar kelas (Fahri, 2014).

Media berbasis komputer yang disebut multimedia digunakan oleh pengguna untuk berkomunikasi. Untuk tanggapan, spesifikkan hal yang Anda inginkan, ikuti petunjuk yang disediakan, dan buat pesan lain yang mengarah ke kontak (Pramono, 2006).

Salah satu perangkat pembelajaran yang memadukan berbagai unsur media dari media komputer adalah multimedia. Berbeda dengan buku teks yang dianggap sangat membosankan, multimedia interaktif merupakan salah satu cara untuk membantu siswa memahami materi (Kurniawan and Widiastuti, 2022:2).

Kegunaan multimedia pembelajaran dalam meningkatkan kegairahan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran disebutkan dalam berbagai temuan penelitian di literatur, yang secara tidak terlihat dapat meningkatkan hasil belajar murid di sekolah (Fiorella & Mayer, 2016). Gaya belajar adalah cara yang membantu siswa merangkul informasi baru dan memanfaatkannya sebuah pelajaran (Asela, 2020:1302).

Karena tidak semua materi pembelajaran ini dapat dipahami dengan membaca saja melainkan membutuhkan media untuk menampilkan sesuatu yang abstrak yang sulit dipahami siswa, media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam proses belajar dan dimaksudkan agar membantu peserta didik lebih memahami konsep dengan cara menyampaikan abstraksi tersebut. dan informasi yang sulit dipahami (Devega, 2022:8).

Namun pengertian interaktif yang dimaksud adalah komunikasi timbal balik antara media komunikasi dengan pengguna, dimulai dari data yang diimpor oleh pengguna yang menerimanya dan ditanggapi oleh media sehingga memunculkan interaksi. Keterkaitan antara komunikasi yang 2 arah atau lebih dari komponen komunikasi merupakan *Interactive Alone*. Menurut mata pelajaran, maka media pembelajaran interaktif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara. Menggunakan sumber instruksional otentik untuk menyampaikan konten Belajar kepada pembelajar dengan pendekatan belajar yang bisa mengembalikan respon kepada pemakai dari apa yang telah dimasukkan ke dalam media itu (Sutarti, 2017:5).

Terdapat 8 jenis media pembelajaran yaitu:

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio semi gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media semi gerak
- g. Media audio
- h. Media cetak (Wibawanto, 2017:5).

Teknik pembelajaran interaktif sering dikaitkan dengan pendekatan nama dan pertanyaan anak. Paradigma ini diciptakan agar anak bisa bertanya dan kemudian menentukan jawabannya sendiri (Devega, 2022:8).

Media/alat pembelajaran interaktif yang baik adalah yang menumbuhkan interaksi dan memungkinkan siswa bereaksi terhadap informasi yang disampaikan. Tanggapan yang

diharapkan: tanggapan aktif terhadap pertanyaan, keputusan, pilihan, dan eksperimen yang sudah dilakukan di media. Bahan pembelajaran interaktif juga dapat digunakan sendiri oleh penggunanya tanpa bantuan orang lain. Media yang digunakan juga dapat digunakan untuk mempengaruhi kecepatan belajar siswa. Artinya, jika siswa dapat mengulang materi melalui media meskipun belum mampu memahaminya.

Dalam media pembelajaran interaktif terdapat beberapa unsur. Unsur-unsur umum yang terkandung dalam pembelajaran interaktif antara lain:

- a. Antarmuka mencakup teks, elemen grafik, dan navigasi konsep.
- b. Isi merupakan aspek utama dari media pembelajaran.
- c. audio
- d. Animasi dan video (Wibawanto, 2017:5).

Strategi pembelajaran interaktif mengacu pada berbagi informasi antara peserta. Siswa akan memiliki kesempatan untuk menanggapi ide, pengalaman, sudut pandang, dan pengetahuan guru dan kelompok serta berusaha untuk menemukan cara berpikir alternatif melalui diskusi dan saling berbagi. Strategi pembelajaran interaktif untuk pengelompokan jangkauan dan pendekatan telah dibuat (Magdalena and Fadel Sabil, 2022:96).

