

KAJIAN PUSTAKA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF DAN INTERAKTIF DI JENJANG SEKOLAH DASAR

Hanik Rahmawati Solikhah

Departemen Pendidikan Agama Islam, Institut Islam Mamba'ul Ulum Surakarta,
Indonesia

**Corresponding Email: hanikrahma@gmail.com*

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Sekolah Dasar menghadapi tantangan dalam keterlibatan dan motivasi belajar siswa akibat dominasi metode konvensional. Kajian ini bertujuan menguraikan urgensi, konsep, serta strategi pengembangan media pembelajaran edukatif dan interaktif berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Media edukatif adalah sarana yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membentuk karakter siswa. Media interaktif memberikan ruang bagi partisipasi aktif dan umpan balik yang memperkuat pemahaman. Pengembangan media yang ideal mengacu pada teori belajar behavioristik, kognitivisme, dan konstruktivisme, serta model desain instruksional seperti ADDIE. Integrasi teknologi melalui video pembelajaran, kuis digital, dan augmented reality berperan signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kajian ini menekankan pentingnya perancangan media yang kontekstual, komunikatif, dan sesuai karakteristik siswa SD guna mendukung keberhasilan pendidikan karakter Islam di era digital.

Kata Kunci: media edukatif, media interaktif, teknologi pendidikan, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Islamic Religious Education (PAI) learning in elementary schools faces challenges in student engagement and motivation due to the dominance of conventional methods. This study aims to describe the urgency, concept, and strategy for developing educational and interactive technology-based learning media to improve the effectiveness of PAI learning. Educational media are tools that not only deliver material but also shape students' character. Interactive media provides space for active participation and feedback that strengthens understanding. Ideal media development refers to behavioral, cognitive, and constructivist learning theories and instructional design models such as ADDIE. The integration of technology through learning videos, digital quizzes, and augmented reality plays a significant role in creating enjoyable and meaningful learning experiences. This study emphasizes the importance of designing contextual, communicative media appropriate to elementary school students' characteristics to support the success of Islamic character education in the digital era.

Keywords: educational media, interactive media, educational technology, Islamic Religious Education, Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Namun dalam praktiknya, pembelajaran PAI di Sekolah Dasar masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks yang minim inovasi. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam memahami nilai-nilai keislaman.

Perkembangan teknologi seharusnya menjadi peluang untuk memperbaharui pendekatan pembelajaran. Media pembelajaran digital mampu mengemas materi PAI secara lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang tidak hanya edukatif, tetapi juga interaktif dan berbasis teknologi agar pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF DAN INTERAKTIF

Media edukatif adalah segala alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan dan membentuk karakter siswa. Media ini harus mendorong keaktifan, menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa, serta mudah digunakan dan menarik.

Sementara itu, media interaktif memungkinkan keterlibatan aktif siswa melalui komunikasi dua arah, memberikan umpan balik langsung, dan mendorong eksplorasi serta pengambilan keputusan selama pembelajaran.

LANDASAN TEORI DAN MODEL PENGEMBANGAN

Pengembangan media pembelajaran mengacu pada beberapa teori belajar:

1. Teori Behaviorisme: fokus pada stimulus-respons dan penguatan.
2. Teori Kognitivisme: menekankan proses internal pengolahan informasi.
3. Teori Konstruktivisme: siswa aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman.

Model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) digunakan untuk memastikan proses pengembangan media edukatif berjalan sistematis dan efektif. Setiap tahap memiliki peran dalam menyesuaikan konten media dengan kebutuhan siswa, menyusun alur visual dan interaktif, mengembangkan produk, hingga mengevaluasi efektivitasnya.

TEKNOLOGI PENDUKUNG DAN STRATEGI IMPLEMENTASI

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat berupa video animasi, aplikasi interaktif, kuis digital (Kahoot, Quizizz), atau bahkan Augmented Reality. Strategi implementasi yang berhasil meliputi:

1. Menyediakan konten yang kontekstual dan sesuai gaya belajar siswa
2. Menyisipkan elemen evaluatif dan umpan balik otomatis
3. Melibatkan siswa secara aktif melalui proyek, simulasi, dan diskusi

TANTANGAN DAN SOLUSI

Tantangan teknis (keterbatasan infrastruktur, internet, perangkat) dan non-teknis (kompetensi guru, resistensi perubahan) menjadi penghambat utama. Solusinya antara

lain dengan pelatihan guru, penggunaan aplikasi gratis (Canva, Google Forms), serta dukungan kebijakan sekolah.

PENUTUP

Media pembelajaran edukatif dan interaktif berbasis teknologi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya menyampaikan materi agama tetapi juga menanamkan nilai-nilai Islam melalui pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Dengan pengembangan yang tepat, media ini mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta karakter siswa secara utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Aji, W. N. (2016). MODEL PEMBELAJARAN DICK AND CARREY DALAM PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119. <https://doi.org/10.23917/kls.v1i2.3631> Behaviorisme. (n.d.).
- Arsyad, A. (2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan pengembangan video dalam pembelajaran fisika. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 8(2), 225-240.
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 8-15.
- Herlina, H., Astuti, M., Triyunita, H., Rahmawati, T. D., & Yana, N. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Menarik Minat Siswa di SD/MI Terhadap Pembelajaran PAI. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 8265-8277. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i6.2431>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28-38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052-1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Maolida, N., & Prasetya, C. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Pada Pelajaran IPAS Kelas IV A Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 44-48.
- Ni'amah, K., & M, H. S. (2021). Teori Pembelajaran Kognivistik dan Aplikasinya dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr*, 10(2), 204-217. <https://doi.org/10.24090/jimrf.v10i2.4947>

- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38-45.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rohima, N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/acxe2>
- Styowati, E., & Utami, F. (2022). Pengembangan video pembelajaran sains berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2472-2482.
- Supardan, H. D. (n.d.). *TEORI DAN PRAKTIK PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN*.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209.
- Wahidin, U. (2017). INTERAKSI KOMUNIKASI BERBASIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR-MENGAJAR. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(07), 197. <https://doi.org/10.30868/ei.v4i07.63>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.