Meskipun dalam pengimplementasiannya ada beberapa Kendala di yayasan Al-Uyun, tapi itu tidak dianggap bahwa media pembelajaran interaktif ini tidak berhasil dalam peningkatan motivasi siswa. Media pembelajaran interaktif dengan aplikasi SlideDog ini dianggap berhasil oleh guru dan peneliti sebab selain siswa berperan aktif dan termotivasi dalam belajar, hal ini pula di luar kelas pada pengimplementasian dari materi tata cara shalat siswa semakin meningkat, dimana siswa di yayasan Al-Uyun ini semakin rajin mengerjakan shalat yang telah diajarkan.

KESIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan dari riset ini yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran pendidikan islam di Yayasan Al-Uyun Lebak. Perangkat lunak atau perangkat keras apa pun yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan bahan ajar dari sumber belajar ke peserta didik dengan cara yang dapat mengembalikan tanggapan kepada pengguna dari apa yang telah dimasukkan ke dalam media itu dianggap sebagai media pembelajaran interaktif. Sedangkan Pendidikan Agama Islam dirancang dan digerakkan oleh pendidik yang berwawasan bisnis guna membekali peserta

didik untuk belajar, menghayati, memahami, dan meyakini prinsip-prinsip yang saleh dan bermoral sehingga dapat mengamalkan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Terkait strategi yang digunakan pada media pembelajaran interaktif yaitu mengacu pada langkah-langkah pembuatan materi dengan aplikasi SlideDog yang dimana hal itu digunakan dalam penerapan pembelajaran PAI terkait materi tata cara shalat. Sedangkan untuk penerapan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI menggunakan aplikasi SlideDog berjalan dengan lancar meskipun terdapat beberapa kendala, akan tetapi masih bisa ditangani.

DAFTAR PUSTAKA

- A, R., & Rusydiyah, E. F. (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Elearning Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. . . *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, Vol.5(1), 223. <https://doi.org/10.35316/Jpii.V5i1>
- Asela, S. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1(7), 1302.
- Chusni, M. M., & Dkk. (2021). *Strategi Belajar Inovatif*. CV. Pradina Pustaka.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV. Batam Publisher.
- Fahri, H. L. M. (2014). Media Belajar Dan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Evaluasi Pembelajaran PAI DI STIT Palapa Nusantara. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, Vol.2(1), 1–17.
- Fasilah, A., Tarihoran, N., & Saefurohman, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Edmodo Dan Kemampuan Guru Dalam Mendesain Bahan Ajar Terhadap Hasil Belajar Pai (Studi di SMA Negeri dan MA Negeri Kota Cilegon). *Qathruna*, Vol. 8(1), 83–102.
- Fiorella, L., & Mayer, R. E. (2016). Effects Of Observing The Instructor Draw Diagrams On Learning From Multimedia Messages. *Journal Of Educational Psychology*, Vol.4(108). <https://doi.org/10.1037/Edu0000065>
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. (2022). *Media Pembelajaran Multimedia interaktif Epic 5C Berbasis CBL*. Penerbit Widina.
- Kusrianto, A. (2007). *Presentasi Sukses Dengan PowerPoint*. PT. Elex Media Komputindo.
- Kutsiyah. (2017). *Pembelajaran Aqidah Akhlak*. Duta Media Publishing.
- Magdalena, I., & Fadel Sabil, Y. F. R. (2022). *Desain Pembelajaran Interaktif SD*. CV. Jejak.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press.
- Pramono, G. (2006). Interaktivitas Dan Learner Control Pada Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*, Vol.10(19).
- Putra, H. K. (2021). *Monograf Model Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran (Cet.1)*. Lakeisha.

- Rahim, H. (2001). *Arab Baru Pendidikan Islam Di Indonesia*. PT. Logos Wacana Ilmu.
- Rambe, R. N. K. (2018). Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tarbiyah, Vol.25(1)*, 93–124. <https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237>
- Sadiman, A. S., & Dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. CV. Rajawali.
- Sitopu, J. W. (2022). *Aplikasi Pembelajaran Digital* (Cet. 1). Yayasan Kita Menulis.
- Supardi. (2009). *Pengembangan Evaluasi Sistem Pendidikan Agama Islam*. Diadit Media.
- Sutarti, T. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Tijan, K. A. (2022). *Media Kuis Interaktif Berbantuan Lectora Inspire Untuk Pembelajaran PPKn*. Cahaya Ghani Recovery.
- Uno, H. B. (2018). *Perencanaan Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Yazdi, M. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek, Vol.2(1)*, 143.
- Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam di Era Milenial 4.0. *POTENSLA: Jurnal Kependidikan Islam, Vol.6(1)*, 1–23.